

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik dapat mencapai tujuan tertentu. Matematika merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Soedjadi matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai tujuan mencerdaskan, tetapi dapat pula untuk membentuk kepribadian serta mengembangkan keterampilan tertentu. Menurut kurikulum matematika 2006, tujuan dari pendidikan matematika diantaranya memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.¹

Matematika berasal dari kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berpikir atau belajar. Dalam kamus bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.²

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa di SD. Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu

¹Wida Rachmiati, *Kosep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI* (Serang: Madani, 2017) 17-18

²Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014),48

kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya anatara hakikat anak dan hakikat matematika.³

Matematika diakui sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang. Hal ini sesuai dengan karakteristik matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif, logis, aksiomatik, simbolik, hierarkis-sistematis, dan abstrak. Karakteristik matematika bersifat khas, yaitu hanya dimiliki oleh matematika saja. Oleh sebab itu, dalam mempelajari matematika, anak juga perlu diperlakukan secara khas, yaitu dengan cara mengasah kemampuan berpikir, bernalar dan berimajinasi.⁴

Matematika sebagai salah satu ilmu eksak yang mengharuskan para siswa benar-benar mengerti dan menguasai materi. Hal ini berdampak sebagian besar peserta didik menyimpulkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami.⁵ Marti berpendapat bahwa, objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. tidak hanya peserta didik, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifat yang abstrak tersebut. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Oleh karena itu, perlu adanya

³Turmudi, *Pembelajaran Matematikal* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2012), 1

⁴Nanang Priatna dan Ricki Yuliardi, *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2019), 2-3

⁵Andy Septa, Ri Fazqi Marchi, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Taem Games Tournaments berbentuk Domino Trigonometri", *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.1, No.2 (2014), 88

sebuah media yang menjadi hal baru dimata siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar yang bisa dijadikan sebagai permainan sambil belajar.

Matematika merupakan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata. Pada implementasinya di kelas, matematika mempunyai banyak permasalahan. Secara umum permasalahan yang muncul disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: pemilihan model atau metode pembelajaran yang kurang tepat karena tidak sesuai dengan karakteristik materi, kemampuan pendidik yang rendah, kemampuan dasar peserta didik yang rendah, dan kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.⁶

Menurut Sutawidjaja dan Afgani hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran matematika bukan semata-mata karena materi yang sulit, tetapi bisa juga disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Begitupun tepat dan baiknya bahan ajar matematika yang diberikan belum menjamin akan tercapainya tujuan pendidikan matematika yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di MI Al-Jauharotunnaqiyyah Priuk, pada kenyataannya pembelajaran materi pecahan terutama dalam operasi hitung pecahan guru mengaku bahwa anak-anak sering mengalami kesulitan dalam memahaminya.

“Kalau menyampaikan materi pembelajaran khususnya pembelajaran matematikitentangpecahansayaterangkan di

⁶Kriswandani & Wahyudi, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. (Salatiga: Widya Sari Press, 2013), 10

papantulisataudenganmembawaalatperagasederhanasepertiapelataupun yang lainnya, kalau untuk multimedia sejauh ini kami belumpunya”

Akibatnya mereka tidak mampu menguasai materi dan masih saja kesulitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Akhirnya kesulitan belajar siswa dalam memahami materi penjumlahan pecahan berimbas pada hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi penjumlahan pecahan, dalam pembelajaran guru tidak hanya menerangkan pelajaran secara pasif terhadap peserta didik.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁷Media sangat membantu proses pembelajaran pada siswa karena dengan media siswa dengan mudah dapat menyerap ilmu yang diberikan, sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif, kreatif, dan dapat mengerti sendiri apa yang diajarkan oleh guru.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka dibutuhkan suatu media yang cocok dalam hal memanipulatif objek pada materi pembelajaran tersebut. Dengan kata lain media penting digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada), 3

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan produk Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan?
2. Bagaimanakah kelayakan produk Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap produk Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan produk Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk Multimedia Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.
3. Untuk meningkatkan respon siswa terhadap produk Multimedia Interaktif dalam meningkatkan proses hasil belajar siswa pada materi pecahan.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan pengalaman, serta keterampilan dalam meneliti, selain itu

dapat memilih metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dan pengalaman
- b. Sebagai saran untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh mahasiswa selama perkuliahan terhadap masalah yang ada.

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kreativitas, pengetahuan, wawasan dan kompetensi guru dalam mengajar suatu pelajaran kepada peserta didik.
- b. Dengan media yang akan dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menerapkan system pembelajaran. Bagi Siswa

3. Bagi siswa:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membuat peserta didik aktif dan tidak membosankan sehingga pembelajaran dapat bermakna.
- b. Dapat memperbaiki aktivitas dan hasil belajar peserta didik serta dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran

4. Bagi Sekolah:

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa karena adanya inovasi dalam pembelajaran
- b. Pembelajaran Matematika dibuat menjadi lebih baik dengan penggunaan media ini yang akan menjadi pijakan untuk sekolah.
- c. Menjadi kegiatan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I bagian pendahuluan, yang memuat: Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II bagian kajian teori, meliputi: Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.

BAB III bagian metodologi penelitian meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Pengembangan, Subjek Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Validitas Instrument, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV adalah hasil penelitian: Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V bagian penutup, meliputi: Simpulan dan Saran