

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam mengembangkan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), baik sebagai alat bantu dalam penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Untuk itu diperlukan penguasaan matematika sejak dini melalui pembelajaran menggunakan media yang bersesuaian dengan materi yang diajarkan.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga berkembang dengan pesat hampir di semua bidang. Salah satunya pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Saat ini banyak fasilitas yang disediakan pemerintah untuk mendukung pembelajaran. Beberapa sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas

seperti komputer, LCD, proyektor dan lain sebagainya. Adanya fasilitas tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dengan baik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah guru dan siswa.

Tekait dengan media pembelajaran Suryani dkk (2018:4) dalam kajian mereka tentang media pembelajaran mengartikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, salah-satunya dalam menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Dalam hal ini media pembelajaran yang dibuat haruslah menarik agar bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan yang nantinya akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat di atas, 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 siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran. Dalam

pembelajaran matematika, media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Hal-hal yang dianggap abstrak dan asing oleh peserta didik akan lebih konkrit jika menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru untuk dapat menghadirkan dunia luar ke dalam kelas. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Siswa tidak hanya sekedar membayangkan materi yang berhubungan dengan dunia luar, tetapi langsung mempraktekannya di dalam kelas dengan bantuan guru dan media pembelajaran,

Penyampaian materi yang berasal dari pengalaman nyata, membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikannya. Pengalaman nyata merupakan cara pengajaran yang efektif karena dapat mengikutsertakan siswa. Siswa akan memperoleh pengertian secara langsung dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang dibicarakan. Selain itu, guru sebagai pendidik juga akan dimudahkan dengan adanya media pembelajaran. Media memberikan alternatif pilihan bagi guru untuk menyajikan materi yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan melalui media. Media pembelajaran haruslah menarik. Penggunaan media yang memuat gambar atau video merupakan usaha untuk menarik perhatian dan secara tidak langsung dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Ditemui bahwa siswa MTs Negeri 2 Boalemo sulit membayangkan bangun ruang sebagai suatu fakta ke dalam bangun ruang yang disajikan sebagai gambar pada suatu bidang datar. Oleh sebab itu dibutuhkan fasilitas yang dapat mengaitkan antara wujud fakta benda ruang dengan bangun ruang tersebut jika disajikan

sebagai gambar. Termasuk di dalam hal ini adalah bola sebagai salah satu materi pelajaran matematika di MTs Negeri 2 Boalemo. Saat ini masih sedikit guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan observasi di MTs Negeri 2 Boalemo, pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi lengkung yang terdiri dari tiga sub materi yaitu tabung, kerucut dan bola pada kelas IX pada umumnya hanya menunjukkan gambar dan langsung kepada rumus yang terkait dengan materi yang diajarkan. Guru lebih banyak menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, demonstrasi, ataupun metode-metode pembelajaran lainnya yang didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa. Guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, akibatnya masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran matematika. Siswa cenderung cepat bosan dalam proses pembelajaran. Ini berarti buku sebagai media pembelajaran kurang memotivasi siswa dalam belajar, akibatnya proses pembelajaran dinilai kurang optimal.

Dari permasalahan di atas penulis ingin membuat pengembangan multimedia berbantuan *adobe flash*. Dengan berbantuan *adobe flash* dapat menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bola di MTs Negeri 2 Boalemo. Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa media yang menyajikan teks, gambar, suara, animasi dan video. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif guru diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa. Sehingga pelajaran matematika khususnya materi

bola tidak lagi dianggap membosankan. Dengan begitu prestasi peserta didik dalam bidang studi matematika akan meningkat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya proses pembelajaran materi bola pada siswa kelas IX MTs Negeri 2 Boalemo.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik pada materi bola di kelas IX MTs Negeri 2 Boalemo.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *adobe flash* pada materi bola. Ruang lingkup materi meliputi definisi, sifat-sifat, unsur-unsur, luas dan volume bola.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Memperhatikan fenomena pembelajaran materi bola di MTs Negeri 2 Boalemo seperti yang dijabarkan di atas, dalam penelitian ini dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan dan hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *abode flash* dalam pembelajaran matematika pada materi bola di kelas IX MTs Negeri 2 Boalemo.

## **1.5 Tujuan**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang baik, berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bola di kelas IX MTs Negeri 2 Boalemo.

## **1.6 Manfaat**

1. Bagi guru: membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Bagi peserta didik: sebagai sarana yang menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah: sebagai media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan akreditasi sekolah.
4. Bagi peneliti : menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran dan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

