

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sudah menjadi rahasia umum bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua tingkatan pendidikan. Matematika menjadi mata pelajaran yang dites pada Ujian Nasional dan juga sebagai salah satu syarat penentu kelulusan disemua jenjang pendidikan. Menyandang status sebagai *The Queen Of Science*, konsep-konsep matematika sering digunakan pada bidang keilmuan lainnya seperti Biologi, Kimia, Fisika, Ilmu Kebumihan, Teknologi, Ekonomi, Industri dan lain sebagainya.

Akan tetapi, matematika merupakan mata pelajaran yang sedikit peminatnya. Hal ini justru berbanding terbalik dengan pentingnya mempelajari pelajaran matematika itu sendiri karena dengan mempelajari matematika, siswa dapat melatih otak untuk selalu berpikir logis, kritis, kreatif, cermat, teliti dan sabar dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang kita hadapi.

Adapun menurut Permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 Sekolah Dasar, tujuan dari mempelajari matematika terhimpun dalam empat kompetensi inti yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap social, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Untuk kompetensi sikap spiritual dalam pembelajaran matematika dikembangkan melalui kompetensi dasar menerima, menjalankan dan menghormati pedoman agama yang diyakininya. Untuk kompetensi sikap sosial dikembangkan melalui kompetensi dasar : 2.1) menunjukkan cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti

aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, 2.2) menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif, 2.3) memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar, 2.4) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, 2.5) memiliki sikap terbuka, objektif menghargai pendapat dan karya teman dalam diskusi kelompok maupun aktifitas sehari-hari. Untuk kompetensi pengetahuan yaitu ; 3.1) memahami operasi hitung yang terdapat berbagai bentuk pecahan, 3.2) memahami perbandingan senilai dan terbalik, 3.3) menentukan besar sudut yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari, 3.4) menentukan prosedur pemecahan masalah, 3.5) mengenal unsur-unsur lingkaran, 3.6) mengenal diagonal ruang dan diagonal sisi, 3.7) memilah poligon oleh garis simetri, 3.8) memecahkan masalah sederhana yang melibatkan juring, busur, prisma, silinder, piramida atau kerucut, 3.9) memahami cara menghitung mean, median, modus, 3.10) membandingkan tafsiran/arti rata-rata, median dan modus dari dua kumpulan data yang sejenis, 3.11) menemukan peluang empirik dari data luaran yang diperoleh, 3.12) memahami kuesioner sederhana sebagai sarana akurat untuk mendapatkan informasi tertentu. Untuk kompetensi keterampilan yaitu ; 4.1) merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika serta memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari, 4.2) membagi garis tengah menggunakan bantuan benang yang menghubungkan dua titik sudut dalam balok, 4.3) menggambar bangun datar gabungan sederhana dan menghitung luasnya, 4.4) menggambar bangun ruang gabungan sederhana dan menghitung volumenya, 4.5) mengamati pola atau

melakukan percobaan untuk menemukan jumlah sudut segi tiga dan segi empat, 4.6) mengukur besar sudut yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, 4.7) menghitung luas permukaan prisma dan silinder, 4.8) menggambar *plotting* titik-titik di kuadran pertama, 4.9) menggunakan juring, kesamaan busur, prisma, silinder, piramida dan kerucut untuk memecahkan masalah, 4.10) menggunakan data statistik hasil pengamatan untuk menaksir peluang, 4.11) mengumpulkan data menggunakan kuesioner sederhana, mengolah dan memaparkan data dalam bentuk tabel dan grafik yang sesuai, 4.12) menarik kesimpulan berdasarkan data hasil pengamatan yang diolah menggunakan statistik sederhana, tabel ataupun grafik.

Tercapainya tujuan pembelajaran tentu tidak terlepas dari cara pengajar untuk mengelola proses pembelajaran. Akan tetapi, dewasa ini bukanlah sebuah hal yang tabu bahwa para siswa seringkali menghindari pelajaran matematika. Pembelajaran yang monoton serta materi yang memerlukan penalaran tinggi menjadi salah satu faktor mengapa pelajaran ini sering dikeluhkan oleh siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, masih ada siswa yang belum paham cara-cara menyelesaikan soal yang diberikan. Padahal, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sangatlah diperlukan. Karena pemecahan masalah adalah metode yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media seperti alat peraga. Padahal, di era pandemi ini sangat dibutuhkan untuk memilih media pembelajaran yang tepat misalnya saja media pembelajaran berbasis perangkat lunak untuk digunakan siswa. Terlebih lagi untuk media pembelajaran berbasis multimedia karena didalamnya terdapat gambar,

suara, animasi, dan lainnya yang memungkinkan penggunaannya untuk berkomunikasi dua arah. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga dapat membantu guru saat dalam menjelaskan materi-materi yang ingin diajarkan serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini juga dapat mengasah kemampuan pengajar dalam menggunakan teknologi digital yang dominan digunakan pada semua aspek kehidupan.

Berdasarkan penjelasan yang telah dituangkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik dengan permasalahan tersebut dan ingin mengadakan penelitian yang berjudul "*Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa di Era Pandemi melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Lingkaran di Kelas VI SDN 76 Kota Gorontalo*"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut, yaitu :

- a. Minat siswa pada pelajaran matematika khususnya pada materi lingkaran masih sedikit.
- b. Proses pembelajaran yang monoton sehingga motivasi belajar siswa masih rendah.
- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbentuk perangkat lunak ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.
- d. Hasil belajar siswa yang masih rendah khususnya pada materi yang memerlukan perhitungan.

- e. Siswa kurang memahami cara-cara memecahkan masalah pada pelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan kemampuan, tenaga dan pikiran peneliti serta waktu penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan ini pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di era pandemi dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi lingkaran di kelas VI SDN 76 Kota Gorontalo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut : bagaimanakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di era pandemi melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di kelas VI SDN 76 Kota Gorontalo?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan analisis kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di era pandemi melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di kelas VI SDN 76 Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada matematika serta meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan untuk lebih menggunakan media pembelajaran yang variatif.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi sebuah pengalaman baru dalam dunia pendidikan dan rekam jejak selama perkuliahan.