

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern. Perkembangan teknologi ini membawa dampak positif bagi guru dan siswa. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

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 hal ini matematika di sekolah dasar perlu diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika yang relatif tinggi mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di kelas itu efektif begitu pula sebaliknya.

Namun pada kenyataannya, hasil belajar matematika dari siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa kelas VI semester genap di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo pada materi lingkaran tahun ajaran 2017/2018.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI pada Materi Lingkaran Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	KKM = 70
VI-A	26	66,65	66,65 < 70
VI-B	25	67,32	67,32 < 70

*Sumber Data : SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo*

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil ulangan harian siswa pada materi lingkaran di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah siswa yang belum mencapai KKM dari kedua kelas pada materi ini sebanyak 26 orang dari 51 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo diperoleh informasi bahwa hasil belajar yang masih rendah di bawah 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 sulit dipahami oleh peserta didik karena metode atau media yang digunakan kurang menarik dan monoton sehingga peserta didik cepat merasa bosan. 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. Penggunaannya hanya terbatas pada teori saja. Padatnya materi yang harus disampaikan kurang sesuai dengan waktu yang disediakan, sehingga partisipasi (keaktifan) peserta didik kurang selama proses pembelajaran. Hal ini menjadikan komunikasi belajar seringkali tidak berlangsung efektif dan efisien.

Melihat uraian masalah tersebut, dipandang perlu untuk melakukan suatu eksperimen dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik dapat memahami materi pelajaran serta dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajar matematika. Menurut Sundayana (2015: 6) bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang tepat tentunya akan memberikan proses belajar yang efektif pada peserta didik dan memberikan pengaruh positif pada hasil belajarnya terutama pada materi lingkaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kesulitan dalam melaksanakan tugas mengajarnya dan juga kesulitan belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah multimedia pembelajaran lingkaran.

Surjono (2017: 23) mengemukakan bahwa multimedia pembelajaran adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan aplikasi komputer tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan multimedia lingkaran yang akan diterapkan adalah suatu setingan pembelajaran multimedia untuk menampilkan

materi lingkaran dalam bentuk perangkat lunak (*software*), berupa kombinasi dari audio (suara/musik), animasi, teks, dan gambar dengan tujuan peserta didik dapat memahami materi lingkaran. Tampilan multimedia pembelajaran lingkaran ini sangat menarik yang berupa kombinasi dari audio (suara/musik), animasi, teks, dan gambar dengan sajian materi yang berkaitan dengan materi lingkaran sehingga dalam pola pikir peserta didik tertanam konsep-konsep dari materi lingkaran secara nyata dan mendalam. Kemudian output dari multimedia lingkaran ini akan mendorong ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam belajar materi lingkaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif melalui skenario pembelajaran yang terdapat dalam multimedia pembelajaran tersebut.

Penggunaan multimedia pembelajaran lingkaran dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa dan membantu siswa untuk banyak melakukan eksplorasi di era teknologi yang semakin canggih ini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia lingkaran diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat, rasa senang dan bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung. Disisi lain suasana belajar akan lebih hidup, dan komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Hal ini diduga pula dapat membantu siswa dalam upaya meningkatkan konsentrasi menerima pelajaran.

Multimedia lingkaran mampu menimbulkan daya tarik tersendiri bagi siswa dalam mengikuti pelajaran. Pada umumnya siswa mempunyai sifat penasaran yang tinggi untuk mencoba sesuatu yang baru, termasuk teknologi yang saat ini sedang diminati anak-anak sekolahan. Oleh karenanya peneliti perlu mengadakan suatu eksperimen dengan membandingkan media yang digunakan guru di sekolah saat ini

yaitu powerpoint dengan multimedia pembelajaran lingkaran, dan akan dilihat apakah multimedia pembelajaran lingkaran ini memiliki pengaruh dengan melihat perbedaan pada hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Lingkaran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

- a. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena metode atau media yang digunakan kurang menarik dan monoton.
- b. Hasil belajar siswa pada materi lingkaran masih rendah.
- c. Partisipasi (keaktifan) peserta didik kurang selama proses pembelajaran.

## **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: **“Penggunaan multimedia pembelajaran lingkaran terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”**

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran lingkaran lebih baik**

dari hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media powerpoint di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo ?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk membandingkan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia pembelajaran lingkaran dengan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan media powerpoint di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai referensi dan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran menggunakan multimedia.
2. Bagi peserta didik, sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan merasakan pembelajaran beda dari biasanya.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran khususnya matematika
4. Bagi peneliti, sebagai pengalaman menulis dan melakukan penelitian serta mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik pada pembelajaran matematika setelah menggunakan multimedia lingkaran.