

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan dalam pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka. Dalam matematika bilangan digunakan untuk mengetahui banyaknya satuan ukuran dari hal yang diukur. Matematika memanfaatkan ketrampilan mengenai hubungan bilangan-bilangan untuk berbagai keperluan. Kegiatan menggunakan garis bilangan untuk menemukan hubungan kuantitatif diantara data dilakukan dalam operasi aritmatika.

Dalam kehidupan sehari-hari bilangan memiliki nilai sosial yang tinggi. Anak-anak sering menggunakan bilangan saat menghitung jumlah mainan yang dibutuhkan oleh teman-temannya. Manusia tidak akan lepas dari bilangan karena segalanya akan selalu berhubungan dengan bilangan, seperti transaksi jual beli dan lain lain. Mekanisme bilangan memiliki peran penting bagi manusia. Bilangan adalah sesuatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.

Hasil Ujian Nasional jenjang SMP tahun 2018/2019 di Indonesia yang diambil dari Kemendikbud sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Ujian Nasional SMP tahun 2018/2019

Mata Pelajaran	Rata-rata
Bahasa Indonesia	65,69
Bahasa Inggris	50,23
Matematika	46,56
Ilmu Pengetahuan Alam	48,79

Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika bagi setiap peserta didik adalah suatu mata pelajaran yang sulit yang tinggi sehingga membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah. Padahal matematika sering digunakan pada kehidupan sehari-hari. Sehingga di zaman modern ini perlu adanya perubahan system pembelajaran termasuk pembelajaran yang menyangkut dengan mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika yang kurang menarik dapat menyebabkan menurunkan motivasi

bagi peserta didik. Diposisi ini guru sebagai pendamping atau fasilitator bagi peserta didik memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi yang harus diciptakan oleh guru agar dalam pembelajaran matematika siswa dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam belajar matematika. pengembangan inovasi dapat dilakukan untuk mengurai konsep matematika yang abstrak menjadi kongkrit dan menarik. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran

Media pembelajaran sekarang ini sangat penting pada proses pembelajaran. Media digunakan dapat membantu penyampaian materi dikelass. Menurut Ali (2009) menyatakan keberhasilan pembelajaran ditentukan dua unsur utama yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Awal mula media hanya digunakan sebagai alat mengajar untuk membantu guru. Unsur yang lebih penting untuk proses pembelajaran adalah media, selain itu media memudahkan untuk menyampaikan informasi agar pembelajaran lebih efektif.

Di era 4.0 atau era yang mengandalkan teknologi sebagai kebutuhan sehari-hari banyak *Software* atau *Hardware* yang dapat digunakan sebagai inovasi pengembangan media. Berkaitan dengan pengebangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Very Hendra Saputra & Permata (2018) berhasil mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada materi bangun Ruang. *Adobe Flash* merupakan *software* yang dapat mengabungkan berbagai macam animasi, video, gambar, dan suara menjadi sajian visual yang menarik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertari untuk melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di SMP N 2 ANDONG” pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Mata pelajaran matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipahami, salah satunya adalah materi bilangan.

- b. Peserta didik membutuhkan media yang kreatif dan inovatif guna mendukung proses kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Andong, Boyolali.
- b. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate CC 2019* pada materi matematika bilangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari matematika materi Bilangan untuk SMP N 2 ANDONG.
- b. Bagaimana menguji kelayakan serta efektifitas peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran matematika dalam mata pelajaran matematika materi Bilangan untuk SMP N 2 ANDONG

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menguji kelayakan serta mengetahui efektifitas media pembelajaran matematika pada materi bilangan untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMP N 2 ANDONG.
- b. Menghasilkan produk media pembelajaran matematika dalam bentuk aplikasi android pada materi bilangan di SMP N 2 ANDONG serta meningkatkan pemahaman siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini diantara lain:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan guru matematika atau guru lainnya, calon guru, pembaca tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Animate CC 2019*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

- a) Siswa harus aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- b) Meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.
- c) Siswa diharapkan dapat berfikir kreatif dan inovatif dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Animate 2019* ini.
- d) Siswa menguasai konsep matematika bukan hanya sekedar menghafal rumus.

2) Bagi guru

- a) Mendorong guru agar kreatifitas dan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b) Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam pembelajaran matematika.

3) Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran.