

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya yang meliputi dari murid, guru, bahan atau materi pelajaran (Buku, Modul, Rekaman Video atau Audio, dan sebagainya), dan berbagai sumber belajar berupa fasilitas (*Proyektor Overhead*, Perekam Pita Audio dan Video, Laptop, Perpustakaan, Laboratorium, dan lain-lain).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kini berdampak pada semua aspek kehidupan. Salah satunya terhadap aspek pendidikan yang terpusat terhadap proses pembelajaran. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan IPTEK tersebut secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Belajar Matematika merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika diharapkan peserta didik mampu bersaing dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dapat meningkatkan sifat kreativitas, analisis, serta sistematis.

Diantara tujuan matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan penalaran, memecahkan masalah, pemahaman konsep, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, tidak sedikit peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan. Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan atau kesuksesan dalam pembelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, dalam memberikan materi pembelajaran seringkali guru menemukan kesulitan. Khususnya bagi guru matematika, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang dibelajarkan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para peserta didik. Kondisi semacam ini, akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi peserta didik dan mengabaikan peran media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo sebagai bentuk studi pendahuluan dalam penelitian, proses pembelajaran yang terjadi adalah tidak adanya interaksi antara guru dan peserta didik atau dengan kata lain proses pembelajaran pasif. Terbukti seperti saat guru menjelaskan dan bertanya kepada peserta didik apakah sudah memahami yang telah dijelaskan, maka tidak ada satupun peserta didik menjawabnya.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam membangun interaksi yang baik dengan peserta didik yaitu dengan menggunakan media saat kegiatan belajar

mengajar. Dengan adanya media maka akan memacu semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan juga membantu peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini dipertegas lebih detail oleh Fathurrohman dan Sutikno (2007: 67) fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) menarik perhatian peserta didik, (2) membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, (3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis*, (4) mengatasi keterbatasan ruang, (5) pembelajaran yang produktif dan lebih komunikatif, (6) waktu pembelajaran dapat dikondisikan, (7) menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar, (8) meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, (9) melayani gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam, serta (10) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Selain fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat seperti yang telah dikemukakan oleh Suprihatiningrum (2012: 321) antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisien dalam waktu dan tenaga, dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Tujuan teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran. Sedangkan kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru dapat menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam belajar, yang pada akhirnya hasil prestasi belajar peserta didik menurun. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor hasil belajar peserta didik kurang memuaskan jauh dari nilai KKM.

Seperti yang terjadi pada nilai ulangan harian peserta didik di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo semester genap pada materi lingkaran.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VI Pada Materi Lingkaran Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018

| Kelas | Jumlah peserta didik | 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

Masalah yang peneliti temukan di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo yaitu ketika proses belajar mengajar metode yang di gunakan kurang bervariasi, guru kurang menggunakan teknologi seperti pemakaian laptop, infocus dan program aplikasi microsoft word dalam penyampain materi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Deskripsi Efektivitas Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Lingkaran Di Kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru dalam memvariasikan proses pembelajaran.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran pada materi lingkaran belum diketahui efektivitasnya.
3. Kurangnya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang belum dipahami.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi lingkaran.

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 berbasis multimedia pada materi lingkaran di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah media pembelajaran berbasis multimedia efektif untuk mengajarkan materi lingkaran di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran berbasis multimedia pada materi lingkaran kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1) Bagi peserta didik

Dapat membuat peserta didik lebih tertarik saat proses pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

2) Bagi guru

Sabagai bahan masukan terutama dalam proses pembelajaran yang efektif, aktif, dan variatif.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik terkhususnya pada mata pelajaran matematika materi lingkaran.

4) Bagi peneliti

Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah menggunakan Multimedia.