

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun perguruan tinggi dan matematika juga merupakan salah satu ilmu yang sangat berpengaruh penting yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Diantaranya memiliki peran penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang sains. Bagi dunia keilmuan, matematika memiliki peran sebagai bahasa simbolik yang memungkinkan terwujudnya komunikasi yang cermat dan tepat.

Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreatifitasnya. Menurut Fathani (2009) menyatakan bahwa matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu (bagi ilmuwan), sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pembimbing pola pikir. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari – hari, maka matematika perlu dipahami dan di kuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sekolah sebagai generasi penerus.

Adapun tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum 2013 sebagai penjabaran dari empat kompetensi inti yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Kompetensi sikap spritual dalam pembelajaran matematika dikembangkan melalui kompetensi dasar menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Kompetensi sikap sosial dikembangkan melalui kompetensi dasar : 1) Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggung jawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah, 2) memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada matematika serta memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar, 3) memiliki sikap terbuka, santun, objektif menghargai pendapat dan karya teman dalam

interaksi kelompok maupun aktivitas sehari-hari.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran matematika, pada saat ini Sekolah – sekolah di Indonesia sebagian telah menerapkan Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan Saintifik. Menurut Kemendikbud 2013 pendekatan saintifik memiliki karakteristik (1) berpusat kepada siswa, (2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip dan (3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran itu mampu mendorong kreativitas dari siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, berlangsung dalam kondisi menyenangkan dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar adalah ukuran prestasi dari kemampuan siswa atau gambaran pencapaian pada proses pembelajaran di kelas dalam hal mengukur tingkat efektifitas proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas menurut Sumantri (2015 :1) adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang ideal, guru merupakan salah satu menjadi faktor utama dalam pembelajaran, sebab guru terlibat langsung dalam mempengaruhi, menilai dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi siswa yang memiliki kemampuan dan hasil belajar yang tinggi. Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari sentuhan kemampuan guru dalam mengajar serta penggunaan metode, model dan media dalam pembelajaran yang tepat.

Namun kenyataan pembelajaran matematika pada saat ini hanya menggunakan cara – cara tradisional pada proses pembelajarannya, hanya sedikit dijumpai proses pembelajaran matematika memanfaatkan media pembelajaran. Tetapi dalam hal ini hanya berupa media dalam bentuk powerpoint, dimana dalam

media powerpoint hanya menjelaskan inti dari materi tersebut selebihnya guru kembali menjelaskan secara langsung sehingga komunikasi yang terjadi tidak maksimal dan hanya berjalan satu arah saja, maka pemahaman siswa hanya terbatas pada saat guru menjelaskan pembelajaran di dalam kelas yakni hanya berupa mengingat, mencatat dan menghafal.

Hal ini tidak sejalan dengan apa yang di harapkan dalam pembelajaran yang dimana siswa di harapkan bisa memahami materi yang di ajarkan, bisa menalar, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan-nya. Dalam hal ini akan menyebabkan munculnya persepsi siswa bahwa matematika adalah kumpulan-kumpulan prosedur yang harus dihafal sehingga tanpa disadari oleh mereka bahwa kemampuan mengandalkan hafalan konsep akan mudah dilupakan begitu saja dan menyulitkan mereka dalam menganalisis permasalahan matematika. Akibatnya matematika menjadi pelajaran yang sulit, tidak menarik, dan membosankan. Karena itu, salah satu cara alternatif yang harus di kembangkan dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini

Berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru matematika di MTs NEGERI 2 BOALEMO diperoleh informasi bahwa pemanfaatan teknologi baik dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang di terapkan dan hal ini secara langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa sangat rendah dan masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan harian pada materi kerucut tahun ajaran 2018/2019 dimana dari 4 kelas nilai rata – rata yang diperoleh siswa hanya berkisar 70,14 – 73,55.

Dari data tersebut terlihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa tahun ajaran 2018/2019 pada kelas IX MTs NEGERI 2 BOALEMO masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada umumnya, masalah hasil belajar yang masih rendah dibawah KKM ini disebabkan karena siswa kurang memahami konsep pada setiap materi pelajaran yang diberikan sehingga berdampak pada hasil belajar mereka.

Selain itu faktor yang juga mempengaruhi keberhasilan siswa antara lain

adalah karena penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan belum sesuai dengan materi pelajaran yang di ajarkan. Penyebab lainnya adalah pemilihan dalam media pembelajaran yang di gunakan masih belum tepat.

Adapaun dari faktor peserta didik yaitu kurang termotivativasinya peserta didik dalam pembelajaran karena pembelajaran hanya bersifat satu arah, akibatnya tidak menjadikan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Penyebab lainnya adalah peserta didik lebih sering menghafal sehingga kurangnya pemahaman konsep. Salah satu alternatif yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar siswa. Peran media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan dalam jurnal AJME oleh Damopolii dkk (2019:75) bahwa pemanfaatan media secara baik dapat membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga guru akan lebih banyak waktu untuk memberikan perhatian kepada aspek – aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadiann, memotivasi belajar, dan lain – lain.

Menurut Sumantri (2015 : 303) tugas guru atau pembelajar harus kompeten dalam menggunakan alat - alat yang di sediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Lebih baik lagi jika guru berusaha mengembangkan media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam membantu siswa memahami materi pada saat proses belajar adalah dengan memanfaatkan media yang berupa multimedia pembelajaran.

Multimedia adalah suatu tampilan dari gabungan beberapa unsur yaitu teks, grafik, vidio dan animasi yang dikemas menjadi file digital yang di rancang oleh desainer untuk menyampaikan suatu informasi yang di sajikan dengan lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2006:172) Multimedia bertujuan

untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Penyampaian informasi pada proses pembelajaran akan lebih mudah dimengerti karena panca indera ikut terlibat, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Maka dengan penggunaan multimedia pada pembelajaran matematika diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik serta menanamkan persepsi yang baik dari siswa terhadap keterampilan guru dalam mengolah proses pembelajaran.

Dalam jurnal AJME oleh Damopolii dkk (2019 : 76) mengemukakan bahwa menggunakan multimedia lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan media pembelajaran berbasis multimedia, karena akan sangat membantu proses pembelajaran dan sangat berperan penting terhadap hasil pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan media yang digunakan saat ini disekolah yaitu media powerpoint dengan media yang berupa multimedia pembelajaran kerucut, dan melihat apakah multimedia pembelajaran ini memiliki pengaruh pada siswa dari hasil belajar siswa terutama pada materi kerucut. Oleh karenanya peneliti tertarik melakukan penelitian dengan formulasi judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerucut Kelas IX MTs Negeri 2 Boalemo”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilaksanakan cenderung bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi.
3. Rata-rata hasil belajar siswa pada materi kerucut perlu ditingkatkan karena belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

### **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 pada: “penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di kelas IX MTs NEGERI 2 BOALEMO”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan *multimedia* pembelajaran interaktif lebih baik dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan *powerpoint* pada materi kerucut kelas IX di MTs NEGERI 2 BOALEMO.?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran *interaktif* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada materi kerucut kelas IX di MTs NEGERI 2 BOALEMO

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, antara lain:

1. Bagi guru, sebagai gambaran tentang mengajarkan materi Kerucut dengan memilih strategi dan media yang tepat yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini yang diharapkan bisa membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memotivasi siswa lebih proaktif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga pada saat proses pembelajaran siswa tidak cenderung merasa bosan.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi suatu masukan untuk menambah wawasan pengetahuan dan sebagai tolak ukur yang didapat selama perkuliahan sehingga dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran sebagai bekal kedepannya nanti sebagai calon guru.