

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

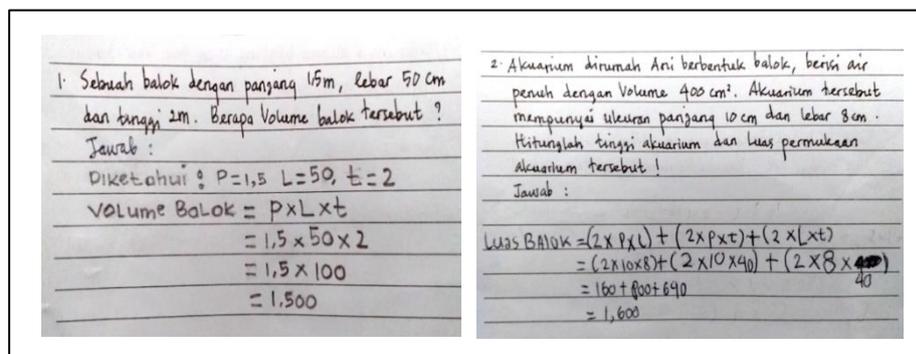
### **A. Latar Belakang**

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal I ayat I Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Sistem pendidikan pada saat ini telah mengalami kemajuan yang cukup pesat. Berbagai usaha telah digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih bermakna sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Pentingnya teknologi sebagai alat bantu dan pendukung pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru, terlebih pada kurikulum 2013 yang menuntut guru dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Pada kurikulum 2013 model pembelajaran, metode, strategi, teknik, sumber belajar dan media pembelajaran salah satunya sangat direkomendasikan untuk ada disetiap kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat lebih memberikan motivasi dan membuat siswa merasa tidak cepat bosan, aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang bervariasi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu ada disetiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (BSNP, 2006: 139). Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (BSNP, 2006: 346). Melalui latihan memecahkan masalah matematika, siswa akan belajar mengorganisasikan kemampuannya dalam menyusun strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah mendorong siswa untuk mendekati masalah autentik, dunia nyata dengan cara sistematis (Jacobsen, dkk, 2009: 255).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika MTs Nurul ulum Karang sawah yaitu ibu Dra.Fatikha, menurut guru kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII MTs Nurul ulum Karang sawah masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa dalam mengerjakan materi bangun balok. Jawaban tersebut ditunjukkan dibawah ini:



Gambar. 1. Hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika

Dari soal diatas, siswa memberikan jawaban yang kurang tepat dalam mengerjakan soal. Siswa kurang memahami masalah yang diberikan, kurang teliti dalam mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui serta ditemukan kesalahan dalam menyusun strategi penyelesaian masalah sehingga siswa tersebut salah menjawab soal yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika, terdapat kondisi yang kurang mendukung hingga menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematika rendah, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Dari hasil wawancara siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran sulit, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran matematika dimulai. Selain itu menurut penuturan guru, siswa cenderung tidak betah saat pembelajaran matematika berlangsung, mereka sering menginginkan untuk cepat berganti pelajaran lain. Hal tersebut menunjukkan indikasi siswa memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat belajar tersebut juga ditunjukkan dengan kurangnya perhatian dan keaktifan siswa saat pembelajaran matematika berlangsung. Oleh karena itu perlu adanya media dalam menyajikan materi yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

Multimedia merupakan gabungan lebih dari satu media. penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan dapat memberikan

kesan positif kepada guru, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Asyhar, 2012: 76). Menurut Riber dalam Munir (2015: 317) bagian penting dari multimedia adalah animasi. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Beberapa manfaat penggunaan animasi multimedia dalam proses pembelajaran adalah menjelaskan yang abstrak menjadi konkret dan dapat mempermudah menjelaskan konsep yang sulit. Salah satu *software* animasi yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran adalah *Adobe Flash*, dalam *Adobe Flash* sebuah gambar yang memuat objek dapat menjadi seolah-olah hidup, objek pula dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Tampilan animasi dalam *Adobe Flash* sangat interaktif, hal itu tentunya dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Multimedia dapat dirancang sesuai kebutuhan pembuatnya.

Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME). Media tersebut dapat menjadi alat pendukung pembelajaran yang menarik dan berbeda. Multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat memberikan manfaat bagi siswa karena dikemas dengan pembelajaran interaktif yang akan membangkitkan rasa penasaran siswa terhadap materi sehingga diharapkan mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena asik, menyenangkan dan tertantang untuk menyelesaikan soal yang ada di dalam media, sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Mengemas masalah matematika dalam bentuk multimedia

interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) sebagai media pembelajaran merupakan alternatif cara yang diharapkan efektif dan memberikan pengaruh positif bagi minat belajar siswa untuk diterapkan.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan pengembangan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) Pada Materi Prisma dan Limas.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai ruang lingkup dalam penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk CD pembelajaran bagi siswa kelas VIII MTs Nurul Ulum Karang sawah pada materi Prisma dan Limas.
2. Jenis multimedia interaktif yang akan dibuat merupakan jenis *tutorial*, yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia, dengan pola interaksi multi arah dan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
3. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah *Adobe Flash*.
4. Penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif multimedia berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap minat belajar siswa pada materi Prisma dan Limas.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi prisma dan limas berdasarkan kevalidan dan kepraktisan?
2. Apakah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi prisma dan limas?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi prisma dan limas berdasarkan kevalidan dan kepraktisan.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi prisma dan limas.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan media pembelajaran dan sebagai referensi penelitian dimasa yang akan datang.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa dalam penguasaan konsep matematika sehingga hasil belajar matematika menjadi lebih baik.

### b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi guru matematika dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMP atau MTs.

### d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media interaktif matematika sebagai bahan ajar yang akan digunakan. Selain itu, bagi peneliti lain bisa digunakan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.