

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang sering digunakan hampir disetiap aspek kehidupan manusia. Selain itu juga ilmu matematika dapat mengasah kemampuan penalaran serta cara berpikir logis, kritis dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyana (2004: 180) matematika selain memperluas cakrawala berpikir peserta didik juga dapat mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial terdapat didalamnya. Oleh karena itu, matematika sudah diajarkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Dalam proses pembelajaran guru merupakan aktor utama dalam mengembangkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik siswa agar lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013: 187) yang menyatakan bahwa guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengajar serta penggunaan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran dikatakan baik, apabila dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri (2019:

1)) yang menyatakan bahwa efektifitas pembelajaran adalah seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai dengan capaian kualitas, kuantitas dan waktu. Hasil belajar merupakan suatu tolak ukur untuk menilai keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Menurut Rusman (2017: 130) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan hasil belajar guru mempunyai acuan untuk mendeteksi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Semakin tinggi persentase hasil belajar siswa, maka semakin efektif juga proses pembelajaran.

Namun dalam kenyataannya, sesuai hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di SMPN 2 GORONTALO persentase hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi tabung belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) tahun 2018/2019 yaitu 69,35% - 73,50 %. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan kurang variatif, seperti pembelajaran yang masih monoton menggunakan media berupa *powerpoint*. Dalam hal ini media tersebut hanya mencantumkan inti-inti dari materi yang diajarkan serta terlalu sering digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Winarno dkk (2015: 1) Umumnya presentase *powerpoint* terdiri dari *slide* yang mengandalkan kombinasi kata-kata (teks) dan gambar (grafik atau animasi) untuk menyampaikan point-point tertentu.

Upaya dini yang dapat dilakukan terhadap permasalahan diatas adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani dkk (2018 : 4) bahwa media bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru lebih menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah multimedia pembelajaran . Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani dkk (2018:196) multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

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 interaktif, dan melihat apakah multimedia interaktif ini memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika siswa terutama pada materi tabung. Oleh karenanya peneliti tertarik melakukan penelitian dengan formulasi judul: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tabung Kelas IX Di SMP Negeri 2 Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurang efektifnya pembelajaran sehingga siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Rata-rata hasil belajar siswa pada materi tabung belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat terutama media interaktif

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada materi tabung kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi tabung kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo?”. Pengaruh yang dimaksud dalam hal ini adalah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan *powerpoint* pada materi tabung kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah: untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi tabung kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi guru, sebagai tambahan informasi dan bahan masukan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa serta membantu guru agar dapat memilih strategi dan media yang tepat yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.
2. Bagi siswa, dengan adanya multimedia interaktif ini akan membantu siswa lebih tertarik dan termotivasi pada saat pembelajaran, sehingga dapat menerima dan memahami dengan baik konsep-konsep materi yang diajarkan, khususnya materi tabung.
3. Bagi sekolah, dapat menjadi referensi tambahan agar dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap perkembangan belajar siswa.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi acuan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dan menambah wawasan untuk memperbaiki pembelajaran matematika dengan menggunakan pemilihan media yang tepat.