

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam upaya membangun manusia yang berkualitas, terutama generasi muda sebagai pemegang estafet perjuangan untuk mengisi pembangunan. Pendidikan merupakan usaha atau proses yang ditujukan untuk membina kualitas sumber daya manusia (SDM) seutuhnya agar ia dapat melakukan perannya dalam kehidupan secara fungsional dan optimal.

Disamping itu tujuan Pendidikan Nasional Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, yang berbunyi

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Dari tujuan pendidikan nasional tersebut diselenggarakan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu

---

<sup>1</sup>Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Faktor Media, 2003), h. 20.

pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tidak lepas dari kemajuan berbagai bidang pendidikan.

Perubahan global dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru sebaiknya menjadikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, serta sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Matematika adalah salah satu materi wajib yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai keperguruan tinggi. Menurut Susanto matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat.<sup>2</sup>

Pembelajaran matematika merupakan sarana melatih peserta didik untuk berpikir logis, kritis, kreatif dan sistematis. Tetapi pada kenyataannya kebanyakan siswa di sekolah-sekolah tidak menyukai mata pelajaran matematika karena matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam bidang pelajaran matematika. Timbulnya kesulitan siswa dalam mempelajari matematika bisa berasal dari karakteristik materi matematika, siswa itu sendiri ataupun dari karakteristik guru, gejala kesulitan pembelajaran matematika tersebut terbukti pada hasil belajar mata pelajaran matematika yang lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar pada mata pelajaran lainnya.

---

<sup>2</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Ed. 1, 2013), h. 183.

Dalam proses mengajar belajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir dan berbuat. Untuk menumbuhkan keaktifan siswa, sebaiknya dalam proses belajar mengajar siswa diberi kesempatan untuk langsung terlibat dalam kegiatan-kegiatan atau pengalaman-pengalaman ilmiah. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir memegang peranan besar dalam peningkatan kualitas individu, karena siswa mempunyai kemampuan psikomotorik mental disamping kemampuan psikomotorik manual. Pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.<sup>3</sup>

Berdasarkan masalah tersebut, pembelajaran matematika tidak cukup hanya disampaikan dengan membuat modifikasi model pembelajaran, namun sangat penting adanya variasi media yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep matematika. Menurut Indriana mengemukakan bahwa, “keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya tentu adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran”.<sup>4</sup>

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>5</sup> Media pembelajaran adalah media yang

---

<sup>3</sup>Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 36.

<sup>4</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), Cet. ke-1, h. 46.

<sup>5</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3.

membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.<sup>6</sup> Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret.<sup>7</sup> Dalam Al-Qur'an surah Al-Isra' ayat 84 Allah berfirman:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Ayat diatas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya masing-masing. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada siswanya dituntut menggunakan media sebagai perantara sampainya materi tersebut. Media yang dipergunakan tidak harus media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan efektif serta mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan siswa agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Hal ini sesuai dengan kata شاكلته (sesuai keadaannya) pada ayat diatas.

Sedangkan kalimat “maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya” dalam ayat diatas secara tersirat, jika dikaitkan dengan media pembelajaran kalimat diatas bermakna bahwa seorang guru hendaklah

---

<sup>6</sup>*Ibid.*, h. 4.

<sup>7</sup>Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika (Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Cet. ke-1, h. 29.

mendiskusikan dengan orang-orang yang lebih mengetahui (dalam ayat tersebut Allah berperan sebagai Dzat Yang Maha Mengetahui) tentang media apa yang akan digunakannya ketika ia mengajar.

Indriana mengungkapkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan siswa dalam memahami materi dan bahan pelajaran tersebut. Dengan adanya media pengajaran dan pembelajaran, siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Biasanya, siswa bisa dengan mudah menangkap materi pelajaran bila pembelajaran yang diselenggarakan tersebut menyenangkan.<sup>8</sup>

Dalam bidang pendidikan, teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif berupa multimedia. Perkembangan teknologi komputer memungkinkan penayangan informasi grafik, suara, gambar, dan teks, sehingga memungkinkan dibuatnya media audio visual yang interaktif. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.<sup>9</sup> Adanya media pembelajaran berupa multimedia memungkinkan proses pembelajaran yang variasi, dinamis, menyenangkan dan berkualitas.

Multimedia merupakan bagian dari media pembelajaran interaktif yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran

---

<sup>8</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, *op. cit.*, h. 5-6.

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 170.

berlangsung.<sup>10</sup> Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya dalam bentuk *CD Learning* (CD Pembelajaran).

CD Pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dalam pengembangan mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik menerima materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik.<sup>11</sup> CD pembelajaran di dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang berfungsi membantu siswa dan guru dalam mengaplikasikan materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif.

Materi bangun ruang sisi lengkung merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Materi ini merupakan materi pembelajaran matematika di SMP/MTs kelas IX pada semester ganjil. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas IX di MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin, materi bangun ruang sisi lengkung merupakan salah satu materi yang dianggap masih sulit dikuasi siswa kelas IX karena siswa kurang memahami konsep matematika secara benar pada materi bangun ruang sisi lengkung, hal ini terlihat dari masih banyaknya kesalahan-kesalahan dalam perhitungan. Selain itu, masih terdapat siswa yang salah memasukkan rumus.

---

<sup>10</sup>Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), h. 148.

<sup>11</sup>Edy Susanto, *CD Pembelajaran*, <https://edyawm1.wordpress.com/2011/06/23/cd-pembelajaran/>. (diakses pada tanggal 25 Juli 2015)

Sehingga untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu media yang dapat mempermudah dalam membantu memahami materi tersebut.

Berkembangnya teknologi khususnya dalam dunia pendidikan memunculkan berbagai macam inovasi baru dalam perangkat pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran interaktif berupa CD pembelajaran. Akan tetapi, pemanfaatan media pembelajaran tersebut masih kurang padahal penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian Rizki Septian Adi Nugroho tentang keefektifan pembelajaran matematika dengan menggunakan kombinasi media CD interaktif dan lembar kerja peserta didik terhadap hasil belajar matematika dalam materi garis singgung lingkaran di SMPN 3 Cepiring disebutkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media CD interaktif dan LKPD efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi garis singgung lingkaran.<sup>12</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas IX di MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin, didapatkan informasi bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika saat ini adalah RPP, silabus, LKS, bahan ajar atau media pembelajaran dan instrumen penilaian. Media pembelajaran yang digunakan di MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin selain media cetak seperti buku paket dan LKS adalah media pembelajaran matematika

---

<sup>12</sup>Rizki Septian Adi Nugroho, *“Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Kombinasi Media CD Interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Dalam Materi Garis Singgung Lingkaran Di SMPN 3 Cepiring”* Skripsi, (Semarang: Digital Library Universitas Negeri Semarang, 2011 ). <http://library.walisongo.ac.id/digilib/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jtptiain-gdl-rizkisepti-5871>. (diakses pada tanggal 20 Mei 2015 pada jam 10.30 WITA).

*CD Learning* (CD Pembelajaran). Akan tetapi, dari penggunaan media pembelajaran matematika *CD Learning* (CD Pembelajaran) belum diketahui secara pasti efektivitas dari penggunaan media tersebut.

Maka dari itu, penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian secara langsung dalam pembelajaran matematika untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media CD pembelajaran khususnya pada materi bangun ruang sisi lengkung. Peneliti mengambil materi bangun ruang sisi lengkung, karena materi ini merupakan salah satu materi yang cukup sulit untuk dipahami siswa karena pada materi ini diperlukan visualisasi yang tinggi dan materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan meneliti bagaimana proses pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) dan bagaimana efektivitas pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Sehingga peneliti menuangkan penelitian tersebut dalam sebuah judul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Media *CD Learning* (CD Pembelajaran) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Di Kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:



1. Apakah pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016?
3. Bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016?

### **C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan**

#### **1. Definisi Operasional**

##### **a. Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya yaitu ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya, ada kesannya dan dapat membawa hasil atau berhasil guna (usaha atau tindakan), sedang arti dari efektivitas itu sendiri adalah keefektifan.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), ed. 3-cet. 3, h. 284.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengetahui hasil belajar siswa dan keaktifan siswa di kelas yang mendapatkan perlakuan yaitu menggunakan pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran).

### **b. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran menurut Jihad dan Haris adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar dan mengajar.<sup>14</sup> Kata “matematika” berasal dari bahasa Yunani *mathemata*, *mathēmatiká*, artinya “sesuatu yang dipelajari”.<sup>15</sup> Menurut Kamus Matematika menjelaskan bahwa matematika merupakan pengkajian logis mengenai ruang, susunan besaran, dan konsep-konsep yang berkaitan.<sup>16</sup>

Jadi, pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik terhadap mata pelajaran matematika tentang luas permukaan bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan media *CD Learning* (CD Pembelajaran).

### **c. Media**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

---

<sup>14</sup>Sigit Mangun Wardoyo, *Pembelajaran Konstruktivisme*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 21.

<sup>15</sup>Herbert Kondo (*ed*), “Mathematics”, *The New Book of Popular Sciences*, (New York: 1980), Vol. 1, h. 332.

<sup>16</sup>Undang-Undang RI, *Kamus Matematika untuk Pelajar, Mahasiswa & Umum*, (Pustaka Gama), h. 259.

pesan.<sup>17</sup> Media dalam penelitian ini adalah *CD Learning* (CD Pembelajaran).

#### **d. *CD Learning* (CD Pembelajaran)**

CD Pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangan mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik menerima materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik CD pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*).<sup>18</sup>

Jadi, *CD Learning* (CD Pembelajaran) dalam penelitian ini adalah suatu media dalam format multimedia yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*) yang dapat menampilkan sebuah informasi yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

#### **e. Bangun Ruang Sisi Lengkung**

Bangun ruang sisi lengkung yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari tabung, kerucut, dan bola. Tabung adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua buah bidang lingkaran yang kongruen dan sebuah bidang lengkung yang disebut selimut tabung.<sup>19</sup> Kerucut adalah bangun ruang sisi

---

<sup>17</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, *op. cit.*, h. 3.

<sup>18</sup>Fathul Afifi, *CD Pembelajaran*, <http://gloryatness.blogspot.com/2015/01/cd-pembelajaran.html>. (diakses pada tanggal 1 Agustus 2015 pada jam 09.30 WITA)

<sup>19</sup>Sukino dan Wilson Simangunsong, *Matematika untuk SMP Kelas IX*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 67.

lengkung yang alasnya berupa lingkaran dengan panjang jari-jari  $r$  dan selimut kerucut berupa juring lingkaran.<sup>20</sup> Sedangkan Bola adalah bangun ruang yang hanya memiliki satu sisi dan tidak memiliki rusuk.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini, penelitian terfokus hanya pada materi luas permukaan bangun ruang sisi lengkung.

Materi ini termuat pada:

1) Standar Kompetensi

Memahami sifat-sifat tabung, kerucut, dan bola serta menentukan ukurannya.

2) Kompetensi Dasar

Mengitung luas selimut dan volume tabung, kerucut dan bola.

3) Indikator

- a. Siswa dapat menghitung luas permukaan tabung.
- b. Siswa dapat menghitung luas permukaan kerucut.
- c. Siswa dapat menghitung luas permukaan bola.

**f. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>22</sup> Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah nilai mata pelajaran matematika siswa yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir pada materi bangun ruang sisi

---

<sup>20</sup>*Ibid.*, h. 77.

<sup>21</sup>Wahyudin Djumanta dan Dwi Susanti, *Belajar Matematika Aktif dan Menyenangkan untuk Kelas IX SMP/MTs*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 39.

<sup>22</sup>Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Cet. Ke-VI, h. 5.

lengkung khususnya luas permukaan tabung, kerucut, dan bola setelah diajarkan dalam pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran).

#### **g. Aktivitas Siswa**

Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Dalam penelitian ini aktivitas yang akan diamati meliputi *visual activities*, *oral activities*, *mental activities* dan *emotional activities* dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dalam pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran).

Jadi, yang dimaksud judul di atas adalah mengetahui efektivitas pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) pada materi bangun ruang sisi lengkung terhadap hasil belajar matematika dan aktivitas siswa kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

## **2. Lingkup Pembahasan**

Selanjutnya, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Materi dibatasi hanya pada sub materi luas permukaan bangun ruang sisi lengkung.
- b. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

- c. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) terhadap hasil belajar matematika dan aktivitas siswa pada materi luas permukaan bangun ruang sisi lengkung.
- d. Hasil belajar matematika siswa dilihat dari nilai tes awal dan tes akhir pada materi luas permukaan bangun ruang sisi lengkung.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.

### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan peneliti memilih judul di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengingat matematika merupakan salah satu materi pelajaran di sekolah yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari.
2. Materi bangun ruang sisi lengkung merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami siswa karena pada materi ini diperlukan visualisasi yang tinggi dan materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Penggunaan media CD pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami pelajaran salah satunya dalam materi bangun ruang sisi lengkung.
4. Sepengetahuan peneliti belum ada penelitian yang membahas tentang efektivitas pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

### **F. Signifikansi Penelitian**

Adapun signifikansi atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai bahan informasi bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) sehingga meningkatkan kualitas pengajaran untuk mencapai tujuan secara optimal.

2. Sebagai alat atau media untuk mempermudah siswa dalam belajar, khususnya ketika mengikuti pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi lengkung.
3. Sebagai bahan informasi bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran).

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah ketepatan guru dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain menjadikan pembelajaran lebih menarik, penyajian materi akan lebih jelas dan mudah dipahami siswa serta meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan teori, tujuan dari penggunaan media *CD Learning* (CD Pembelajaran) dalam proses pembelajaran adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Rizki Septian Adi Nugroho menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media CD interaktif dan LKPD efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi garis singgung lingkaran.



Berdasarkan uraian diatas mengisyaratkan bahwa pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin.

## **2. Hipotesis**

Berdasarkan anggapan dasar di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran)

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran matematika berbasis media *CD Learning* (CD Pembelajaran)

## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari subbab yakni sebagai berikut.

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori yang berisi pengertian efektivitas, hakikat pembelajaran efektif, pengertian belajar dan pembelajaran matematika, pengertian

hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, pembelajaran matematika di SMP/MTs, media pembelajaran, CD Pembelajaran, aktivitas belajar siswa dan materi bangun ruang sisi lengkung.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisa data, dan prosedur penelitian.

Bab IV adalah penyajian data dan analisis yang di dalamnya berisi deskripsi lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil analisis.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.