

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kurikulum 2013 terdapat sepuluh mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Didalam mata pelajaran matematika terdapat fakta, konsep dan prinsip matematika yang dibelajarkan di setiap jenjang sekolah baik sekolah dasar hingga sekolah menengah. Matematika sebagai mata pelajaran penting karena di dalamnya memiliki proses pemikiran sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran.

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang mendorong siswa untuk mamahami konsep matematika itu sendiri. Adapun tujuan pembelajaran matematika yang dapat di pahami dari Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yakni: (a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matemematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Ketercapaiannya tujuan pembelajaran matematika dengan cara penyampaian materi pembelajarannya jelas dan menarik, membantu siswa mudah dalam memahami materi tersebut. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suherman (2001) bahwa dalam mata pelajaran matematika, siswa dilatih dan diajarkan berpikir logis, rasional dan kritis. Disamping itu, tujuan lain dari pembelajaran matematika yaitu mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Media sangat berperan dalam pembelajaran matematika, dengan menggunakan media, konsep dan symbol matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret. Media yang dapat dijelaskan dari Depdiknas (2003) bahwa istilah media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Dalam arti umum bahwa segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi disebut media pembelajaran matematika termasuk materi tabung. Pada dasarnya merupakan proses penyaluran informasi dari guru ke siswa terkait materi tersebut, sehingganya penggunaan media pada proses belajar mengajar sangatlah penting. Media yang digunakan pada pembelajaran disebut media pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya dan juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wicaksono (2016) bahwa peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan

mudah diterima secara maksimal oleh siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat ditempuh guru untuk mengoptimalkan hasil belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya pada proses pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif sehingga siswa kurang menarik minat siswa untuk belajar yang menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan.

Dengan adanya perkembangan teknologi guru dapat memanfaatkan hal tersebut untuk melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yaitu media berbasis multimedia. Menurut (Azhar, 2008) Multimedia juga didefinisikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media. Secara terintegrasi, perpaduan dua unsur atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media (jenis peralatan itu), penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Permasalahan yang terjadi dilapangan sesuai observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Gorontalo bahwa kurangnya pemanfaatan media yang menarik perhatian siswa sehingga siswa bosan dalam belajar dan tidak termotivasi dalam pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, selain itu juga kurangnya fasilitas yang belum mampu mengoptimalkan teknologi yang ada .

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mengembangkan media berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai alternative untuk mepermuda guru dalam memberikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik
3. Siswa kurang memahami materi yang diajarkan
4. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM
5. Belum adanya penggunaan media yang inovatif pada pembelajaran materi tabung

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, peneliti hanya membatasi penelitian ini pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran materi tabung

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, di dapat rumusan masalah yaitu ”bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran matematika materi tabung di kelas IX di SMP N 2 GORONTALO”

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang baik dalam pembelajaran matematika kelas IX SMP N 2 Gorontalo

1.6 Manfaat Penelitian

Bagi guru : Untuk menambah alternative media yang digunakan dalam pembelajaran dan mempermudah dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar

Bagi siswa : Sebagai alternative untuk lebih bisa belajar secara mandiri dan mempermudah dalam memahami materi

Bagi sekolah : Sebagai media yang dapat mengoptimalkan hasil belajar sehingga bisa meningkatkan kualitas lulusan