

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Karena pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri. Khusus untuk mata pelajaran matematika, selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya.

Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan formal pertama bagi peserta didik yang diharapkan dapat memiliki kemampuan dasar dalam bidang baca, tulis, dan hitung. Kemampuan dasar tersebut merupakan landasan dan wahana pokok yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai siswa untuk menggali dan mengembangkan pengetahuan selanjutnya. Tanpa penguasaan secara mantap terhadap kemampuan dasar tersebut sudah dapat dipastikan ilmu matematika yang diperoleh pada tahap berikutnya akan sulit dikuasai. Dalam matematika terdapat topik atau konsep prasyarat sebagai dasar untuk memahami topik atau konsep selanjutnya.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya

pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar dan mengajar itu dirancang dan dijalankan secara profesional. Proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari matematika. Salah satu kesulitan itu adalah memahami konsep pada pokok bahasan bangun ruang. Akibatnya terjadi kesulitan siswa untuk memahami konsep berikutnya karena konsep prasyarat belum dipahami.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Desember 2015 di SD Negeri Wonorejo I Pasuruan, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah dan kurang dari KKM yaitu 60 dan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pada pokok bahasan bangun ruang. Geometri merupakan salah satu cabang dari mata pelajaran matematika yang penting untuk dipelajari, karena geometri mencakup latihan berpikir logis, kerja yang sistematis, menghidupkan kreatifitas, serta dapat mengembangkan kemampuan berinovasi. Geometri dipandang sebagai salah satu pokok bahasan yang cukup sulit karena geometri bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi dalam proses pembelajarannya.

Mengingat geometri bersifat abstrak dan penyelesaiannya sangat memerlukan visualisasi berupa objek yang kongkrit, maka media yang dapat menampilkan secara visual dan interaktif bisa menjadi alternatif penyelesaian

masalah ini. Pemilihan media yang tepat sangat memberikan peranan dalam pembelajaran. Selama ini media pembelajaran yang dipakai adalah alat peraga sederhana bahkan sampai tidak menggunakan alat peraga, media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian dan minat siswa. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi menuntut penggunaan komputer yang lebih bervariasi dan efektif, termasuk didalam penggunaan aplikasi komputer dalam proses pembelajaran disekolah sebagai media pembelajaran atau media pendidikan, untuk dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa tanpa mengurangi fungsi media pembelajaran secara umum.

Penggunaan media belakangan ini semakin maju, sehingga dalam pembelajaran matematika khususnya tingkat SD, penggunaan media komputer sudah dapat dilaksanakan. Tapi tidak semua materi pembelajaran matematika dalam kurikulum dapat disajikan dalam komputer (dengan menggunakan *software* tertentu) untuk menunjang pembelajaran matematika. Harus dipahami bahwa media komputer bukan alat untuk membantu peserta didik menyelesaikan soal-soal matematika seperti halnya menggunakan kalkulator untuk mempercepat perhitungan. Penggunaan komputer hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika contohnya pada pokok bahasan bangun ruang menggunakan media animasi yang dikemas dengan bentuk *software*, sedangkan penyelesaian soal tetap diserahkan kepada kemampuan siswa.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar dewasa ini telah berkembang pesat, baik materi maupun kegunaannya. Matematika memiliki empat ciri yang sangat penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu (1) matematika memiliki objek yang abstrak, (2) matematika mendasarkan diri

pada kesepakatan-kesepakatan, (3) matematika sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif, (4) matematika dijiwai dengan kebenaran konsistensi. (Suyitno, 2004: 51-52)

Berdasarkan penelitian Nurul Lolona Lingga (2015) menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa SD dengan menunjukkan hasil rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 36.90 ± 4.22 , sedangkan rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 39.28 ± 4.67 . Dan rata-rata skor sikap gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 64.51 ± 4.26 , sedangkan rata-rata skor sikap gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 71.03 ± 5.82 . Penelitian I Komang Ngurah Budi Aditya, dkk juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komunikatif berbantuan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus V Kecamatan Karangasem Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} 6,13 > t_{tabel} 2,000$ dengan $dk = 66$ dan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dikembangkan model pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan dan sumber daya yang ada serta berpandangan pada perkembangan media animasi, maka judul yang dipilih adalah “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Multimedia Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Wonorejo I Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pengaruh pembelajaran menggunakan multimedia animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wonorejo I Pasuruan pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang?
- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia animasi pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Wonorejo I Pasuruan pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang?
- 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wonorejo I Pasuruan pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh pembelajaran menggunakan multimedia animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wonorejo I Pasuruan pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia animasi pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Wonorejo I Pasuruan pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang.

- 3) Untuk mengetahui bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wonorejo I Pasuruan pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

- 1) Bagi lembaga

Dapat memberikan tambahan referensi penelitian tentang pendidikan khususnya yang menggunakan multimedia pembelajaran animasi.

- 2) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton.

- 3) Bagi siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam mencapai indikator yang telah ditentukan.

- 4) Bagi peneliti

Peneliti dapat meningkatkan profesionalisme sebagai calon pendidik dan dapat mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

- 5) Bagi pembaca

Dapat memberikan informasi pengaruh pembelajaran menggunakan multimedia animasi terhadap hasil belajar siswa, memberikan wawasan tentang media pembelajaran animasi yang digunakan dalam mata pelajaran

matematika, dan memberikan keterampilan pada pembaca agar menulis penelitian secara baik.

1.5 Hipotesis Penelitian

Ho : Pembelajaran menggunakan multimedia animasi tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang.

Ha : Pembelajaran menggunakan multimedia animasi memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan jaring-jaring bangun ruang.

[Halalaman ini sengaja dikosongkan]