

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Proses pendidikan pada dasarnya menyiapkan peserta didik agar mampu membangun kehidupan dan mampu menyelesaikan masalah-masalah di masa yang akan datang. Dengan pendidikan, peserta didik dapat mengeksplorasi bakat dan potensi yang mereka miliki. Bakat dan potensi tersebut nantinya akan menentukan kehidupan mereka di masa depan.

Proses pendidikan membekali setiap individu dengan pengetahuan-pengetahuan dasar. Pengetahuan dasar yang harus dimiliki individu antara lain membaca, menulis dan berhitung. Dalam hal tersebut, pengetahuan dasar berhitung telah dikembangkan dalam dunia pendidikan yaitu melalui pelajaran matematika.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dalam bimbingan guru. Begitupun dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, siswa harus aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika.

Matematika sebagai salah satu dari beberapa mata pelajaran di sekolah yang dinilai sangat mempunyai peranan penting dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, karena matematika dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam berpikir secara logis, kritis, rasional, cermat, kreatif, efektif dan efisien. Seperti apa yang dipaparkan oleh Ruseffendi (dalam Wahyuni, 2013, hlm. 1) bahwa matematika penting sebagai pembimbing pola pikir maupun sebagai pembentuk sikap.

Salah satu cabang matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah geometri .yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai bangun ruang dimana pembelajaran bangun ruang dapat memberikan manfaat bagi siswa. Kennedy (dalam Wahyuni, 2013, hlm. 1) mengungkapkan “pengalaman yang didapat dalam mempelajari geometri dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan pemberian alasan serta mendukung banyak topik lainnya dalam matematika”.

Peran penting dari matematika dapat dilihat juga dari arah pengembangan kurikulum matematika di sekolah termasuk Sekolah Dasar. Arah serta tujuan pembelajaran disebutkan dalam Permendiknas No.22 tentang standar isi untuk satuan

pendidikan dasar dan juga menengah BNSP, (dalam Ulfah, 2013, hlm. 1). Dalam dokumen kurikulum dijelaskan bahwa pembelajaran matematika dilakukan di sekolah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam proses belajar mengajar sering kali siswa menghadapi berbagai masalah. Masalah-masalah dalam proses belajar tentunya sangat mempengaruhi keberhasilan siswa sehingga diperlukan usaha untuk menyelesaikannya. Usaha-usaha yang dilakukan hendaknya disertai dengan dukungan sifat mandiri dalam belajar karena dengan sifat mandiri akan mendorong siswa untuk berkonsentrasi dalam belajar dan memperbanyak latihan. Selain itu pelajaran matematika yang banyak menggunakan perhitungan sangat menuntut adanya latihan-latihan yang dilakukan berupa pengerjaan soal yang ada dalam buku yang bertujuan untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini menuntut siswa untuk memahami pembelajaran dengan baik. Sehingga, diperlukan suatu media dalam menunjang pemahaman siswa,

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran kepada siswa. Harapan yang besar tentu saja media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan motivasi, pemahaman dan menyajikan informasinya secara menarik. Belajar dengan melihat, mendengar, dan melakukannya maka pembelajaran akan lebih terasa. Semakin banyak indera yang digunakan siswa dalam pembelajaran maka materi yang dipelajari akan tersimpan dalam memori dalam jangka waktu yang panjang. Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indera (penglihatan, pendengaran, dan sentuhan). Begitupun dalam pembelajaran matematika media pembelajaran cenderung dapat menentukan peningkatan potensi belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan bahwa guru kelas V SD Negeri Cieunteung 2 masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika. Karena media yang digunakan oleh guru cenderung kurang variatif, suasana belajar dalam pelajaran matematika cenderung menciptakan kejenuhan pada diri siswa.

Di era sekarang khususnya di kota Tasikmalaya sudah mulai terpengaruhi globalisasi sehingga terjadi pergeseran kebutuhan hidup melalui teknologi. Melalui media teknologi saat ini. Vistha (2010) menyatakan bahwa teknologi harus dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Aplikasi komputer merupakan sebuah teknologi saat ini, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul "*Pengaruh Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangun Ruang di Sekolah Dasar*".

B. Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Kejenuhan siswa yang cenderung muncul ketika guru menerapkan materi bangun ruang dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode konvensional.
- b. Pergeseran globalisasi menjadikan teknologi sebagai kebutuhan hidup.
- c. Aplikasi komputer merupakan bagian dari teknologi.
- d. Aplikasi harus dapat dijadikan media pembelajaran.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut.

- a. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang materi konsep bangun ruang sebelum menggunakan multimedia di SD Negeri Cieunteung 2?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang materi konsep bangun ruang sesudah menggunakan multimedia di SD Negeri Cieunteung 2?

- c. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia pada pembelajaran matematika tentang materi konsep bangun ruang terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Cieunteung 2?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran secara aktual dan faktual mengenai pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia terhadap hasil belajar siswa. Secara lebih khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada konsep bangun ruang dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Cieunteung 2.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pada konsep bangun ruang dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Cieunteung 2.
3. Untuk menguji belajar siswa menggunakan multimedia terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan belajar konsep bangun ruang menggunakan multimedia dan diharapkan dapat menjadi pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang membahas pembelajaran khususnya menggunakan multimedia

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Dengan adanya pembelajaran multimedia ini diharapkan siswa dapat bermain sambil belajar tentang materi bangun ruang, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam belajar bahkan mereka akan semakin tertarik untuk belajar.
- 2) Dapat mempermudah pemahaman konsep Matematika kelas V.

b. Bagi guru :

- 1) Sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan multimedia.
- 2) Dihasilkan media pembelajaran bangun ruang yang dapat dijadikan variasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.

c. Bagi Peneliti :

- 1) Dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komputer.
- 2) Mengetahui bagaimana bentuk media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas V yang memberikan umpan balik dan hasil yang maksimal untuk peserta didik.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab 1 Pendahuluan

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang masalah penelitian identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian

Dalam bab ini membahas tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas mengenai lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan pembahasan

Dalam bab IV ini membahas mengenai dua hal utama yaitu hasil analisis penelitian dan pembahasan analisis penelitian

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan penelitian hasil analisis rangkaian penelitian serta saran dari peneliti bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan belajar berbasis multimedia.