

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar dalam kehidupan manusia berhubungan langsung dengan bilangan-bilangan serta pengetahuan penalaran yang logis serta terorganisasi secara sistematis. Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi oleh guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang memberikan pengalaman serta pemenuhan aspek-aspek pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru menjadi sorotan utama sebab guru secara langsung mempengaruhi, menilai dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi manusia cerdas, terampil dan bermoral. Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengajar serta penggunaan strategi, metode, model dan media dalam pembelajaran yang tepat.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa untuk memahami materi tersebut dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat berupa buku, gambar, alat peraga, alat-alat elektronik dan sebagainya.

Menurut Sundayana (2015: 10) fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

- (1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- (2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- (3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- (4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- (5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- (6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- (7) Meningkatkan kualitas pelajaran.

Selain bermanfaat bagi guru, media pembelajaran juga bermanfaat bagi siswa, diantaranya:

- (1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- (2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- (3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
- (4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
- (5) Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
- (6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- (7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengajar matematika di SMP Negeri 11 Gorontalo diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi segitiga pada tahun 2017/2018 masih rendah atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar tersebut dikatakan bahwa salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar pada tahun lalu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segitiga Tahun Ajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata	Siswa yang Mencapai KKM	Persentase
VII A	32	63,31	12	33,33%
VII B	32	66,15	13	41,93%
VII C	32	65,46	14	43,75%

Sumber: Hasil ulangan harian materi segitiga kelas VII Smp Negeri 11 Gorontalo

Jika pada kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media yang tepat akan berpotensi tidak menarik perhatian siswa, maka proses pembelajaran akan menjadi suatu aktivitas yang sangat membosankan dan kurang diminati oleh siswa, dan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Untuk mengatasi masalah hasil belajar tersebut, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti memberikan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang berisi materi pembelajaran matematika yang dapat dioperasikan oleh guru maupun siswa sendiri dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Multimedia pembelajaran yang digunakan berisi materi segitiga dan latihan soal. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran mempunyai keistimewaan tersendiri bagi siswa maupun guru.

Dari uraian tersebut, maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa setelah penggunaan multimedia pembelajaran. Penelitian tindakan ini berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran pada Materi Segitiga di Kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti kemukakan di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sering terkesan sulit dan membosankan bagi siswa.
2. Sebagian besar siswa kelas VII belum mencapai KKM yaitu 70.
3. Pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis dan powerpoint.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru untuk pelajaran matematika pada materi segitiga.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi segitiga.

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya masalah yang sudah peneliti identifikasi maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk pelajaran matematika pada materi segitiga.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi segitiga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu: “Apakah dengan penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi segitiga di kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan multimedia pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 11 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, memperoleh pengetahuan terbaru tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat dan meningkatkan kualitas mengajar.
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar.
3. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa