

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, khususnya pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis sehingga pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Oleh sebab itu, hampir semua Negara menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam pembangunan bangsa dan Negara. Begitu pula Indonesia yang menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal tersebut dapat dilihat dari isi Pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Pendidikan juga merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka

¹ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satauan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hal. 5

mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia.²

Oleh karena itu pengembangan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan pendidikan harus dikembangkan dengan baik agar dapat meningkatkan mutu suatu pendidikan, selain itu juga dapat meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa. Ada sebuah ayat al-quran yang berkaitan dengan ilmu pendidikan yaitu tertera pada surat Al-Mujadalah ayat 11: 58 yang dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا تَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa bagi siapa yang berlapang dalam majelis atau tempat untuk menempuh pendidikan maka Allah SWT akan

² Redaksi Sinar Grafika, *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, (Jakarta:Sinar Grafika, 2009), hal. V

meninggikan derajat orang tersebut. Di samping yang berkenaan dengan ayat tersebut ada pembelajaran yang harus dikembangkan di sekolah yaitu pembelajaran matematika.

Salah satu komponen utama dalam pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar. Seperti yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara dalam *Sistem Amongnya*. Tiga kalimat padat yang terkenal dalam sistem itu adalah *Ing Ngarso Sung Tulodho*, *Ing Madya Mangun Karso*, dan *Tut Wuri Handayani*. Ketiga kalimat itu mempunyai arti bahwa pendidikan harus dapat memberi contoh, harus dapat memberikan pengaruh, dan harus dapat mengendalikan peserta didik.³ Seorang guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Seorang guru dituntut untuk terus meningkatkan kemampuan dan profesionalitas, agar bisa melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien yang bisa mengantarkan peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.⁴

Semua jenjang pendidikan, pelajaran yang mempunyai paling banyak jam pelajaran adalah pelajaran matematika, baik itu tingkat SD, SMP/MTs, SMA/MA dan sebagainya. Tetapi dalam kenyataannya peserta didik menganggap pelajaran yang paling sulit, paling membosankan dan menakutkan adalah pelajaran matematika. Matematika adalah sesuatu yang bisa membuat muka pucat, sakit perut, atau badan gemetar dan berkeringat dingin.

³ Soetjipto dan Rafli Kosasi, *Profesi Keguruan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 50

⁴ Ibid, hal. v

Matematika dianggap sebagai sesuatu yang begitu menakutkan⁵ serta masih dianggap sebagai momok bagi kebanyakan siswa.

Ketakutan-ketakutan itulah yang membuat mereka enggan dan segan untuk menggeluti dan mendalami matematika. Anggapan momok matematika yang njlimet dan tak mudah tersebut telah menjadi sugesti bawah sadar para siswa sehingga menjadi *mental block* mereka untuk menerima dan mencerna apa yang terkandung dalam mata pelajaran matematika.⁶ Hal ini juga merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Peningkatan hasil belajar matematika di Indonesia selama ini masih berbentuk pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih meningkatkan hasil belajar matematikanya. Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.⁷

Hasil belajar matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar di tingkat SMP/MTs masih menjadi masalah, yaitu masih ada siswa yang hasil belajarnya kurang mengenai materi bangun ruang sisi datar, padahal pada jenjang sebelumnya di SD/MI sudah diperkenalkan materi tersebut. Jadi siswa sudah tidak merasa asing lagi dengan materi bangun ruang sisi datar. Walaupun demikian ternyata hasil belajar yang diperoleh masih saja rendah.

⁵ Ariesandi Setyono, *Mathemagics*. (Jakarta: Gramedia, 2006), hal. 1

⁶ *Ibid*, hal. 5

⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 38

Salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu penggunaan multimedia interaktif yang dirancang khusus dengan menggunakan bermacam-macam software yang dipadukan dengan bentuk-bentuk media visual seperti video sehingga siswa tidak hanya mendengar, melihat, tapi juga dapat berperan langsung (melakukan sendiri) saat proses pembelajaran.

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, dan menyesuaikan informasi. Serta dapat menunjukkan kepada para siswa dampak positif dari perkembangan teknologi pada saat ini.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.⁸

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Demikian juga bagi siswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi

⁸ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal.52

terfokus pada teks dari buku namun lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam memperoleh informasi.

Keindahan suatu media merupakan salah satu sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mendalami pelajaran tersebut. Penggunaan Multimedia Interaktif dikemas dalam bentuk yang menarik dan komunikatif. Dari segi waktu dan kejelasan materi diharapkan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan.

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika, penelitian tersebut dilakukan oleh Nura Safira dengan judul penelitiannya pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 1 Banda Aceh. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah tuntas, dengan persentase secara klasikal adalah 90 %.

Peneliti memilih MTsN Langkapan Srengat-Blitar sebagai objek penelitian karena berdasarkan hasil observasi kelas, peneliti melihat adanya suasana pembelajaran matematika yang kurang aktif. Guru hanya menyampaikan materi dengan cara banyak menyuruh siswa untuk mencatat dan siswa cenderung pasif. Guru sesekali bertanya kepada siswa saat

menyampaikan materi kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Sehingga siswa mudah merasa bosan, kurang tertarik, serta motivasi belajarnya pun cenderung rendah. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MTsN Langkapan Srengat-Blitar khususnya pada siswa kelas VIIID yang sudah di pilih peneliti ditemukan bahwa hasil ulangan harian matematika materi Bangun ruang sisi datar siswa rata-rata masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 75, dimana pada mid semester jumlah siswa yang tuntas 15 orang atau 42,86% dari 35 orang siswa. Hal ini disebabkan karena aktifitas belajar siswa yang sangat kurang sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam matematika yang pada akhirnya rendahnya hasil belajar siswa.

Sehubung permasalahan tersebut, peneliti memilih materi Bangun ruang sisi datar. Peneliti juga akan memberikan simulasi dalam tentang bangun ruang sisi datar. Tujuannya agar dapat menyusun program pengajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa supaya mereka belajar dengan antusias dan dapat meningkatkan hasil belajar di atas KKM yang baik. Khususnya materi Bangun rung sisi datar yang tergolong sulit untuk dipahami.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIIID MTsN Langkapan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti menarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIID MTsN Langkapan Srengat-Blitar ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIID MTsN Langkapan Srengat-Blitar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan upaya pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIID MTsN Langkapan Srengat-Blitar.
2. Mendiskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIID MTsN Langkapan Srengat-Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan hasil belajar siswa materi Bangun ruang sisi datar melalui pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam proses belajar matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena menggunakan teknologi yang saat ini tengah berkembang pesat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru, khususnya guru MTsN Langkapan Srengat-Blitar. Dan sebagai tolok ukur hasil belajar pembelajaran matematika yang lebih bermakna sehingga berguna untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan kepada sekolah untuk menghimbau tenaga pendidiknya agar terus berinovasi menggunakan media pembelajaran yang terbaru guna meningkatkan hasil belajar anak didiknya serta mampu memanfaatkan fasilitas sekolah dengan maksimal.

d. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif pembelajaran sehingga matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa melalui pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika.

e. Bagi Peneliti

Sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika khususnya ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas secara berkelanjutan. Serta untuk menunjukkan dampak positif dari perkembangan teknologi untuk pendidikan.

f. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan nyata tentang kontribusi pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika materi Bangun ruang sisi datar.