

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika biasanya karena mata pelajaran matematika banyak yang bersifat abstrak sehingga peserta didik membutuhkan visualisasi untuk memperoleh kejelasan tentang materi yang mereka pelajari. Seperti halnya materi lingkaran. Lingkaran adalah sebuah kurva (garis) lengkung yang bertemu kedua ujungnya dan setiap titik pada garis kelilingnya berada pada jarak yang sama jauhnya dari suatu titik tertentu¹. Lingkaran juga mempunyai beberapa unsur atau elemen seperti juring, busur, tali busur, jari-jari, dan diameter. Dalam hal ini peserta didik masih kesulitan memahami dan membedakan antara unsur-unsur lingkaran dan kesulitan menemukan rumus-rumus lingkaran, mereka perlu visualisasi dalam materi lingkaran.

Dalam penyampaian materi di sekolah yang peneliti teliti saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada peserta didiknya.

Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada peserta didik cenderung monoton, kreativitas peserta didik tidak berkembang dan suasana kelas menjadi biasa saja serta peserta didik mengalami kebosanan dan minat belajarnya kurang.

¹ Maman Abdurahman Sudrajat, *Memahami MATEMATIKA 2 SMP dan MTs Untuk Kelas VII*, (Bandung: ARMICO, 2005), hlm.177-178.

Apalagi dengan pelajaran matematika yang bersifat abstrak sehingga peserta didik belum bisa memahami terhadap pelajaran khususnya materi pokok lingkaran. Maka dari itu perlu adanya variasi dalam pembelajaran terutama media untuk visualisasi terhadap pelajaran matematika karena salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar.

Dalam hal itu peserta didik memerlukan sebuah media yang bisa membantu meningkatkan minat, daya tarik, stimulus peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi. Kalau semua itu sudah terpenuhi maka akan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar khususnya pelajaran matematika.

Di lihat dari permasalahan pembelajaran di atas bahwa dengan CD interaktif merupakan salah satu media yang dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk merespon pelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan lebih interaktif bisa memberikan motivasi serta bisa memvisualisasikan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah dan jelas dalam memahami materi (lingkaran) untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya.

CD ROOM merupakan wujud teknologi informasi yang telah memasyarakat dalam dunia pendidikan. Teknologi CD ROOM menjadi bagian tak terpisahkan dari komputer. Teknologi ini memungkinkan kita menyimpan dan *me-retrieve* informasi yang tersimpan dalam kepingan CD (*compact disk*), khususnya sistem basis data elektronik dan perangkat lunak multimedia dengan demikian teknologi ini hadir di dalam dunia pendidikan

karena potensinya sebagai perpustakaan dan multimedia interaktif yang mempunyai banyak keunggulan daripada media konvensional.

Dr. Vernom A.Magnesen menyatakan dalam buku Niken Ariani, S.Pd. dan Dany Haryanto, S.Phil bahwa kita belajar, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan.

Berpijak kepada konsep Vernom, pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audiovisual atau CD Interaktif dijamin mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik sebesar 50%, dari pada dengan tanpa mempergunakan media. Namun dengan melihat pada realitas yang ditemukan pada proses pembelajaran tersebut, maka pencapaian belajar efektif akan tercapai.²

Upaya membuat anak betah belajar disekolah dengan memanfaatkan teknologi multimedia sudah merupakan kebutuhan, sehingga sekolah tidak lagi menjadi ruangan yang menakutkan atau menjemukan dengan berbagai tugas dan ancaman yang justru mengkooptasi kemampuan atau potensi dalam diri peserta didik.

Sebagai upaya menyajikan media pembelajaran yang menyenangkan maka pembuatan media pembelajaran ini perlu dilakukan. Sementara itu, di SMP KY AGENG GIRI telah mempunyai peralatan atau perangkat yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran dalam menerangkan materi lingkaran.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Efektifitas Penggunaan Multimedia (CD Interaktif) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII Semester II SMP Ky Ageng Giri Tahun Pelajaran 2010/2011”**.

²Niken Ariani, S.Pd. dan Dany Haryanto, S.Phil, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, (Jakarta:PT.PrestasiPustakaraya,2010),hlm.35.

B. PENEGASAN ISTILAH

Untuk menghindari adanya perbedaan pandangan, tafsiran serta menghindari kekaburan dan kesamaan arti dari istilah yang ada dalam judul ini, maka perlu ditegaskan yang berhubungan dengan penelitian ini.

1. Efektifitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, dan kesannya)³. Efektivitas adalah pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya.⁴ Efektif disini yang dimaksud adalah akan tercapainya tujuan dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan dalam hasil belajar yang berupa nilai dan kemampuannya khususnya pelajaran matematika.

2. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (*komputerisasi*), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.⁵

3. CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya.⁶

³DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), Cet. 4, Hlm. 352.

⁴E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 82

⁵Niken Ariani, S.Pd. dan Dany Haryanto, S.Phil, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010), hlm. 11.

⁶ <http://Maroebeni.Wordpress.com/>. 13 Desember 2010

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁷ Perubahan yang dulu tidak tahu menjadi tahu, dan nantinya diharapkan bisa meningkatkan nilai sehingga bisa mencapai ketuntasan belajar.

5. Materi lingkaran

Materi pokok lingkaran merupakan pokok bahasan pada mata pelajaran matematika kelas VIII semester II untuk SMP, dalam penelitian ini membahas luas dan keliling lingkaran.

Jadi Efektivitas penggunaan multimedia (CD Interaktif) dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi pokok lingkaran adalah suatu pencapaian tujuan dengan perpaduan media CD interaktif yaitu materi pembelajaran yang dikemas atau disimpan dalam bentuk file kemudian disimpan di Compact Disk (CD), lalu dipresentasikan sebagai media pembelajaran yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah, apakah penggunaan multimedia (CD interaktif) efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pokok lingkaran pada peserta didik kelas VIII semester II SMP Ky Ageng Giri?.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan peningkatan hasil belajar matematika materi pokok

⁷Dr. Purwanto, M.Pd, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2009),hlm.44-45.

lingkaran dengan menggunakan multimedia (CD Interaktif) pada peserta didik kelas VIII semester II SMP KY AGENG GIRI pelajaran 2010/2011.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi bagi peserta didik, guru, sekolah dan bagi kurikulum. Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Bagi peneliti menamba wawasan tentang media-media pembelajaran yang efektif.
2. Bagi para guru, skripsi ini dapat memberikan wawasan, gambaran, dan referensi sebagai variasi dalam melaksanakan pembelajaran matematika pada peserta didik.
3. Bagi peserta didik, dapat diciptakannya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
4. Bagi Sekolah
 - a. Memberi sumbangan yang baik untuk sekolah, dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik.
 - b. Membangun sekolah dalam suasana kerja sama.
 - c. Sekolah mendapat masukan tentang penelitian