

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan (Daryanto, 2010: 1). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 263) disebutkan bahwa “Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 disebutkan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hanafiah dan Suhana, 2009: 208).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional di atas menjelaskan bahwa pemerintah berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan menyelenggarakan pendidikan nasional yaitu pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan yang ada akan mewujudkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan. Kurikulum dibuat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam kurikulum pendidikan dasar sampai pendidikan tingkat atas ada muatan yang wajib dicantumkan, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika (Hanafiah dan Suhana, 2009: 221).

Matematika menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2003: 6) merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Sementara itu, penguasaan matematika siswa di Indonesia masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah belum efektifnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa semakin dituntut mempunyai kemampuan berpikir yang tinggi dan kreatif, kepribadian yang jujur dan mandiri. Sehingga sangat diperlukan pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu mendidik para siswa sehingga mereka bisa tumbuh menjadi manusia yang berpikir kreatif, mandiri, dan berprestasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Karena itu dalam proses belajar mengajar perlu juga dikembangkan cara-cara mengajar yang baru pula. Diantaranya ialah cara mengajar dengan menggunakan komputer. Metode mengajar ini dikembangkan berdasarkan karena pada kehidupan modern di masa yang akan datang komputer merupakan suatu hal yang sangat penting (Roestiyah, 2008: 153).

Teknologi informasi dan komputer telah berkembang pesat. Teknologi ini memiliki pengaruh yang luar biasa, salah satunya dapat dirasakan dalam perkembangan media yang sekarang sudah berbantuan komputer. Media pembelajaran ini sering juga disebut multimedia pembelajaran. Multimedia ini memberikan dampak yang luar biasa dalam pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran yang menjadi lebih menarik, lebih efektif, jumlah waktu mengajar dapat dimaksimalkan, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Ariani dan Haryanto, 2010: 162).

Informasi yang disajikan melalui multimedia dapat dilihat di layar atau ketika diproyeksikan melalui *overhead projector*, dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi (Arsyad, 2010: 172). Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar

kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Media pembelajaran yang paling sering digunakan di sekolah saat ini hanya papan tulis dan alat tulisnya. Proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut adalah pembelajaran dimana guru terlebih dahulu menjelaskan materi yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan memberi contoh-contoh soal kemudian siswa diberi latihan soal untuk diselesaikan dan siswa diperbolehkan bertanya jika tidak mengerti. Sistem pembelajaran seperti ini dapat membuat siswa tidak terlalu termotivasi untuk mengikuti pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi peneliti ketika melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) di MTs Patra Mandiri Palembang pada bulan september 2012 – Januari 2013, didapat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengingat rumus matematika yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajarannya guru masih menggunakan metode konvensional dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajarannya. Kurangnya guru dalam penggunaan media merupakan salah satu penyebab kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pelajaran, jenuh serta bosan. Sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dianggap dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan melakukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Proses pembelajaran multimedia mengarahkan siswa

untuk aktif dan fokus dalam belajar. Mereka memperhatikan penuh terhadap materi yang diberikan, karena pada saat presentasi guru tidak lagi menuliskan materi atau contoh soal di papan tulis, sehingga interaksi antara guru dan siswa lebih maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII pada Materi Limas di MTs Patra Mandiri Palembang.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi limas di MTs Patra Mandiri Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi limas di MTs Patra Mandiri Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang diharapkan penulis setelah penelitian dilaksanakan. Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya wawasan teoritis dalam ilmu pendidikan, khususnya tentang media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a) Siswa

Penggunaan media pembelajaran multimedia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

b) Guru

Media pembelajaran multimedia diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

c) Sekolah

Media pembelajaran multimedia diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif bagi sekolah untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif dan tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Peneliti

Menambah wawasan keilmuan dan keterampilan sebagai langkah awal pertimbangan untuk mengaplikasikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.