

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika adalah ilmu yang sangat penting dan bermanfaat di dalam kehidupan manusia. Seiring kemajuan teknologi perkembangan ilmu pengetahuan telah banyak memberikan kontribusi . Dengan mempelajari matematika seseorang akan terbiasa berpikir secara kritis, ilmiah dan sistematis serta dapat meningkatkan daya ciptanya. karena pentingnya matematika di dalam kehidupan sehari-hari, maka perlu untuk dikuasai dan dipahami oleh siswa.

Agar pembelajaran matematika tertuju pada sasaran yang diinginkan maka guru perlu membuat perencanaan pembelajaran matematika, yakni guru perlu mendesain perencanaan dengan kreatif yang membentuk pelajaran matematika yang melibatkan seluruh siswa dalam suatu proses pembelajaran, jika memungkinkan rancangan aktifitas yang membuat siswa bergerak didalam kelas. Hal ini tentunya akan merangsang keaktifan siswa sehingga belajar mengajar lebih menyenangkan, dan berpengaruh pada hasil belajar.

Namun kenyataannya, pembelajaran matematika cenderung abstrak dan kebanyakan guru-guru kurang dalam memperhatikan kemampuan berfikir siswa dalam mengajar atau disebut sebagai pembelajaran yang kreatif sehingga siswa malas belajar, selain itu cara guru untuk menyampaikan materi masih menggunakan suatu metode konvensional yaitu ceramah, Keadaan seperti ini diindikasikan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan minat belajar matematika siswa menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara guru di SMP Negeri 2 Gorontalo diperoleh informasi terkait pembelajaran dan hasil belajar matematika bahwa terdapat permasalahan pada materi bola dalam hal ini hasil belajar matematika tidak memuaskan atau masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan harian pada materi bola tahun ajaran 2018/2019 dari 11 kelas nilai rata-rata yang didapatkan dengan interval 58,80% - 63,20%. Adapun yang menyebabkan hasil belajar rendah adalah minat siswa untuk belajar matematika sangat kurang, siswa juga kurang merespons serta kurang aktif dalam suatu pembelajaran berlangsung. Selain itu guru hanya menggunakan *power point* untuk membantu dalam proses mengajar, dimana *power point* hanya menjelaskan materi secara inti, selebihnya guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis untuk menyampaikan beberapa fenomena yang berkaitan materi bola. sehingga kemampuan yang dimiliki siswa masih kurang dimana siswa tidak memahami konsep bola akibatnya siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi bola. Hal ini tentunya tidak lepas dari pengaruh profesionalnya guru dalam mengajar seperti pemilihan model, metode dan strategi dalam mengajar serta kurang tepatnya penggunaan media di dalam suatu proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut maka pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu pelajaran yang dirasa efektif dan tepat dalam rangka memahami suatu hal yang abstrak ke hal-hal yang kongkret dan juga salah satu cara yang membuat proses pembelajaran bola lebih menyenangkan. Surjono (2017: 23) mengemukakan bahwa Multimedia

Pembelajaran adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan aplikasi komputer tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya, Peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan membandingkan media yang digunakan disekolah yaitu *power point* dengan multimedia pembelajaran bola, dan melihat apakah multimedia pembelajaran bola berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karenanya peneliti tertarik melakukan penelitian dengan formulasi judul **“Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi bola di kelas IX SMP Negeri 2 Gorontalo “**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Akibatnya siswa cenderung cepat bosan dan kurangnya minat dalam proses pembelajaran matematika.
2. Selama ini guru menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif. Dan kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan tepat oleh guru dalam mengajar.
3. Aktivitas menemukan dalam proses pembelajaran perlu dimaksimalkan

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian dapat terarah dan mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan identifikasi masalah diatas , maka penulis akan membatasi permasalahan pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam menemukan konsep pada materi bola di kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo ‘

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran lebih baik dari hasil belajar siswa yang di belajarkan dengan *power point* pada materi bola di kelas IX SMP Negeri 2 Gorontalo”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan media yang berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan media powerpoint pada materi bola kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru, untuk mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran matematika yaitu bangun ruang sisi lengkung bola
2. Bagi Siswa, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan media pembelajaran yang menarik

3. Bagi Sekolah, untuk referensi tambahan agar dapat meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan pembelajaran peserta didik
4. Bagi Peneliti, menambah wawasan untuk mempelajari pembelajaran matematika dengan menggunakan pemilihan media yang tepat serta menjadi bahan acuan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.