

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mengembangkann daya nalar, keterampilan, dan etika kehidupan terhadap kemampuan yang setiap orang miliki. Jika proses pendidikan dilaksanakan secara efektif maka dapat dikatakan mutu pendidikan sangat tinggi, dan manusia mendapatkan pengalaman yang bermakna bagi dirinya. Proses pendidikan akan menghasilkan produk yang merupakan suatu individu-individu yang akan bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa. Pendidikan matematika mempunyai posisi strategis dalam persiapan generasi penerus bangsa ini yang berkualitas. Dalam pendidikan matematika, diharapkan dapat tercipta generasi muda penerus bangsa Indonesia ini yang mampu berpikir logis, mampu dalam berpikir rasional, cermat, jujur, efisien dan efektif melalui kemampuan-kemampuan yang ada dalam matematika. Secara umum, pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa, menumbuhkan kemampuan penalaran, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan analisis, dan kemampuan pemecahan masalah.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika ialah kemampuan memecahkan masalah merupakan. Kemampuan dalam matematika ini yaitu kemampuan memahami masalah, menginterpretasikan masalah ke dalam model matematika, kemampuan mengolah serta kemampuan menemukan penyelesaian dari permasalahan

yang ditemui siswa tersebut. Siswa memiliki peran dalam memahami setiap langkah-langkah dalam memecahkan masalah sehingga proses berpikir dapat berjalan dengan yang diinginkan karena proses pembelajaran memerlukan pola pikir yang baik untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemui. Pada pembelajaran matematika, hasil belajar siswa menjadi penilaian terhadap berhasilnya proses pembelajaran tersebut, dan tingkat kemampuan dalam memecahkan masalah menjadi salah satu wujud yang penting dalam hasil belajar matematika siswa.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika, seharusnya proses pembelajaran disusun dan dilakukan sesuai dengan harapan yang ada. Penyusunan rencana pembelajaran dan proses pengelolaan kelas dengan strategi dan metode pengajaran yang tepat merupakan suatu upaya guru dalam mendapatkan keberhasilan tindakan kelas dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga, siswa akan memberikan tindakan balik yang positif terhadap pembelajaran tersebut. Tetapi, hal ini tidak sejalan dengan apa yang terjadi pada proses pembelajaran matematika saat ini. Belajar matematika menjadi aktivitas yang tidak disukai siswa. Proses pembelajaran yang tidak bervariasi dengan media seadanya yang digunakan guru masih mewarnai pembelajaran matematika di sekolah. Siswa sering mengeluh pada saat pembelajaran dikarenakan materi matematika banyak memerlukan proses berpikir tingkat tinggi serta pengelolaan kelas yang kurang tepat. Hal ini tentu menyebabkan kurangnya semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. sehingga sangat diperlukan menggunakan media

yang tepat dalam pembelajaran matematika agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran lebih variatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Telaga Biru, informasi yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang belum mampu menganalisis soal yang berbentuk masalah, diantaranya siswa belum mampu memahami masalah yang ada dan menentukan rencana yang harus dilakukan dalam memecahkan masalah tersebut. Selain itu, siswa juga masih kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita. Kebanyakan kemampuan siswa terbatas pada memahami serta menyelesaikan soal rutin sesuai contoh soal yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa masih kesulitan dalam memahami dan menganalisis jenis soal yang cara penyelesaiannya menggabungkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya dengan yang sementara dipelajari. Hal tersebut berarti siswa belum paham betul konsep yang harus digunakan dalam penyelesaian masalah matematika dan belum memahami tahapan penyelesaian masalah matematis. Selain hal tersebut, hasil belajar matematika di sekolah tersebut masih rendah. Sebagian besar siswa belum mampu mencapai KKM dari mata pelajaran matematika.

Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Peluang Pada Semester Tahun Ajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	KKM
VIII-1	22	61,63	70
VIII-2	20	56,55	
VIII-3	21	60,04	

Sumber Data : SMP Negeri 2 Telaga Biru

Dari permasalahan diatas, dalam pembelajaran matematika dipandang perlu adanya suatu cara yang harus dilakukan guru agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Salah satu terobosan yang bisa dilakukan guru ialah dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini berupa media pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rima (2016: 12) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media antara lain (1) pembelajaran lebih menyenangkan, (2) isi dari materi jelas, (3) siswa akan tidak mudah merasa bosan, (4) siswa lebih aktif dalam belajar, (5) meningkatkan proses pembelajaran, (6) memotivasi siswa dalam belajar, (7) merangsang kepekaan siswa, dan (8) terjadinya komunikasi langsung. Suatu solusi yang tepat dalam pembelajaran matematika pembelajaran ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Belajar matematika dengan menggunakan media tersebut dapat membantu guru dalam mengajarkan dan menyampaikan materi matematika dengan mudah berupa konsep dasar, berbagai contoh soal yang sesuai dengan materi, serta evaluasi dengan tingkat pemecahan masalah yang variatif. Sehingga siswa merasa lebih bersemangat dan tertarik dalam belajar matematika, dapat memahami masalah, serta menemukan penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi dengan berbekal konsep dasar yang dijelaskan guru secara interaktif melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Materi Peluang Di Kelas VIII SMP N 2 Telaga Biru**” .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti yaitu :

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.
2. Siswa Kesulitan dalam mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh soal yang dijelaskan oleh guru.
3. Media yang digunakan belum maksimal dalam memfasilitasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi peluang di kelas VIII SMP N 2 Telaga Biru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti uraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Apakah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi peluang di kelas VIII SMP N 2 Telaga Biru?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi peluang di kelas VIII SMP N 2 Telaga Biru.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
2. Bagi guru, guru akan lebih mudah dalam mengajar karena menggunakan media pembelajara sehingga dapat meningkatkan kualitas mengajar.
3. Bagi sekolah, sebagai referensi baru dan dapat memberikan gambaran maupun masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, menambah pengalaman menulis dan dapat menerapkan media pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.