

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah membentuk karakter manusia menjadi lebih baik dan dapat membantu dalam menjalankan kehidupan bangsa. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kepribadian kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan adanya pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan dapat meningkatkan sumber daya manusia.

Dalam kemajuan suatu bangsa tidak lepas dari sumber daya manusia dan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berfikir ilmiah serta kritis, kreatif, mandiri dan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berfikir yang demikian dapat dikembangkan melalui belajar matematika.

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika membekali siswa untuk mempunyai kemampuan berfikir logis, analitis, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk

bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Oleh sebab itu pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari jenjang tingkatan sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan *National Research Council* (NRC: 1981) dari Amerika Serikat telah menyatakan “*Mathematic is the key to opportunity.*” Matematika adalah kunci ke arah peluang-peluang. Bagi seorang siswa, keberhasilan mempelajarinya akan membuka pintu karir yang cemerlang, Hal ini dapat dipahami bahwa hampir semua pekerjaan sekarang ini pasti akan melibatkan matematika. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus diberikan kepada setiap orang.

Kenyataan yang terjadi di kelas-kelas matematika sekarang ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Dalam pelaksanaan Ujian Nasional matematika selalu menjadi mata pelajaran dengan nilai rata-rata terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Khusus ketidaklulusan seseorang siswa juga banyak disebabkan karena nilai matematika yang jauh dari nilai minimal kelulusan. Oleh karena itu menjadi tugas bagi semua guru matematika untuk merencanakan dan melaksanakan suatu pembelajaran matematika dengan sistematis dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Saat ini mulai marak dikembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Salah satu diantaranya multimedia pembelajaran segiempat yang dikembangkan kelas VII-4 di SMP Negeri 2 Suwawa. Multimedia tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang abstrak dan

juga dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Melalui animasi visual yang menarik diharapkan multimedia tersebut dapat menjembatani kemampuan berpikir anak SMP yang masih terbatas pada hal-hal nyata terhadap konsep abstrak matematika tersebut. Pada muaranya diharapkan melalui multimedia tersebut dapat melatih kemampuan memecahkan masalah sebagai salah satu tujuan pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang disampaikan Wibawanto (2017: 175) mengemukakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba melakukan penelitian tentang **“Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Materi Segiempat Di SMP Negeri 2 Suwawa”**

1.2. Identifikasi Masalah

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

- a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah.
- b. Pembelajaran masih kurang menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat.
- c. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih cukup rendah.
- d. Pengembangan multimedia interaktif belum memprioritaskan kemampuan pemecahan masalah

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, serta dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan di atas pada: “Kemampuan Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika berbantuan multimedia interaktif pada materi segiempat”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Materi Segiempat Di SMP Negeri 2 Suwawa”

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Materi Segiempat Di SMP Negeri 2 Suwawa

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan juga berdampak positif pada hasil belajar.

b. Bagi guru

Kiranya penelitian ini dijadikan bahan masukan untuk penggunaan media sejenis untuk pokok pembahasan mata pelajaran

c. Bagi peneliti

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran multimedia interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.