

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan belajar sehingga mendorong proses belajar menjadi lebih efektif. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2008: 24) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti *computer*, radio, televisi, buku, koran, dan majalah yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang efektif karena guru akan monoton berceramah tentang segala sesuatu yang bentuknya abstrak sehingga terkadang banyak peserta didik yang malas untuk mengikuti pelajaran karena pelajaran yang diajarkan guru menjadi monoton Wina sanjaya (2008: 205).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media visual. Media visual merupakan alat peraga yang berupa miniature dari wujud asli sesuatu yang dapat dilihat. Daryanto (2010: 27). Menyebutkan bahwa media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menampilkan gambar, animasi, soal cerita atau wujud lain yang bisa merangsang pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan adalah media visual *Microsoft PowerPoint*. Menggunakan media visual *Microsoft PowerPoint* di dalam ruang kelas dengan dukungan *computer* dan proyektor, untuk mempermudah siswa memahami materi dan membuat siswa tidak bosan dalam kelas. Penggunaan program ini memiliki kelebihan sebagai berikut: a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, d. Tenaga

pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, f. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana. Media visual *Microsoft PowerPoint* yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita yang diberikan oleh guru.

Soal cerita adalah soal matematika yang disajikan dalam bentuk cerita atau rangkaian kata-kata (kalimat) dan berkaitan dengan keadaan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung masalah yang menuntut pemecahan. Abidin (1989: 10) mengemukakan bahwa soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. Penyajian soal matematika dalam bentuk soal cerita bertujuan untuk melatih kemampuan penalaran siswa dalam menemukan pemecahan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut Dewi (2014) soal cerita matematika bertujuan agar peserta didik berlatih dan berpikir secara deduktif, dapat melihat hubungan dan kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat menguasai ketrampilan matematika serta memperkuat penguasaan konsep matematika. Polya (dalam Suherman 2003: 91) menyarankan empat langkah penyelesaian soal cerita. 1). Memahami masalah (*Understanding the problem*), 2). Merencanakan masalah (*Defisiing out the plan*, 3). Melaksanakan rencana penyelesaian (*Carrying out the plan*), dan 4). Memeriksa proses dan hasil penyelesaian (*looking back*). Soal cerita yang disajikan dalam proses pembelajaran di kelas pada penelitian ini adalah materi bangun ruang sisi lengkung.

Bangun ruang sangat erat kaitannya dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bangun ruang memerlukan pemikiran dan penalaran yang kritis serta kemampuan abstraksi, namun berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMPN 2 Tasifeto Timur bahwa peserta didik kurang mampu menyelesaikan soal-soal cerita tentang bangun ruang sisi lengkung sesuai dengan langkah-langkah yang disarankan oleh Polya. Saat guru memberikan soal bangun ruang yang hanya menerapkan rumus, peserta didik dengan mudah mengerjakannya,

namun saat guru memberikan soal cerita tentang materi bangun ruang yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik mengalami kesulitan.

Sehubungan dengan hal yang terjadi tentang kemampuan menyelesaikan soal-soal cerita bangun ruang, maka guru sangat berperan penting dan aktif agar peserta didik memiliki kemampuan menyelesaikan soal-soal cerita bangun ruang dengan mudah dan mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran (Media Visual) dalam bentuk *Microsoft PowerPoint* dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem memori, sehingga relatif lebih efektif membangun struktur pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu melakukan penelitian tentang Keefektifan Visualisasi Media Pembelajaran Pada Siswa Smpn Tasifeto Timur Ditinjau Dari Kemampuan Menyelesaikan Soal-Soal Cerita Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: Bagaimana keefektifan Pembelajaran matematika dengan visualisasi media pembelajaran pada siswa SMPN 2 Tasifeto Timur ditinjau dari kemampuan menyelesaikan soal cerita pada materi bangun ruang sisi lengkung?

C. TUJUAN PENELITIAN.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan diperoleh melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan Pembelajaran matematika dengan visualisasi media pembelajaran pada siswa SMPN 2 Tasifeto Timur ditinjau dari kemampuan menyelesaikan soal cerita pada materi bangun ruang sisi lengkung.

D. MANFAAT PENELITIAN.

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1) Bagi guru

Dengan penelitian ini guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengefektifkan proses pembelajaran.

2) Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap proses pembelajaran.

3) Bagi Pembaca

Untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.