

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika, sebagai alat untuk menganalisis serta sebagai alat komunikasi melalui suatu simbol, tabel, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan atau ide. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus diberikan kepada setiap orang.

Matematika sangatlah penting dipelajari karena perannya sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga ada baiknya pelajaran matematika ini di kuasai sedini mungkin. Mengingat pentingnya matematika, tak heran apabila matematika memiliki sebutan *Queen of Sciences* (ratunya ilmu) dikarenakan tak hanya digunakan dalam ilmu sains melainkan ilmu lainnya yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari misalnya perdagangan, ekonomi, teknologi, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, keterampilan menggunakan matematika dibutuhkan oleh setiap orang untuk memecahkan masalah dalam berbagai bidang kehidupan.

Dalam memecahkan permasalahan matematika, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kemampuan penalaran dan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang menuntut keaktifan serta kekreatifan dalam menyelesaikan atau menemukan suatu

jalan alternatif untuk memecahkan suatu masalah. Kemampuan pemecahan masalah sendiri merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari agar dapat memutuskan suatu masalah dengan optimal sehingga dibutuhkan dukungan dari guru berupa pemahan konsep serta pemakaian model dan media yang menarik untuk peserta didik.

Namun kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sangatlah rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Paguyaman Kabupaten Boalemo, peneliti menemukan hasil ulangan siswa yang masih kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah. Berikut data hasil ulangan harian peserta didik matematika materi segiempat di kelas VII SMP Negeri 5 Paguyaman.

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Harian Peserta Didik Materi Segiempat T.P 2017 / 2018

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Rata-rata
VIIA	23	6	26,1 %
VIIB	23	7	30,4 %

Sumber data : SMP Negeri 5 Paguyaman, Kabupaten Boalemo

Dari tabel diatas terlihat bahwa rata-rata hasil ulangan harian siswa pada materi segiempat peseta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Paguyaman belum memuaskan. Jumlah siswa yang tuntas (mencapai KKM= 65) dalam materi ini hanya sekitar 13 orang dari 46 siswa yang ada dan bahkan tidak mencapai presentase 50% dari jumlah siswa yang ada. Hal ini patut untuk diperhatikan

karena mengingat pentingnya penguasaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi terlihat proses kegiatan belajar mengajar terlebih mata pelajaran matematika di kelas responnya kurang baik. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika yang menyatakan bahwa memang sebagian besar siswa kurang menyukai pelajaran matematika, masih banyak dari mereka yang beranggapan matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Siswa mengatakan bahwa mereka sangat kesulitan dalam mengerjakan latihan atau soal yang diberikan guru yang berbentuk cerita. Selain itu, proses pembelajaran matematika pada umumnya masih didominasi oleh peran guru dan juga lebih banyak memakai buku paket dalam mengajar, sehingga keaktifan dan kemandirian belajar siswa kurang. Guru tersebut mengatakan bahwa dalam penyampaian materi ia sering menggunakan media pembelajaran berupa *Power Point* dengan harapan dapat menarik ketertarikan siswa dalam pelajaran matematika. Akan tetapi, upaya tersebut tak sesuai dengan apa yang diharapkan karena siswa cepat bosan dengan pemakaian media tersebut yang terkesan hanya menyampaikan materi secara umum dan bersifat pasif.

Memerhatikan masalah yang ada, peneliti perlu untuk melakukan suatu penelitian dengan menerapkan suatu media pembelajaran inovatif agar siswa mudah memahami materi pelajaran dan juga dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berguna mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Sundayana (2015: 6)

berpendapat bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Munir (2012: 5) Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.

Penggunaan media pembelajaran seperti multimedia sebagai alat bantu sangatlah dibutuhkan khususnya pada mata pelajaran matematika pada berbagai materi diantaranya materi segiempat. Hal ini bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, komunikasi antar guru dan siswa ataupun dengan sesama siswa akan lebih aktif lagi sehingga diharapkan multimedia pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul : ***“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Segi Empat di Kelas VII SMP Negeri 5 Paguyaman”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran masih sangat rendah.
2. Kurang baiknya respon siswa terhadap mata pelajaran matematika.
3. Keaktifan dan kemandirian belajar siswa kurang.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh guru mata pelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak semakin meluas, maka peneliti membatasi yaitu : “penggunaan multimedia pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium dan layang-layang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi segi empat di kelas VII SMP Negeri 5 Paguyaman?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada

materi persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium dan layang-layang di kelas VII SMP Negeri 5 Paguyaman.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Menggunakan Multimedia pembelajaran, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan juga berdampak positif pada hasil belajar.

2. Bagi Guru

Kiranya penelitian ini dapat dijadikan bahan masukkan untuk penggunaan media sejenis untuk pokok pembahasan lainnya.

3. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.