

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MODEL
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI BOLA DI KELAS IX-4 MTS NEGERI
2 BOALEMO**

SKRIPSI

**“Diajukan untuk salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Matematika”**

OLEH

**DIAN PUSPITA APRILIA LAKNASA
NIM. 411 416 073**



**PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**

2021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang Berjudul: “ Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Bola di Kelas IX-4 MTs. Negeri 2 Boalemo ”

Oleh

Dian Puspita Aprilia Laknasa
NIM. 411 416 073

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari /Tanggal : Senin/08 Februari 2021
Waktu : 09.00 – 10.30 WITA
Tempat : Ujian Daring Via Google Meet

A. Dewan Penguji

1. **Prof. Dr. Nurhayati Abbas, M.Pd**
NIP. 196111031988032001
2. **Novianita Achmad S.Si., M.Si**
NIP. 197411171999032003
3. **Dewi Rahmawaty Isa, S.Si., M.Pd**
NIP. 198201072008122002

1.....

2.....

3.....

B. Dewan Pembimbing

1. **Drs. Abdul Wahab Abdullah, M.Pd**
NIP: 196401021990031005
2. **Khardiyawan A. Y. Pauweni, M.Pd**
NIP: 198611062008121005

1.....

2.....

Mengetahui,

Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Gorontalo



PPT. H. Astin Lukum, M.Si
NIP. 196303271988032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pekembangan teknologi serta aplikasi disegala bidang menuntut kita menguasai teknologi informasi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi informasi dan pengetahuan dapat dimanfaatkan dalam pengembangan pembelajaran untuk menunjang kemajuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika agar semakin efektif dan efisien. Menurut Permendiknas (2006: 345), matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang perlu dikuasai dan dipahami oleh siswa. Berdasarkan Permendiknas (2006: 346) matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, belajar matematika tidak cukup mengenal konsep namun dapat menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan masalah baik masalah yang berhubungan dengan matematika maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari

Matematika sebagai bagian dari *science* yang merupakan sebuah pengetahuan yang diperoleh dari proses belajar. Proses belajar harus didukung oleh peristiwa-peristiwa baik yang terjadi di dalam maupun di luar diri siswa. Pengaruh proses belajar yang baik dapat memberikan motivasi, mengarahkan perhatian, memberi umpan balik untuk menyempurnakan kegiatan belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dipengaruhi oleh kualitas pengajaran. Guru memiliki peran dan tanggung jawab untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan, memiliki pengetahuan, keterampilan teknik mengajar dan memiliki kepribadian yang menjadi teladan bagi siswa. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengatur kondisi belajar sedemikian rupa sehingga menghasilkan proses belajar yang efektif dan siswa dapat belajar sesuai dengan tujuan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, usaha untuk meningkatkan hasil belajar belajar siswa banyak mengalami kendala dalam pelajaran matematika yang menuntut siswa memahami materi dan juga dapat menerapkannya. Kendala tersebut berakibat kepada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini ditunjukkan meski pelajaran matematika sudah didapatkan sejak sekolah dasar namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika sulit dipahami dan tidak menarik sehingga menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Kondisi ini juga terjadi pada siswa kelas IX-4 di MTs Negeri 2 Boalemo yang ditunjukkan dengan presentase hasil belajar matematika siswa kelas IX-4 tiga tahun terakhir masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Bola pada Semester Genap di MTs Negeri 2 Boalemo.

Kelas	Tahun Ajaran	Presentase
IX-4	2016/2017	50 %
	2017/2018	65 %
	2018/2019	70 %

Sumber Data: MTs Negeri 2 Boalemo

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di MTs Negeri 2 Boalemo dan didukung dengan hasil belajar matematika tiga tahun terakhir terlihat bahwa hasil belajar yang masih cenderung rendah. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ceramah. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh guru sehingga siswa masih kurang aktif serta penggunaan media pembelajaran yang masih jarang dilakukan. Hal ini yang menyebabkan siswa masih sulit memahami materi yang diajarkan dan kurang menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, dipandang perlu adanya pendekatan yang harus dilakukan agar siswa lebih menyukai pembelajaran matematika. Sehingga matematika yang awalnya dinilai sulit bagi siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang ada berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia, sehingga dapat membantu guru mengajar dan menyampaikan materi, serta penggunaan model pembelajaran untuk membangun pengetahuan siswa yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*.

Menurut Prasetyana (2015: 137), model *discovery learning* adalah model mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, murid ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan guru dalam model pembelajaran DL adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Penggunaan model pembelajaran ini didukung dengan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media berbasis multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Selain itu penggunaan multimedia interaktif ini dapat menambah motivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa itu sendiri. Hal ini didukung dengan pendapat menurut Kuswanto dan Radiansah (2018: 15), dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Model Discovery Learning pada Materi Bola di Kelas IX-4 MTs Negeri 2 Boalemo”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan memahami materi pelajaran.
2. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran disebabkan oleh penggunaan media yang masih kurang dan belum menarik bagi siswa.
3. Pembelajaran materi bola belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
4. Hasil belajar siswa pada materi bola masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan karena keterbatasan waktu, tenaga dan pikiran kiranya peneliti perlu membatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi masalah pada:

1. Rendahnya hasil belajar pada materi bola
2. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan model discovery learning pada materi bola di kelas IX-4 MTs Negeri 2 Boalemo”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif dengan model discovery learning pada materi bola di kelas IX-4 MTs Negeri 2 Boalemo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, menjadi bahan masukan dan informasi untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan minat belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangsi yang bermanfaat agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran khususnya matematika.
4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan menjadi pengalaman berharga dalam menulis dan meneliti.

