

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika termasuk salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan, dimana matematika merupakan ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran, yang mempelajari tentang besaran, struktur, ruang dan perubahan. Menurut Sundayana (2015: 2) Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika adalah ilmu yang mendasari perkembangan sains dan teknologi modern yang banyak memberikan sumbangan terhadap berbagai disiplin ilmu. Belajar matematika juga dapat melatih siswa dalam menggunakan pikirannya untuk berpikir logis, kritis, kreatif dan sistematis.

Keefektifan pembelajaran merupakan kesuksesan pembelajaran yang ditandai dengan keinginan siswa mempelajari hal yang diajarkan. Susanto (2013: 208) Keefektifan pembelajaran sangat ditentukan oleh ada tidaknya proses pemahaman atau memahami pengetahuan. Terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan efektif, antara lain ditandai dengan siswa paham terhadap materi yang diajarkan, sikap positif siswa terhadap guru dan teman-temannya, dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Faktanya siswa masih kesulitan dalam belajar matematika. Kesulitan yang dialami dapat berasal dari pembelajaran yang konvensional, artinya guru tidak menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, kreatif, dan inovatif serta

interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang kurang. Hal ini juga disebabkan materi pelajaran yang masih cukup abstrak bagi siswa, dan guru kurang mampu mengkontekstualkan dalam kehidupan sehari-hari. Diperlukan pemilihan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Hasil observasi yang dilakukan pada di SMP Negeri 11 Gorontalo bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan unsur perangkat lunak yang mendukung masih kurang. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan power point sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi segitiga. Power point yang digunakan hanya berisikan teks, gambar, dan animasi-animasi seadanya. Hal ini membuat siswa merasa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika yang akhirnya membuat siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika dan kurang memahami konsep matematika yang diberikan oleh guru. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, hasil tersebut menunjukkan bahwa keefektifan pembelajaran bukan hanya dipengaruhi oleh minat belajar siswa, tapi media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap keefektifan pembelajaran. Pernyataan tersebut di dukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Karimah, dkk (2017), dimana hasil tersebut memberikan data berupa aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, respon siswa terhadap media dan tes hasil belajar siswa. Data yang diperoleh terlihat bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari

persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 80,6%, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang ditentukan.

Hamalik dalam Arsyad (2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu cara agar proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan lebih bersifat interaktif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat untuk siswa akan memudahkan dan menumbuhkan minat belajar siswa pada materi tertentu. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu media dengan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran akan mengubah pandangan siswa yang menganggap bahwa matematika pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan. Informasi yang diberikan kepada peserta didik lebih banyak tinggal dalam pikiran mereka, apabila lebih banyak indera yang dirangsang maka semakin banyak pula informasi yang diterima.

Munir (2012: 27) penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, memanfaatkan media atau alat peraga yang telah hadir di sekeliling kita dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru atau pelaku pendidikan agar kegiatan belajar mengajar lebih baik lagi dan tepat sasaran, yaitu salah satunya dengan multimedia pembelajaran. Pemanfaatan multimedia diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam

belajar, dan animasi yang terdapat pada media pembelajaran akan membuat media pembelajaran menjadi semakin menarik. Suatu rancangan multimedia akan memberikan dampak positif pada keefektifan pembelajaran.

Menurut Miarso (2004: 460) efektivitas pembelajaran adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui prosedur pembelajaran yang tepat. Pembelajaran efektif dapat tercapai jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik dan menghantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Guru harus mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan metode atau model yang tepat.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka menggambarkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dilakukan pada materi segitiga agar dapat disampaikan menggunakan animasi yang menarik. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul ***“Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Materi Segitiga Kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Penggunaan multimedia pembelajaran pada materi segitiga belum diketahui efektivitasnya.
3. Kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan karena keterbatasan waktu, tenaga dan pikiran kiranya peneliti perlu membatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi permasalahan pada : “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Materi Segitiga Kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah pembelajaran berbasis multimedia efektif untuk dibelajarkan pada materi segitiga kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran menggunakan multimedia materi segitiga kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi siswa, guru, dan peneliti. Peneliti uraikan satu persatu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif menggunakan multimedia pembelajaran