

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu pelajaran utama yang diajarkan tidak hanya di sekolah dasar tapi di setiap jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Jadi matematika adalah ilmu pasti yang dipelajari mengenai pola pikir, pembuktian secara logika, dan beberapa konsep mengenai bilangan yang mempunyai hubungan satu dengan yang lain dengan jumlah yang banyak.

Pentingnya matematika tidak terlepas dari kegunaan pada setiap aspek kehidupan. Beberapa ilmu matematika digunakan dalam beberapa bidang, contohnya bidang kesehatan, ekonomi, teknologi, fisika, pendidikan, arsitektur, seni dan astronomi. Peran matematika pada bidang pendidikan juga sangat penting, karena matematika diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang ditempuh ilmu pengetahuan matematika yang didapatkan juga semakin berkembang.

Zaman sekarang teknologi berkembang begitu pesat dan hampir disemua bidang. Salah satunya yaitu perkembangan teknologi pada pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan komunikasi akan menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang. Melalui hal tersebut teknologi memiliki posisi yang penting dalam perkembangan pendidikan saat ini yaitu melalui adanya media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2006: 3). Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien, sehingga dapat membuat peserta didik lebih cepat memahami.

Selanjutnya, guru sebagai pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pembelajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar dan mengajar serta juga memiliki fungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kustandi, 2013: 8). Media pembelajaran memiliki dua peranan penting dalam proses pembelajaran antara lain: (1) media sebagai alat bantu mengajar, (2) media sebagai sumber belajar yang diinginkan sendiri oleh peserta didik secara mandiri (Rusman, 2012: 140)

Arsyad (2006: 15) mengemukakan bahwa penggunaan 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 peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah masih banyak guru yang belum mampu mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo, dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan pembelajarannya didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan peserta didik. Guru juga memanfaatkan media powerpoint dalam proses pembelajaran tetapi hanya membantu menyampaikan materi secara umum, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini yang menyebabkan media pembelajaran menjadi kurang optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut dipandang perlu untuk melakukan suatu pengembangan dengan merancang suatu media pembelajaran yang berbasis

multimedia, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran serta dapat memberikan pengaruh yang positif pada pembelajaran matematika. Menurut Sundayana (2015: 25) penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan bantuan media yang menarik, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Dan dengan bantuan media ini dapat membantu bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan dan diharapkan dengan adanya bantuan media ini selain memberi kemudahan bagi peserta didik juga dapat memberikan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Lingkaran di Kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo”*

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan, diantaranya:

1. Kurangnya motivasi dan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran yang kurang optimal
3. Belum tersedianya multimedia pembelajaran pada materi lingkaran di SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yang memungkinkan peneliti dapat mencapai tujuan maka penelitian dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran matematika pada materi lingkaran.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan dan hasil pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran matematika pada materi lingkaran di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo?

### **1.5. Tujuan**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang baik dalam pembelajaran matematika pada materi lingkaran di kelas VI SDN 85 Kota Tengah Kota Gorontalo.

### **1.6. Manfaat**

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru: menambah alternatif pilihan media pembelajaran dalam penanaman konsep sehingga dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyampaian materi.
2. Bagi peserta didik: sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah: sebagai media pembelajaran guna meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas.

4. Bagi peneliti: menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran dan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.