

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Guru didunia pendidikan harus memiliki keterampilan menjadikan lingkungan belajar agar bisa membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Ada dua pokok unsur penting yang perlu diperhatikan seperti model pembelajaran, serta lingkungan belajar.

Matematika adalah bahasa simbolik dengan fungsi praktis mengungkapkan rasio kuantitatif dan spasial, sedangkan fungsi teoretisnya adalah untuk memfasilitasi pemikiran. Ada salah satu cabang ilmu dalam dunia pendidikan yang mendukung adanya ilmu lainnya yaitu matematika.

Menurut Gagne dan Briggs, pendidikan media melibatkan Seperangkat alat yang digunakan untuk mentransmisikan puas secara fisik pembelajaran, seperti *book*, tape *recorder*, kaset, kamera video, VCR, film, slide, gambar, grafik, televisi, dan komputer. .

Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa dengan adanya belajar menggunakan bantuan media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran bahan pemindahan pelajaran dalam bentuk foto, gambar, grafik, dan lain-lain.

Tentang hasil penelitian peneliti bahwasannya di SDN.Sumedangan 3 Pamekasan belum menggunakan media power point dan hasil yang diperoleh terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dan malas untuk belajar, khususnya pada pembelajaran matematika. Maka dari itu peneliti disini akan menerapkan dengan power point kelas III ini, anda

akan tahu jika hasilnya meningkat belajara siswa setelah menunakan media power point ini.

Bila melihat dunia dan memperhatikannya, ada salah satu aspek yang mempunyai peranan penting dalam pembangunan setiap bangsa yaitu pendidikan. Ini harus menjadi fokus pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pelatihan diharapkan dapat dan akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkontribusi bagi kemajuan bangsa sekaligus meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Mengenai pekerjaan ini, untuk situasi ini cara paling umum dari latihan pembelajaran di sekolah juga harus dibawa ke tingkat berikutnya.¹

Salah satu strategi yang berpotensi mempercepat potensi manusia untuk menyelesaikan tugas yang diberikan adalah pendidikan. karena pendidikan dan pelatihan hanya dapat diberikan kepada manusia. Pertumbuhan fisik, mental, emosional, moral, dan spiritual semuanya dapat dipengaruhi oleh pendidikan. Akibatnya, pendidikan harus dikembangkan dan ditingkatkan lebih lanjut di seluruh negeri.

Ajaran Islam sangat menjunjung tinggi ilmu, terbukti dengan banyaknya ayat-ayat Alquran yang mempromosikan dan mengakui status orang berilmu. Selain itu, hadits Nabi berisi banyak rekomendasi untuk mempelajari lebih lanjut tentang umatnya. Sebagaimana tertuang dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11.

¹ Emilda Sulasmi, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik Dari Perspektif Pengelolaan Minat Belajar Siswa", Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi vol.1 no.1 (Januari-April 2020), 10-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.30596/jmp-dmt.v1i1.3920>

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ - 11

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, ketika dikatakan kepadamu: Berilah tempat di dalam ummat, maka luaskanlah, dan Allah pasti akan memberi tempat untukmu. Dan ketika dikatakan: “Bangkitlah”, maka berdirilah. Dan Allah pasti akan menegakkan di antara kamu yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu, dan Allah lebih mengetahui apa yang kamu lakukan”.

Pada Ayat tersebut menyatakan tidak ada yang akan terjadi secara acak, termasuk semua fenomena alam, peristiwa, dan ciptaan di langit dan bumi. Semuanya dipilih dengan perhitungan yang sangat hati-hati. Nana Sujana secara mendasar mencirikan hasil belajar peserta didik, misalnya terjadinya sebuah perubahan tingkah laku seseorang dalam belajar yang meliputi sebuah mental, emosional serta psikomotorik.

Menurut Hamalik, titik di mana orang yang memperoleh dan perilakunya berubah dari ketidaktahuan menjadi informasi dan dari ketidaktahuan menjadi pemahaman merupakan bentuk dari hasil belajar.. Oleh karena itu dapat diduga sebuah pencapaian belajar seseorang akan menyelesaikan latihan belajar yang mana dari ketidaktahuan menjadi paham dan mengerti.²

² M.Thobroni, *belajar dan pembelajaran teori dan praktik*, (yogyakarta:pustaka pelajar, 2017). 20.

Oleh karena itu, agar siswa berguna dan memiliki kompetensi di masa depan, mereka diharapkan memiliki tingkat kemampuan matematika tertentu. Berdasarkan observasi pembelajaran pelaksanaan PPLK 2 SDN. Kelas III Sumedang 3 Pamekasan Sambungan dan latihan menunjukkan bahwa siswa pendidik benar-benar berusaha mengabaikan kesalahan yang dibuat dalam pembelajaran. Materi dijelaskan sedikit terlalu cepat dan tidak dengan cara yang dapat dipahami siswa. Siswa yang kurang banyak berinteraksi dengan guru cenderung lebih banyak berbicara dengan siswa di sebelahnya dan lebih pendiam.

Di dalam pembelajaran matematika di sekolah banyak terdapat masalah yang dialami murid, salah satunya adalah ketidak sukaan mereka adalah pelajaran yang sangat sulit dan tidak menyenangkan/membosankan dengan kata lain siswa tidak akan mempelajarinya. Dengan tidak sukanya pelajaran matematika akan berdampak pada hasil belajar yang menurun, apabila mereka tidak menyukai pelajaran matematika otomatis mereka tidak ingin mempelajarinya.

Mereka juga diam sejak awal karena tidak tahu cara mendapatkan bahan dasarnya. Mereka tidak terlalu berani atau malas, sehingga mereka diam karena tidak tahu cara mendapatkan materi. Untuk bertanya kepada instruktur. Matematika merupakan tantangan bagi siswa karena berbagai alasan. Cara guru mengajar di kelas adalah salah satunya. Mengajar lebih dari sekadar menyampaikan informasi kepada

siswa. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan ketika guru melakukan serangkaian tindakan dan kegiatan. Membuat permainan atau memanfaatkan alat peraga atau media adalah dua contoh metode yang dapat membantu siswa belajar matematika. Karena pergantian peristiwa mekanis saat ini, tidak sulit untuk membuat dan menampilkan media pembelajaran dalam pengaturan media umum seperti PPT

Program komputer yang dapat digunakan untuk sarana presentasi yang di kembangkan oleh *Microsoft* adalah *PowerPoint* atau bisa disebut dengan PPT, seri *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access*, dan beberapa program lainnya.

Powerpoint atau PPT yaitu sebuah program yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan sebuah presentasi yang gunanya untuk di tampilkan ke semua orang agar terlihat lebih menarik dan berbeda, tidak terlalu monoton dengan diskusi saja.³

Kemampuan mengatur teks, warna, gambar, dan animasi yang dapat dimanipulasi oleh pengguna merupakan salah satu keunggulan *Microsoft Powerpoint*. Penguasaan bahan bacaan sains berupa slide memiliki lima manfaat tersebut, khususnya dapat menarik dan menghidupkan minat belajar siswa. Selain itu, dengan sering menggunakan simbol matematika yang mudah ditempatkan pada slide *Microsoft powerpoint* atau PPT.

³ Nanda Septiana, *ICT Dalam Pembelajaran MI/SD*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2017).
91.

Siswa juga didorong untuk melihat, mendengar, dan tertarik dengan materi yang disajikan oleh media ini. Dengan adanya media ini maka akan mempermudah guru dalam menjelaskan materinya kepada siswanya dalam bentuk slide yang telah di buat dengan semenarik mungkin yang telah di modifikasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam tentang “Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN SUMEDANGAN 3 PAMEKASAN”.

A. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh media powerpoint terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN Sumedangan 3 Pamekasan?

B. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Sumedangan 3 Pamekasan

C. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan atau anggapan dasar tentang sesuatu yang berkaitan dengan masalah penelitian yang telah diterima kebenarannya oleh peneliti.

Media PowerPoint dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika kelas III SDN Sumedangan 3 Pamekasan.

D. Hipotesis Penelitian

H1 : Terdapat Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas III Di SDN Sumedangan 3 Pamekasan.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritik

Peneliti dapat memberikan sumbangan pada pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam penerapan media pendidikan untuk meningkatkan proses

2. Secara Praktis

a. Untuk guru

Hasil belajar matematika di kelas dapat diperbaiki atau ditingkatkan dengan mengimplementasikannya melalui pembelajaran ini, khususnya pada bahan ajar matematika.

b. Untuk Siswa

Pengenalan Contoh melalui iklim pembelajaran ini bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan pembelajaran matematika siswa, khususnya pada pelajaran IPA.

b. Untuk Sekolah

Terwujudnya pembelajaran dengan lingkungan belajar seperti itu membantu sekolah untuk meningkatkan sistem pendidikan matematika sekolah dan dapat meningkatkan rujukan ke sekolah.

c. Untuk ilmuwan

Dengan terwujudnya pembelajaran melalui pembelajaran ini, menambah pengetahuan bagi penelitian tentang pendidikan matematika di sekolah dan pengalaman penguatan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Supaya peneliti disini lebih terarah dan dilakukan secara lebih jelas dan menyeluruh untuk menghindari kesalahpahaman, maka peneliti disini menetapkan batasan-batasan dalam ruang lingkup ini yaitu:

- a. Yang menjadi subjek penelitian disini adalah siswa kelas III SDN Sumedanga 3 Pamekasan untuk mengetahui pengaruh media powerpoint terhadap prestasi akademik siswa.
- b. Tes digunakan untuk mengumpulkan data.
- c. Lokasi penyelidikan ini adalah SDN Sumedangan 3 Pamekasan yang beralamat di Desa Sumedangan, Dusun Masaran, Kabupaten Pamekasan.

G. Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang harus dijelaskan dan dipaparkan secara komperhensif agar nantinya pembaca memiliki pemahaman yang selaras dan nantinya dapat menghindari kesalah pahaman dalam memahami kata atau istilah padanan kata tang di gunakan pada penelitian ini. Penjelasan dan istilahnya yaitu:

1. Media powerpoint adalah alat yang digunangkan mentransmisikan konten pendidikan dalam bentuk buku,

gambar, kaset, kaset, televisi, grafik, kamera video, VCR, film, dan slide.

2. Hasil belajar siswa adalah kompetensi atau keterampilan yang dapat diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar matematika.

H. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan telaah pustaka yang berasal dari penelitian sebelumnya yang sudah melakukan penelitian. Ada beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi dan rujukan untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rahman dan Nurfadila Mahmood menemukan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 3 Majene tahun ajaran 2016-2017. Hal ini diperoleh dari hasil analisis data dengan menggunakan independent sample test yang memberikan nilai $\text{sig} = 0,027$ dengan nilai $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan bahwa nilai $(\text{sig} = 0,027 \text{ dan nilai } t \text{ dari } \alpha = 0,05)$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Sedangkan besarnya kontribusi atau pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 3 Majene adalah sebesar 33,3%.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Pendekatan penelitian kuantitatif dan kajian dampak materi PowerPoint membantu Anda mempelajari apa yang perlu Anda ketahui agar berhasil dalam matematika memiliki kesamaan. Tempat belajar dan tingkat pendidikan adalah perbedaannya. Penelitian di atas dibimbing di kelas X SMA Negeri 3 Majene, sedangkan penajakan dipimpin oleh spesialis di kelas 3 SDN Sumedangan 3 Pemekasan.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Leni Marlina, Rafika Frenlimadani dan Vovi Sinta berjudul “Pemanfaatan Media Pendidikan Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Belita”. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan kelompok kontrol. Pada penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 2 Belitang.

Penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar siswa dan metode penelitian yang keduanya menggunakan metode kuantitatif merupakan kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian lainnya. Perbedaannya tergantung pada subjek, bidang eksplorasi dan selanjutnya subjek yang

dipertimbangkan. Penelitian IPS tersebut dilakukan di SMP Negeri 2 Belitang Sagan dengan lokasi penelitian untuk kelas VII; penelitian untuk matematika kelas 3 dilaksanakan di SDN Sumedangan 3 Pamekasan.