

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Matematika memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penguasaan matematika perlu ditingkatkan karena matematika merupakan titik tolak ukur untuk menguasai teknologi. Hal ini disebabkan karena matematika bukan hanya dibutuhkan sebagai alat berhitung pasif, tetapi merupakan bahasa yang penting bagi teori yang melandaskan semua bidang studi.

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting dalam mencerdaskan siswa karena dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan ilmu dan teknologi. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran matematika di sekolah dasar sudah bukan bagian dari tematik-terpadu. Berdasarkan Lampiran Permendikbud No. 24 tahun 2016 pada Bab 1 Pasal 1 item 3, mata pelajaran matematika dan PJOK adalah pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, usaha untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa banyak mengalami kendala dan hambatan, terlebih lagi pada mata pelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Hal ini ditunjukkan meskipun mata pelajaran matematika bukan hal asing bagi siswa, namun kenyataannya masih

banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan sehingga menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kondisi ini juga terjadi pada siswa kelas VI di SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo yang ditunjukkan dengan nilai hasil belajar matematika pada ulangan harian semester genap tahun ajaran 2017/2018 materi lingkaran sebahagian besar masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan yaitu nilai 70. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa yang tertera pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Materi Lingkaran pada Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018 Di SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai KKM	Persentase
VI-A	20	6	30 %
VI-B	20	8	40 %

Sumber Data : SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo

Dari tabel diatas terlihat bahwa persentase siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas VI-A adalah sebanyak 70 % dan kelas VI-B sebanyak 60 %. Dalam hal ini nilai ulangan harian yang paling rendah di kelas VI SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo yaitu pada kelas VI-A yang tingkat persentase ketidaktuntasan sebanyak 70 %.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo diperoleh informasi hasil belajar yang masih rendah dibawah KKM disebabkan karena peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep dari setiap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu faktor penyebabnya adalah pesan utama materi pelajaran yang begitu sulit dipahami oleh peserta didik karena metode atau media yang digunakan kurang menarik dan terasa membosankan. Dalam pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis. Guru juga memanfaatkan media powerpoint untuk membantu dalam proses mengajar, dimana powerpoint hanya digunakan untuk menyampaikan materi secara umum. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran matematika sejak dini dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada. Perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan untuk membuat mereka menyukai mata pelajaran matematika terlebih dahulu, dengan begitu belajar matematika yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka.

Salah satu inovasi yang guru bisa lakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang berbasis multimedia. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah

pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh Sundayana (2015: 6) bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat memahami siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat, rasa senang dan bergairah selama proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan guru disarankan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Berangkat dari penjelasan di atas, penulis ingin melakukan suatu penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Multimedia**

Pembelajaran pada Materi Lingkaran Kelas VI Di SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru lebih banyak menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
3. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran disebabkan oleh penggunaan metode dan media yang belum menarik perhatian siswa.
4. Pembelajaran materi lingkaran belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
5. Hasil belajar siswa pada materi lingkaran masih rendah.

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:

1. Rendahnya hasil belajar pada materi lingkaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran kelas VI SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Multimedia Pembelajaran pada Materi Lingkaran Kelas VI Di SDN 84 Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, menjadi bahan masukan dan informasi untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan menggunakan media inovatif dalam mengajar.
2. Bagi peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran khususnya matematika. Bagi peneliti, sebagai pengalaman menulis dan melakukan penelitian serta menambah wawasan terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah.