

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan sasaran Pendidikan yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi kemanusiaan. Potensi pada manusia jika diarahkan untuk tumbuh dan berkembang akan mewujudkan suatu manusia yang sebenarnya dan yang seutuhnya. Maka dari itu, manusia dituntut untuk mengetahui serta mengembangkan potensinya dengan benar dan tepat. Potensi pada manusia yang berupa pemahaman merupakan sesuatu yang penting, karena dengan pemahaman pada karakter dapat menjadi dasar untuk mengembangkan serta merencanakan suatu model pembelajaran.

Potensi manusia pada pendidikan akan berpengaruh jika model pembelajarannya disesuaikan dengan kemajuan dan tuntutan zaman. Menurut Shane, ada empat potensi Pendidikan yang dapat mempengaruhi kualitas manusia masa depan, yaitu: (a) pendidikan menyediakan wahana yang telah teruji untuk implementasi perubahan nilai-nilai baru, (b) pendidikan mampu menjadi solusi terdepan dan terutama untuk menyelesaikan masalah jika makna dan tujuan pendidikan benar-benar dipahami, (c) pendidikan bersifat fleksibel dan responsive terhadap perubahan dan tuntutan kebutuhan yang ditujukannya, (d) pendidikan mampu memperbaiki iklim psikologis dalam menumbuhkan sikap

kesadaran dan memberikan rasa keamanan untuk menghadapi masa depan.¹ Pendidikan merupakan usaha usaha membangun dan membentuk bangsa sesuai tujuan pendidikan yang dilakukan dalam suatu lembaga. Pendidikan yang dimaksud yaitu mencakup ruang lingkup komprehensif, yaitu pendidikan kemampuan mental, pikir dan kepribadian. Kegiatan belajar diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi yang terus berkembang dalam kehidupan, sehingga dalam hal ini manusia dituntut untuk mampu menyesuaikan diri secara aktif, dinamis, kreatif dan inovatif terhadap diri dan kemajuan zaman. Teknologi dari zaman ke zaman mulai berkembang pesat, sehingga dengan ini pasti banyak inovasi-inovasi terbaru. Jika memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan dengan baik dan benar, pasti akan mampu menghadapi masa depan yang serba canggih.

Pengaruh globalisasi telah masuk pada aspek kehidupan manusia, terutama pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang dapat mempengaruhi manusia dalam melakukan inovasi teknologi.² Perkembangan iptek yang sudah terjadi pada abad 20 banyak memberikan dampak di berbagai bidang seperti pendidikan, transportasi, telekomunikasi dsb. Perkembangan iptek akan terus berlanjut sampai waktu yang tidak bisa diperkirakan, dampak positifnya yaitu dapat membantu pemenuhan kebutuhan pembangunan pada berbagai bidang. Perkembangan iptek yang kian cepat merupakan peluang dan tantangan bagi masyarakat, apabila kita

¹ Nanang Purwanto, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta, Graha Ilmu:2018) h. 1

² Prakoso Bhirawa Putera, *Teori dan Aplikasi pada Kebijakan IPTEK dan Inovasi*, (Yogyakarta, Graha Ilmu:2018) h. 1

bisa mengikuti perkembangannya akan menjadi peluang, akan tetapi jika belum siap menerimanya maka akan berubah menjadi tantangan.

Perkembangan iptek pada bidang pendidikan perlu didukung dengan adanya perantara yang dapat menjadi sarana dalam mentransfer bahasa teknologi menjadi bahasa yang mudah dimengerti atau dipahami. Perantara tersebut salah satunya dilakukan oleh guru, dengan adanya teknologi yang serba canggih saat ini, guru juga harus dapat menguasainya agar para siswa bisa bersaing dengan pendidikan di masa depan.

Teknologi dalam bidang pendidikan memiliki peran yang penting yakni sebagai media belajar. Menurut Ali, media belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.³ Menurut Miarso, media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.⁴ Segala sesuatu yang berisi informasi yang dapat digunakan untuk siswa/guru dalam mengembangkan pengetahuan disebut media belajar.⁵ Jadi, media belajar merupakan sesuatu alat penyalur informasi yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan kemauan sehingga dapat terjadi proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, suatu hal

³ I Gede Wawan Sudatha, *Desain Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta, 2019: media akademi) h.3

⁴ *Ibid.* h. 4

⁵ Budi Koestoro, *Pengelolaan Sumber Belajar*, (Yogyakarta, 2018: media akademi) h. 36

yang belum jelas/ambigu akan terselesaikan jika menggunakan media yang baik dan benar.

Kebanyakan sekolah di Indonesia, belum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat. Faktor-faktor yang memengaruhinya, seperti terbatasnya fasilitas sekolah, terbatasnya pengetahuan guru dalam media, dan kurangnya perhatian sekolah terhadap kelangsungan pembelajaran yang berbasis media. sehingga dapat menimbulkan proses pembelajaran yang kurang maksimal serta siswa yang kurang perhatian terhadap pembelajaran.

MTsN 5 Blitar adalah salah satu dari sekolah di Indonesia yang saat ini berupaya untuk menerapkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajarannya berupa alat sederhana yang dibuat oleh guru dan ada juga media yang memanfaatkan teknologi seperti power point, namun untuk media power point masih belum bisa dijalankan seperti biasanya karena terbatasnya waktu pembelajaran sehingga pihak sekolah menunda dalam penyampaian media belajar tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTsN 5 Blitar ditunjukkan bahwa terdapat fasilitas yang lengkap serta terdapat proyektor dan laboratorium komputer yang dapat membantu dalam media pembelajaran. Namun, karena terbatasnya waktu mengajar dikarenakan pemerintah belum menyetujui adanya sekolah normal seperti biasanya. Penerapan media belajar berbasis teknologi masih belum bisa tersampaikan. Jika dilihat dari sumber daya pendidiknya sudah banyak guru modern yang bisa menjalankan teknologi dengan baik, tapi

untuk menjalankan media belajar yang baru tentu setiap pendidik harus diberi arahan terlebih dahulu. Ketika mengajar disanapun terlihat siswa yang mulai bosan dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya, sehingga siswa kurang fokus dalam pelajaran. Namun ketika disuguhkan dengan sebuah game kecil, mereka terlihat antusias dalam mengikutinya. Dari pengalaman ini dapat disimpulkan bahwa, siswa tertarik dengan media belajar yang baru sehingga dengan antusiasnya itu dapat mendorong motivasinya dalam belajar.

Salah satu media yang sering digunakan pada pembelajaran dikelas adalah power point. Power point merupakan suatu program aplikasi untuk merancang slide aplikasi yang bisa digunakan sebagai bentuk media komunikasi.⁶ Hujair AH. Sanaky mendefinisikan bahwa media power point adalah program aplikasi presentasi yang berada dibawah *Microsoft Office* yang ditampilkan menggunakan LCD proyektor. *Microsoft Power Point* adalah produk unggulan *Microsoft Corporation* yang paling banyak digunakan dalam presentasi, karena banyaknya kelebihan dan kemudahan yang disediakan dalam fiturnya. Power point macro merupakan jenis power point yang sudah berkembang dengan fitur fitur yang baru dan lebih canggih, penyimpananya juga dengan format yang berbeda. Selain itu, power point macro lebih interaktif sehingga bisa memberikan feedback terhadap siswa sekaligus. Power point macro dirancang dengan penyusunan

⁶ Osdirwan Osman Dalam Fitria Fadlila, Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo, (Lampung Tengah: IAIN Raden Intan,2017) h. 1

coding untuk mengerjakan soal interaktif yang digunakan sebagai timbal balik siswa. Dengan adanya pemunculan media power point macro disekolah diharapkan dapat menambah motivasi siswa dalam pelajaran, dengan minat dan ketertarikan siswa dalam media ini akan menjadikan suasana pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Dengan menggunakan media yang tepat diharapkan motivasi dalam diri siswa juga muncul sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Motivasi merupakan stimulus yang dapat muncul dari dalam dan luar diri manusia, Menurut Mc. Donald motivasi merupakan perubahan energi yang ditandai dengan munculnya feeling/rasa dan didahului tanggapan terhadap adanya tujuan pada diri seseorang. Sehingga motivasi adalah dorongan dari dalam individu yang melakukan Tindakan dengan cara tertentu dengan tujuan yang direncanakan, disini motivasi juga merupakan alat kejiwaan yang menjadi daya gerak untuk melakukan pekerjaan.⁷ Menurut teori harapan yang dikemukakan oleh Viktor H. Vroom motivasi merupakan akibat dari suatu hasil dari yang ingin dicapai seseorang dan tindakannya diperkirakan akan mengarah pada hal yang diinginkannya.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling memengaruhi, siswa akan giat belajar jika dia mempunyai motivasi untuk belajar. Belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Belajar juga merupakan proses interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari

⁷ *Ibid* h.109

pengalaman belajar. Dalam proses belajar haruslah memperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau banyak mempunyai motif untuk berfikir atau memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan menunjang belajar.⁸

Ada empat cara guru sebagai pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar siswa, yaitu: guru harus menggairahkan siswa, memberikan harapan realistis, memberikan insentif dan mengarahkan perilaku siswa. Upayanya dengan menggunakan metode dan media mengajar yang bervariasi, sehingga kebosanan siswa dapat berkurang. Menurut USAID DBE3 Skills for Youth, salah satu ide yang dapat digunakan oleh guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan metode dan kegiatan beragam, dengan melakukan hal yang sama secara terus menerus bisa menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar siswa. Sehingga siswa yang bosan akan cenderung terganggu dalam proses pembelajaran. Dengan mencoba variasi yang berbeda, diharapkan siswa tetap konsentrasi dan termotivasi dalam belajar.⁹ Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, belajar memerlukan motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah serta tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

⁸ Kompri, *Belajar Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta, 2017: Media akademi)h.115

⁹ *Ibid* h.122

Apabila guru menerapkan model yang bervariasi dan tepat, maka kualitas hasil belajar siswa akan lebih baik, apabila model yang digunakan kurang baik maka kualitas hasil belajar juga kurang maksimal.¹⁰ Hasil belajar disini merupakan nilai akhir siswa setelah mempelajari materi yang telah ditentukan. Materi yang saya ambil dari semester 2 di kelas VIII yaitu, teorema pythagoras. Dengan materi ini, siswa akan menentukan apakah angka-angka yang ada akan membentuk segitiga atau bukan. Materi ini nanti akan disajikan dengan perpaduan PPTM sehingga diharapkan siswa lebih tertarik dengan media yang saya sampaikan.

Siswa pada dasarnya belajar melalui benda/objek konkret, untuk memahami konsep abstrak, anak-anak memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara visualisasinya.¹¹ Menurut Syaiful sagala, salah satu dari prinsip belajar adalah *law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus respon terjadi dan diikuti dengan keadaan memuaskan. Jadi, hasil belajar akan diperkuat apabila menumbuhkan rasa senang atau puas.¹² *Law of primacy*, yaitu hasil belajar yang diperoleh melalui kesan pertama akan sulit digoyahkan, *law of recency*, yaitu bahan yang baru dipelajari, akan mudah diingat. Menurut nocholl, salah satu hasil belajar yang ingin diperoleh adalah keterampilan.¹³ Pemilihan media belajar yang sesuai sangat penting

¹⁰ Chandra Anugrah Putra, *Aktivasi Potensi Kecerdasan Logik Matematik*, (Yogyakarta, 2017: Media akademi)h.81

¹¹ Tri Worosetyaningsih, *Alat Peraga IPs untuk SMP*, (Yogyakarta, 2018: Media akademi)h.3

¹² Kompri, *Belajar Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta, 2017: Media akademi)h.10

¹³ Gede Sedanayasa, *Bimbingan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta, 2017: Media akademi)h.76

dalam pembelajaran karena dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan seoptimal mungkin.¹⁴

Terkait dengan permasalahan yang telah penulis paparkan diatas, melihat berbagai kelebihan proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar pptm (power point macro). Maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian diatas yang berjudul “*PENGARUH MEDIA BELAJAR PPTM (POWER POINT BERBASIS MACRO) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTsN 5 BLITAR*”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a) Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.
- b) Hasil belajar siswa kurang maksimal akibat kurangnya motivasi belajar.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah untuk memfokuskan dan memperjelas masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan pada

¹⁴ Laili S Cahya, *buku Anak Untuk ABK*, (Yogyakarta, 2017 : Familia) h.43

pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas VIII MTsN 05 Blitar. Hasil belajar disini diambil dari materi teorema pythagoras yang terdapat di semester genap di kelas VIII.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar?
2. Adakah pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar?
3. Adakah pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Dengan adanya fokus penelitian diatas maka penulis juga harus memiliki tujuan dari apa yang telah difokuskan diatas. Diantaranya tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar.

3. Untuk mengetahui pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Sebagai asumsi keilmuan khususnya dalam bidang Pendidikan tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, serta agar dapat menjadi pertimbangan ataupun bahan dalam penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi madrasah

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi madrasah sebagai masukan, pertimbangan serta bahan evaluasi pendidikan melalui manajemen kurikulum dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

- b. Bagi kepala madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepala madrasah sebagai pemimpin dan manajer madrasah, untuk lebih tepat dalam mengambil kebijakan serta dapat menjadikan media pptm sebagai alternatif baru untuk pembelajaran.

- c. Bagi guru

Sebagai salah satu pelaku utama dalam belajar mengajar di kelas, guru diharapkan dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian ini, sebagai pengetahuan sekaligus bahan pertimbangan dalam

mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa menjadi pendidik yang profesional.

d. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam mengembangkan bakat dan minatnya untuk meningkatkan prestasi dan siap menghadapi perkembangan zaman.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menjadikan acuan bagi peneliti selanjutnya dalam menyusun karya ilmiah sejenis sebagai bahan referensi serta khasanah pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan.

F. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis nol (H_0) : Tidak ada Pengaruh Media Belajar Pptm (power point berbasis macro) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

Hipotesis alternatif (H_1) : Ada Pengaruh Media Belajar Pptm (power point berbasis macro) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

2. Hipotesis nol (H_0) : Tidak ada Pengaruh Media Belajar Pptm (power point berbasis macro) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

Hipotesis alternatif (H_1) : Ada Pengaruh Media Belajar Pptm (power point berbasis macro) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

3. Hipotesis nol (H_0) : Tidak ada Pengaruh Media Belajar Pptm (power point berbasis macro) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

Hipotesis alternatif (H_1) : Ada Pengaruh Media Belajar Pptm (power point berbasis macro) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pengertian karena istilah dan makna mempunyai makna yang berbeda maka istilah penting dalam penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media belajar power point macro

Menurut Ali, media belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.¹⁵ Menurut Miarso, media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran,

¹⁵ I Gede Wawan Sudatha, *Desain Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta, 2019: media akademi) h.3

perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.¹⁶

Menurut Rusman, power point merupakan salah satu software yang dibuat untuk menampilkan program yang menarik, mudah dibuat serta digunakan, karena hanya membutuhkan alat penyimpanan data.

Menurut Mardi, power point adalah suatu program aplikasi yang digunakan untuk presentasi, baik rapat ataupun sebagai media pembelajaran di sekolah.¹⁷

b. Motivasi belajar

Motivasi menurut Sondang Siagian adalah pendorong yang membuat seseorang untuk mencapai tujuan dari sasaran yang telah ditentukan.¹⁸ Motivasi menurut kartini kartono adalah dorongan terhadap seseorang agar mau melaksanakan sesuatu.¹⁹

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.²⁰

¹⁶ *Ibid.* h. 4

¹⁷ *Ibid.* h.5

¹⁸ Septian Aji Permana, *Kompetensi Guru IPS, Sebuah Kajian Pendekatan Konstruktivisme*, (Yogyakarta: media akademi, 2017) h. 92

¹⁹ Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*, (Yogyakarta: graha ilmu, 2017) h. 103

²⁰ Sardiman dalam Fitria Fadlila, Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo, (Lampung Tengah: IAIN Raden Intan,2017) h. 33

c. Hasil belajar

Menurut Jihad dan haris, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.²¹ Menurut Philips, *“Learning outcomes are statements that specify what learner will know or be able to do as a result of learning activity. Outcome are usually expressed as knowledge, skills, or attitudes”*. Artinya: hasil belajar merupakan pernyataan yang menentukan apa yang siswa tahu atau mampu lakukan sebagai hasil dari kegiatan belajar, hasil belajar ini biasanya dinyatakan sebagai pengetahuan, keterampilan atau sikap.²² Menurut Misbah, Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan salah satu bentuk penilaian prestasi yang dilakukan oleh guru setelah materi pelajaran selesai melalui proses pembelajaran.²³

2. Penegasan Operasional

a. Media belajar power point macro

Media belajar adalah segala sumber belajar yang digunakan guru atau pengajar yang didalamnya terdapat alat atau media yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi

²¹ Nira Elpira dan Anik Ghufon, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, vol.2, no. 1, 2015

²² *Ibid.* h. 2

²³ Misbah, Ulmunir, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017) h. 38

dalam proses pembelajaran. Media belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah power point macro.

Power point merupakan program aplikasi presentasi yang sering serta mudah digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sehingga power point macro ini merupakan jenis power point dengan fungsi lebih interaktif digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi, agar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dalam memperhatikan pelajaran.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan segala sesuatu yang mendorong siswa tidak hanya untuk belajar giat namun juga dapat menikmati prosesnya. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui motivasi belajar siswa berupa kuesioner/angket.

c. Hasil belajar

Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bukti keberhasilan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi teorema pythagoras yang berupa nilai.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penelitian kali ini meliputi bagian awal, bagian utama/ inti dan bagian akhir. Yang bertujuan untuk mengklasifikasi lima bab yang saling berkaitan satu sama lain menjadi suatu pembahasan yang baik. Dengan susunan sebagai berikut;

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

BAB I Pendahuluan, meliputi : (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Penegasan Istilah, dan (h) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi : (a) Kerangka Teori, (b) Kajian Penelitian dan (c) Kerangka Konseptual (d) hipotesis penelitian

BAB III Metode Penelitian, meliputi (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel dan Sampling, (d) Kisi-kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, dan (h) Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi : (a) Deskripsi Data dan (b) Pengujian Hipotesis.

BAB V Pembahasan, meliputi : (a) Pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar, (b) Pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap hasil belajar matematika siswa

Kelas VIII MTsN 5 Blitar, (c) Pengaruh media belajar pptm (power point berbasis macro) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa Kelas VIII MTsN 5 Blitar

BAB VI Penutup, meliputi : (a) Kesimpulan dan (b) saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.