

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia di suatu negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, di mana hal itu juga sangat ditentukan dengan adanya pendidikan yang berkualitas. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Dilihat dari maknanya yang sempit pendidikan identik dengan sekolah. Berkaitan dengan hal ini, pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (mengajar). Pendidikan merupakan segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja (usia sekolah) yang diserahkan kepadanya (sekolah) agar mempunyai kemampuan kognitif dan kesiapan mental yang sempurna dan berkesadaran

¹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

maju yang berguna bagi mereka untuk terjun ke masyarakat, menjalin hubungan sosial, dan memikul tanggung jawab mereka sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.²

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan, perlu diterapkan pembelajaran yang baik sehingga mampu membuat siswa dapat belajar secara optimal. Tujuan dari pembelajaran yaitu sebagai penghantar menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan aspek penentu sukses tidaknya pembelajaran yang dilakukan.³ Perlu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik.

Penetapan strategi yang berhubungan dengan tujuan yang diinginkan ialah suatu keharusan. Sebuah upaya untuk menghasilkan pendidikan yang baik yang tersusun sesuai rencana, maka harus memiliki strategi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara agar peserta didik bisa berfikir kritis, kreatif, dan rasional terhadap berbagai macam situasi yang terjadi dan yang mungkin terjadi yakni dengan penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai target.⁴ Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilakukan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika memberikan sumbangan penting bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan diri. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari

² Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 30.

³ Agus Prasetyo Kurniawan, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Surabaya: Desertasi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 34.

⁴ Vivin Muthoharoh dan Norida Canda Sakti, "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2021): 364-375, hal. 365.

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, serta berperan penting dalam perkembangan berpikir manusia.⁵ Dapat dipahami bahwa matematika merupakan ilmu yang mencakup segala hal yang dapat membantu permasalahan manusia sehingga proses pembelajaran matematika itu penting dilakukan.

Seiring berjalanya waktu, perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat dan diharuskan semua untuk mengikuti perkembangan tersebut. Salah satunya ialah pendidikan. Teknologi komputer dan internet baik *software* ataupun *hardware* telah banyak digunakan sekolah untuk mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan teknologi atau fasilitas multimedia berdampak pada kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.⁶ Implementasi teknologi dapat menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu presentasi, sehingga semua elemen tersebut dapat dikombinasikan dengan modalitas belajar siswa. Penggabungan ini dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori dan kinestetik siswa.⁷

Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan atau informasi yang bersifat *intruksional* atau mengandung maksud-maksud tertentu. Selain itu media pembelajaran

⁵ Dewi Asmarani dan Ummu Sholihah, *Metakognisi Mahasiswa Tadris Matematika*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2017), hal. 1.

⁶ Laili Nur Affida, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Man 2 Tuban*, (Surabaya: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 2-3.

⁷ Adi Prehanto, dkk, "Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19," *Indonesian Journal of Primary Education* 5. no. 1 (2021): 32-38, hal. 33.

juga bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, *slide*, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, dan gambar.⁸ Namun pada faktanya pada saat proses belajar mengajar sebagian besar guru kurang memanfaatkan teknologi yang sudah ada sekarang yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan remaja zaman sekarang sangat antusias dengan apa yang disebut teknologi.

Minat pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adanya hasil belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah, peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan cenderung untuk memusatkan perhatian secara terus menerus ketika pembelajaran berlangsung. Minat peserta didik tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.⁹ Upaya meningkatkan minat peserta didik dapat dilaksanakan dengan menggunakan strategi dan unsur pembelajaran yang beraneka ragam, seperti memvariasikan model pembelajaran, media dan

⁸ Kholifatul Ulfa, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas Xi Mipa di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2021), hal. 2.

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

sebagainya sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung menjadi pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁰

Peningkatan minat dan hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai disekolah. Penelitian ini dilakukan pada MTsN 10 Blitar. Berdasarkan hasil observasi langsung pada siswa kelas VII bahwa yang menyebabkan matematika itu sulit karena ada beberapa permasalahan yang terjadi di siswa, antara lain: kurangnya minat dalam pembelajaran matematika, banyak siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran yang diterangkan. Penyebab lainnya yaitu proses pembelajaran didominasi atau terpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar di antaranya buku, lks, buku diktat dan bahan ajar yang disiapkan oleh guru. Di sekolah belum banyak diterapkan bahan ajar media interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Zaman sekarang ini, seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan, menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu dan terampil melakukan keterampilan tertentu sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif seperti penggunaan bahan ajar yang bervariasi termasuk PPT interaktif. Hal ini yang

¹⁰ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 121.

menjadikan penelitian "Pengaruh media PPT interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar" ini menjadi unik, menarik dan penting untuk diteliti.

Penggunaan media *power point* interaktif diharapkan dapat mempunyai pengaruh positif terhadap minat siswa dalam pembelajaran pada pelajaran matematika. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "pengaruh Media PPT interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar"

B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka identifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di dalam melaksanakan penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

- a. kegiatan pembelajaran masih menggunakan *teacher centered learning* sehingga pembelajaran terkesan monoton, kaku dan didominasi oleh guru
- b. penggunaan media untuk mendukung dalam proses pembelajaran matematika masih kurang
- c. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- d. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

2. Batasan masalah

Untuk membatasi agar permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan-batasan antara lain:

- a. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII MTsN 10 Blitar dan sampel diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Media pembelajaran yang digunakan adalah media interaktif dengan menggunakan aplikasi *microsoft office power point*.
- c. Materi pembelajaran pada penelitian ini ialah materi aljabar.
- d. Minat belajar matematika berupa angket yang diberikan kepada siswa.
- e. Hasil belajar terbatas pada hasil belajar matematika materi aljabar di ranah kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan mengenai latar belakang masalah, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media PPT interaktif terhadap minat belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh media PPT interaktif terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar ?
3. Seberapa besar pengaruh media PPT interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang telah dijelaskan mengenai rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh media PPT interaktif terhadap minat belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh media PPT interaktif terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar.
3. Untuk mengetahui besar pengaruh media PPT interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar.

E. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh media PPT interaktif terhadap minat belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar.
2. Terdapat pengaruh media PPT interaktif terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTsN 10 Blitar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi di bidang pendidikan yang berkaitan tentang pengaruh media PPT interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika materi aljabar.

2. Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi pada sekolah dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki

sistem pembelajaran agar hasil dari pembelajaran matematika semakin optimal.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk menambah variasi dalam pembelajaran yang khususnya menggunakan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah minat siswa dalam belajar matematika karena penggunaan media *power point* interaktif dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran

d. Bagi peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang penulisan.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Media *Power Point* interaktif

Media pembelajaran *power point* interaktif adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.¹¹

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 22.

b. Minat

Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan¹²

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran.¹³

2. Definisi Operasional

a. Media *power point* interaktif

PowerPoint terdapat fitur hyperlink yang dapat dipadukan sehingga terciptalah sebuah presentasi interaktif. Perpaduan hyperlink dengan slide, dapat menciptakan sebuah presentasi interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi

b. Minat

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan munculnya perhatian peserta didik untuk mendapat ilmu pengetahuan

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pencapaian dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran.

¹² Erlando Doni Sirait, "pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika," *Jurnal Formatif* 6, no. 1 (2016), 35-43, hal. 37.

¹³ Rike Andriani, Rasto, "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoor* 4, no. 1 (2019): 80-86, hal. 81.