

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib di belajarkan dalam dunia pendidikan dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan kepentingan bagi kita semua. Matematika telah dipelajari, di rancang, dikembangkan dan digunakan untuk menyelesaikan masalah - masalah dengan kehidupan sehari-hari seperti penjualan barang, kualitas suatu barang dan lain-lain. Oleh karena itu menurut Hidayat (2019 :1) menyatakan bahwa matematika mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari- hari , seperti kegiatan menghitung dan mengukur. Seluruh aktivitas manusia berkaitan dengan matematika, baik sebagai alat tunjang maupun sebagai ilmu maka ilmu ini perlu di pahami dan di kuasai oleh semua kalangan masyarakat sebagai generasi penerus.

Pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 kemendikbud (2014) bahwa tujuan pembelajaran matematika meliputi empat kompetensi inti yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial , kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. (1) Kompetensi sikap spiritual dikembangkan melalui kompetensi dasar menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya, (2) Kompetensi sikap sosial dikembangkan melalui kompetensi dasar menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsistensi , teliti, bertanggung jawab, responsiv dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah, (3) Kompetensi pengetahuan dikembangkan kompetensi dasar mempunyai rasa ingin tahu , percaya diri , dan tertarik pada matematika serta mempunyai rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika, (4) Kompetensi keterampilan dikembangkan melalui kompetensi dasar memiliki sikap terbuka, santun, objektif menghargai karya dan pendapat teman dalam aktivitas sehari-hari.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran matematika, pada saat ini Sekolah – sekolah di indonesia sebagian telah menerapkan Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan Saintifik. Menurut kemendikbud 2013 pendekatan saintifik memiliki karakteristik (1) berpusat

kepada siswa, (2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip dan (3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam wmerangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Di dalam kegiatan belajar-mengajar sumber informasi atau pesan yang di gunakan bisa berbagai bentuk dan jenisnya. Sumber tersebut berperan sebagai penyampai pesan bisa guru, buku atau sumber lain. Informasi atau pesan yang disampaikan biasanya berbentuk materi atau bahan ajar, cara menyampaikan berupa model, strategi pembelajaran, metode atau teknik, dan lain seperti gambar, foto, audio, diagram, komik, film, slide, televisi dan lain-lain. Untuk mencapai proses pembelajaran yang ideal guru sebagai penyampai pesan merupakan faktor utama dalam pembelajaran karena guru terlibat langsung dalam mempengaruhi, mengukur dan menumbuhkan kemampuan siswa. Untuk menjadi siswa yang memiliki kemampuan dan hasil belajar yang tinggi guru berupaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari kemampuan dan kreatifitas dalam mengelolah kelas.

Akan tetapi pada kenyataan pembelajaran matematika saat ini belum sepenuhnya membuat siswa maksimal dalam hasil belajarnya. Proses pembelajaran masih belum memaksimalkan aktifitas siswa sebagai student center bukan lagi teacher center. Jika tidak demikian pemahaman siswa hanya terbatas karena pembelajaran yang hanya satu arah, siswa juga kebanyakan hanya mengingat rumus dan bukan memahami akibatnya siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. oleh sebab itu di butuhkan suatu kreativitas, ketrampilan, dan kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dengan cara penggunaan media.

Pengertian media menurut Wati (2016 : 2 – 3) merupakan alat bantu digunakan sebagai penyampai informasi demi mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran, materi dan kategori siswa harus di sesuaikan oleh guru. Seperti guru dapat menyesuaikan media yang cocok dengan pelajaran yang bakal diajarkannya. Menurut Ulfa et al, (2016) “ *To achieve learning outcomes in*

accordance with the objectives requires an instructional media easily understood with a complement of attractive material visualization.” Menurut Ulfa Maria et al, (2016) “ Untuk mencapai kualitas hasil belajar yang sesuai dengan tujuannya maka diperlukan suatu media pembelajaran yng mudah dipahami dengan pelengkap materi visualisasi yang menarik”. Sejalan dengan perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini maka pemanfaatan media dapat bervariasi, seperti pemanfaatan smartphome sebagai multimedia game pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa selain mudah di bawa juga mudah di akses dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya media ini siswa akan lebih tertarik untuk menggunakannya karena sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil wawancara di salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Tilango diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran itu masih sangat minim. Lebih sering belajar langsung dan menggunakan powerpoint sebagai alat bantu proses belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional dan hanya menggunakan media powerpoint, sehingga secara langsung terasa membosankan dan minat belajarnya juga kurang, tentu berakibat pada hasil belajar. Dimana hasil belajar siswa pada materi limas kelas VIII SMPN 1 Tilango semester genap tahun ajaran 2019/2020 masih rendah dan belum sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu rata – rata 56,79.

Dari data di atas maka didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada materi limas kelas VIII SMP 1 Tilango belum mencapai KKM . Penyebab hasil belajar siswa rendah adalah kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Selain itu juga faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu berasal dari guru itu sendiri, dalam hal bagaimana guru memberikan pembelajaran kepada siswa , juga tentang kemampuan pemilihan media yang digunakan sesuai dengan pelajaran yang di ajarkan agar siswa tidak merasa bosan. Kepintaran guru dalam menyampaikan pelajaran yang diberikan akan berpengaruh pada pemahaman siswa juga. Penyebabnya lainnya juga dari diri siswa yaitu minat belajar. Siswa tidak bersemangat, bosan dan merasa malas untuk mengikuti pelajaran disebabkan karena minat belajarnya kurang oleh karena itu untuk menumbuhkan minat belajar siswa, guru harus menyediakan materi

pembelajaran yang semenarik mungkin dengan menggunakan teknologi, sehingga mudah di pelajari dan dimengerti siswa. Lancar tidaknya proses pembelajaran tergantung pada minat belajar siswa.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik meneliti “ pengaruh penggunaan multimedia game Petualangan dalam Limas (PDL) berbasis mobile learning terhadap hasil belajar matematika pada materi Limas kelas VIII SMP N 1 Tilango”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- a. Minimnya penggunaan media pembelajaran untuk materi geometri.
- b. Kurangnya minat belajar siswa yang berhubungan dengan bangun datar terlebih bangun ruang.
- c. Kurangnya pemahaman siswa pada materi yang di ajarkan khususnya geometri.
- d. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi geometri.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tersusun dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dan sesuai dengan identifikasi masalah di atas, sehingga peneliti memfokuskan masalah pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia game Petualangan dalam Limas (PDL) berbasis mobile learning terhadap hasil belajar pada materi Limas kelas VIII SMPN 1 Tilango.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disajikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis mobile learning terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMPN 1 Tilango ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disajikan maka tujuannya untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia game Petualangan dalam

Limas (PDL) berbasis mobile learning terhadap hasil pada kelas VIII SMPN 1 Tilango Kab Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- Diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
- Dapat melatih siswa aktif dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa
- Memberikan variasi belajar kepada siswa dalam memahami pembelajaran Matematika

b. Bagi guru

Penelitian ini digunakan sebagai informasi dan bahan masukan dalam cara mengembangkan kemampuan konsep dan hasil belajar matematis siswa serta membantu guru agar dapat memilih strategi dan media yang tepat yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini bisa meringankan guru saat proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi agar bisa mengembangkan hasil belajar siswa di sekolah.