

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika sebagai bagian dari pendidikan tentunya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada siswa di lingkungan formal. Mata pelajaran ini juga merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diujikan secara nasional serta sebagai salah satu tes masuk perguruan tinggi. Disamping itu, matematika merupakan mata pelajaran yang mampu mengembangkan kreatifitas berfikir. Dengan mempelajari matematika siswa dituntut dapat menggunakan pikirannya untuk berpikir logis, kritis, kreatif dan sistematis. Oleh sebab itu, matematika memegang peranan penting sebagai sarana berfikir yang sangat diperlukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Adapun tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 menurut Kemendikbud tahun 2014 (Kemendikbud: 2014) terangkum dalam empat kompetensi inti yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Kompetensi sikap spiritual dalam pembelajaran matematika dikembangkan melalui kompetensi dasar menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Kompetensi sikap sosial dikembangkan melalui kompetensi dasar : 2.1) menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsistensi dan teliti, bertanggung jawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah, 2.2) memiliki rasa ingin tahu, percaya diri,

dan ketertarikan pada matematika serta memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar, 2.3) memiliki sikap terbuka, santun, objektif menghargai pendapat dan karya teman dalam interaksi kelompok maupun aktifitas sehari-hari.

Dalam menjalankan proses pembelajaran guru saat ini menggunakan berbagai media dan sumber belajar seperti buku cetak, power point, dan alat peraga. Hal ini masih saja menimbulkan kendala dalam proses belajar mengajar berupa penerimaan siswa yang berbeda satu dengan yang lain, siswa tidak proaktif dan sebagainya. Dalam mengatasi berbagai kendala tersebut guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa agar dapat membuka peluang lebih besar bagi terciptanya kondisi belajar mengajar yang efektif

Untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang maksimal dibutuhkan strategi, model, metode dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi dengan mudah. Menurut (Hamzah, Muhlisrarini 2014: 96) Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan daya serap siswa atas pembelajaran yang diberikan guru.

Efektifitas dapat diartikan sebagai faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Efektifitas pembelajaran merupakan suksesnya pembelajaran yang ditandai dengan ketuntasan hasil belajar yang menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam jurnal AJME oleh Damopolii dkk, (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif dapat tercapai apabila mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi siswa, dan menghantarkan mereka ketujuan yang ingin dicapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Al-Khairat Kwandang bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis perangkat lunak yang mendukung. Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan buku cetak dan power point sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi kerucut. Pada power point yang digunakan sebagai media pembelajaran hanya berisikan teks, gambar dan animasi-animasi seadanya. Hal ini belum membuat siswa maksimal memahami konsep yang dibelajarkan. Akibatnya hasil belajar siswa belum sepenuhnya mencapai ketentuan minimal, hal yang serupa terjadi pada pembelajaran materi kerucut di SMP.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran bukan saja dipengaruhi oleh minat belajar siswa, tetapi media pembelajaran juga berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang proses pembelajarannya berpusat pada siswa salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis multimedia. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia proses pembelajaran akan mengubah pandangan siswa yang beranggapan matematika pelajaran yang membosankan menjadi

pelajaran yang menyenangkan. Informasi yang diberikan multimedia kepada siswa lebih banyak masuk dan tinggal dalam pikiran mereka, apabila lebih banyak indera yang dirangsang maka semakin banyak pula informasi yang diterima. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (2018: 11) Pemanfaatan multimedia dalam bidang pendidikan yaitu dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Pernyataan tersebut di dukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Karimah, dkk (2017), hasil dari penelitian tersebut memberikan data berupa aktivitas dalam kegiatan pembelajaran yang terdiri aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, respon siswa terhadap media dan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh memperlihatkan tingkat efektivitas media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini ditunjukkan dengan presentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 80,6%.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka menggambarkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dilakukan pada materi kerucut agar dapat disampaikan menggunakan animasi yang menarik. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul *“Deskripsi Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia pada Materi kerucut Kelas IX MTs Al-Khairat Kwandang”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak dalam proses pembelajaran
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilakukan untuk memberikan solusi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa
- c. Kurangnya minat siswa pada pelajaran
- d. Rendahnya hasil belajar

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan keterbatasan waktu, tenaga dan pikiran kiranya peneliti perlu membatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi permasalahan pada : “Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia pada Materi Kerucut Kelas IX MTs Al-Khairat Kwandang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia pada materi kerucut kelas IX MTs Al-Khairat Kwandang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan efektifitas pembelajaran matematika menggunakan multimedia pada materi kerucut kelas IX MTs Al-Khairat Kwandang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi siswa, guru, dan peneliti. Peneliti uraikan satu persatu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif menggunakan multimedia pembelajaran.