

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia sehingga diperlukan suatu inovasi, khususnya pada bidang pendidikan yang memerlukan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai semua itu diperlukan suatu pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu pengelolaan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

“Guru yang baik dapat memanfaatkan berbagai situasi yang dihadapi untuk membelajarkan siswa yang berbeda-beda kemampuan dan latar belakang” (Sutrisno, 2011:24). Pembelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan perlu mendapat perhatian yang serius, serta perlu inovasi baru agar pembelajaran matematika dapat menarik. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memanfaatkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Sampai saat ini, matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Angapan ini mungkin tidak berlebihan. Selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik

sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Salah satu upaya yang dapat ditempuh, yaitu pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan bantuan *software* pada komputer.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi agar pembelajaran menarik, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah dengan menggunakan *software* GeoGebra. GeoGebra merupakan suatu program yang dikembangkan dengan tampilan visual yang mempermudah belajar dan mengajar matematika di sekolah. Menurut Hohenwarter (dalam Minarto, 2017) menyatakan, “GeoGebra adalah program komputer (*software*) untuk membelajarkan matematika khususnya geometri dan aljabar”. Dengan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra, memberikan konsep kepada siswa lebih mudah karena tampilan visual yang menarik, fitur yang memudahkan untuk membuat grafik, dan media ini juga dapat digunakan di *smartphone* sehingga siswa dapat mencoba menggunakan media ini secara langsung, baik di sekolah maupun di rumah, dengan mudah.

Penggunaan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra masih jarang ditemukan di sekolah. Hal ini dapat diketahui berdasarkan pengalaman peneliti selama magang 3 di SMPN 2 Surabaya, peneliti mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra masih belum pernah digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi peneliti terhadap pembelajaran masing-masing guru matematika di SMPN 2 Surabaya. Guru rata-rata masih menggunakan media papan tulis untuk menjelaskan materi sehingga siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Materi yang dimaksud oleh peneliti adalah tentang Koordinat kartesius. Pada materi koordinat kartesius membutuhkan visualisasi untuk menjelaskan dan memahami konsep dasarnya sehingga dengan menggunakan *software* GeoGebra

diharapkan dapat lebih mudah untuk menjelaskan dan memahami konsep dasarnya. Dari pengamatan di SMPN 2 Surabaya, peneliti mengetahui bahwa hasil belajar matematika pada materi Koordinat Kartesius masih kurang, hal ini dilihat dari 75% siswa masih dibawah KKM yang ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa persoalan yang perlu diperhatikan diantaranya minat belajar yang rendah, daya serap siswa yang rendah terhadap materi Koordinat Kartesius, dan belum optimalnya pemanfaatan multimedia sebagai media ajar. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Geogebra Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Surabaya**”.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis merasa perlu membatasi masalah yang akan diteliti agar lebih jelas pencapaiannya. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini dibatasi pada:

1. Peneliti ini meneliti tentang minat belajar siswa untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra.
2. Peneliti ini meneliti tentang pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra.
3. Peneliti ini meneliti tentang pengaruh minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Koordinat Kartesius.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII B di SMPN 2 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran matematika berbantuan *software* GeoGebra terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran matematika berbantuan *software* GeoGebra terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran matematika berbantuan *software* GeoGebra terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran matematika berbantuan *software* GeoGebra terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak.

1. Bagi siswa, sebagai media untuk mempermudah mempelajari materi khususnya dalam materi Koordinat Kartesius.
 2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi siswa.
 3. Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbantuan *software* GeoGebra dalam proses belajar mengajar di sekolah.
- Bagi peneliti lain, sebagai bahan acuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran lain agar lebih efektif dari penelitian sebelumnya.