

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Seperti diketahui bahwa berhasil tidaknya suatu negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan.<sup>1</sup> Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu negara dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur, karena seperti yang kita ketahui bahwa suatu pendidikan akan mencetak Sumber Daya Manusia yang berkualitas baik dari segi spiritual, intelegensi, dan skill serta pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa.<sup>2</sup> Dalam mencetak generasi penerus bangsa tentunya dibutuhkan pendidikan yang berkualitas, hal tersebut dapat ditempuh dengan menerapkan sistem pendidikan yang ada di sekolah secara efektif dan efisien agar memperoleh tujuan yang optimal.

Adapun pembelajaran yang sangat penting diberikan di sekolah salah satunya adalah matematika, Matematika tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa tetapi dapat pula membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu. Oleh karenanya, matematika sangat penting dan diperlukan baik dalam kehidupan sehari – hari maupun dalam menghadapi

---

<sup>1</sup> Nur Wahyuniami, 'Pengantar Kependidikan' (Sleman: CV Bintang Semesta Media, 2023), hal. 4.

<sup>2</sup> Hamadi Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasin Konsep Dasar,Teori,Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*, ed. by Masri Sareb Putra (An1mage Team, 2019), hal. 4.

kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap siswa sejak SD, bahkan sejak anak memasuki sekolah Taman Kanak – Kanak (TK).<sup>3</sup> Sehingga matematika perlu dipelajari agar seseorang mampu berpikir secara sistematis dan dapat meningkatkan kreativitasnya.

Matematika merupakan pelajaran yang memiliki waktu pelajaran yang paling banyak di sekolah karena belajar matematika tidak hanya digunakan di sekolah saja, matematika dapat digunakan juga dalam kehidupan sehari – hari. Adapun alasan lainnya karena matematika itu dianggap pelajaran yang sangat penting bahkan tidak hanya dalam dunia pendidikan saja akan tetapi dapat berguna dalam berbagai bidang misalnya, bidang sains, perdagangan dan industri.<sup>4</sup> Matematika juga mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan pembelajaran matematika yang efektif dan inovatif kepada siswa dan memiliki dorongan bahkan stabil dalam psikis maupun psikologis.<sup>5</sup>

Namun dilihat dari pentingnya peran matematika dalam kehidupan masih banyak yang beranggapan bahwa matematika itu sulit dan menakutkan, karena selalu berhubungan dengan angka dan rumus. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya suatu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ratna Yueni yang dituangkan dalam skripsinya yang berjudul “Diagnosa Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Aljabar pada

---

<sup>3</sup> Muhammad Fendrik, *Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Habits Of Mind Pada Siswa* (Surabaya: media Sahabat Cendekia, 2019), hal. 4.

<sup>4</sup> Amelia Rosmala dan Isrok’atun, ‘Model Model Pembelajaran Matematika’ (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hal. 76.

<sup>5</sup> Wiku Endramoyo, *Cakram Matematikawiku : Inovasi Cerdas Matematika Dasar* (Jakarta: indocamp, 2018), hal.3.

Siswa SMP Kelas VII” menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya adalah faktor-faktor yang menyebabkan siswa sulit memahami matematika diantaranya, faktor dari kepribadian siswa itu sendiri, faktor cara belajar siswa yang cenderung menghafalkan materi pelajaran, kurangnya minat belajar siswa terhadap matematika, yang menganggap matematika adalah pelajaran susah, penuh dengan hitung-hitungan dan jlimet.<sup>6</sup>

Dari hasil penelitian tersebut dapat terlihat bahwa masih banyak yang menganggap matematika itu sulit, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Maka pendidik haruslah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dalam jurnal tersebut menyebutkan bahwa manfaat dari media pembelajaran salah satunya adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.<sup>7</sup>

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu “Media” dan “Pembelajaran”. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata medium yang artinya pengantar atau saluran, sementara dalam bahasa

---

<sup>6</sup> Dwi Ratna Yueni, ‘Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Aljabar Pada Siswa SMP Kelas VII’, *Simki-Techsaun*, 02.06 (2018), hal. 1–9.

<sup>7</sup> Teni Nurrita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), hal. 171 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>.

Arab, sinonim kata media adalah *Wasa'il* yang berarti sarana ataupun jalan.<sup>8</sup> Kata Wasiilah tersebut antara lain ditemukan di dalam ayat Al – Qur'an Surah Al – Maidah ayat 35 :<sup>9</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya : Wahai orang – orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung. (Al – Maidah /5:35).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas ibadah merupakan wadah ataupun saluran yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.<sup>10</sup> Ayat tersebut dapat dimaknai penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan sesuai dengan ajaran Al – Qur'an.

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>11</sup> Media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai sarana, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar dosen/guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah.<sup>12</sup> Pemanfaatan media dalam pembelajaran

---

<sup>8</sup> Hendra Dkk, 'Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori Dan Praktik)' (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal. 15.

<sup>9</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatwa Publishing, 2020), hal. 2.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), hal. 5.

<sup>12</sup> Ibid.

seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.<sup>13</sup> Dengan demikian media pembelajaran menjadi unsur pokok dalam proses pembelajaran seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era modern saat ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama magang di SMPN 2 Kalidawir, peneliti menemukan beberapa fakta bahwa di sekolah tersebut masih belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materinya. Dalam pembelajaran konvensional guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dalam belajar.

Serta berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru Mata Pelajaran matematika yaitu Bapak Riyanto, S.Pd. memaparkan bahwa siswa masih memiliki hasil belajar yang kurang maksimal disebabkan adanya pandemic Covid – 19 dimana pembelajaran dilakukan secara online dan guru tidak mengetahui proses pemahaman dan pembelajaran yang siswa lakukan di rumah. Dan juga guru memiliki beberapa permasalahan lainnya seperti kemampuan guru dalam memotivasi siswa. Guru pamong menyarankan mahasiswa magang supaya dapat memotivasi siswa dan menggunakan media yang tepat dalam proses

---

<sup>13</sup> Ibid.

pembelajaran agar siswa lebih semangat dan hasil belajar meningkat setelah adanya pandemi.

Dari peristiwa tersebut guru harus merubah model pembelajaran yang digunakan dalam kelas, dan sudah saatnya guru mampu mengikuti perkembangan zaman yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Mengganti pusat pembelajaran pada siswa bukan hanya berpusat pada guru saja, saat ini guru sebagai fasilitator saja dalam membantu membangun pemahaman siswa. Anggapan – anggapan siswa tentang matematika harus dikurangi untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik sehingga matematika menjadi pelajaran yang disukai oleh siswa.

Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa peneliti memiliki gagasan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran berupa *Power Point* Berbasis Macros animasi untuk diterapkan di SMPN 2 Kalidawir. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa.<sup>14</sup>

Adapun penelitian lain yang mendukung gagasan peneliti yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada standar kompetensi

---

<sup>14</sup> Nurhayati dkk, 'Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa', 13 (2020), 75 – 87 <file:///G:/Jurnal/jurnal kuantitatif 1.pdf>.

membuat dan menjaga kearsipam untuk menjamin integritas.<sup>15</sup> Dari uraian latar belakang tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Berbais *Macros* Animasi Terhadap Hasil Belajar Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII SMPN 2 kalidawir Tulungagung”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Hasil belajar siswa yang masih belum maksimal.
2. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran.

### **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa batasan masalah yaitu :

1. Subjek penelitian adalah peserta kelas VII di SMPN 2 Kalidawir.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Power Point* Berbais *Macros* Animasi.
3. Hasil belajar matematika hanya dilihat dari ranah kognitif atau pengetahuan.
4. Penelitian dilakukan dengan menggunakan materi Garis dan Sudut.

---

<sup>15</sup> Yuliansah, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar’, *Jurnal Efisiensi – Kajian Ilmu Administrasi*, XV (2018), 24–32.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Power Point* berbasis *Macros Animasi* ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* Berbasis *Macros Animasi* terhadap hasil belajar siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir?

### **D. Tujuan penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Macros Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir. Namun secara spesifik tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Power Point* berbasis *macros animasi*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional.
3. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *Power Point* Berbasis *Macros Animasi* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir.



## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian terhadap Media Pembelajaran ini adalah :

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan untuk menjadikan proses pendidikan menjadi lebih baik lagi. Penggunaan media pembelajaran *Power Point* berbasis *macros* animasi ini diharapkan pula dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran matematika lebih baik.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

1. Sebagai sarana meningkatkan konsep pemahaman siswa sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
2. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan bantuan media belajar.
3. Dapat menumbuhkembangkan motivasi siswa dalam belajar.

#### **b. Bagi Guru**

1. Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan motivasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berupa *Power Point* Interaktif.
3. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, sesuai peraturan Undang – Undang 1945, yakni

pendidikan adalah upaya meningkatkan kecerdasan anak bangsa.

c. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan evaluasi dalam strategi peningkatan efektivitas pembelajaran, sekolah diharapkan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, bahan ajar dan media lainnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti dalam menggunakan media *Power Point* berbasis macros animasi menggunakan tampilan animasi yang digunakan sebagai bekal pembelajaran di sekolah.

e. Peneliti Lain

Sebagai bahan pendorong untuk terus memanfaatkan media pembelajaran *Power Point* berbasis macros animasi, menambah wawasan serta pemahaman terhadap objek yang diteliti dan sebagai bekal untuk penelitian selanjutnya.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* Berbasis *Macros* Animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir.

## G. Penegasan Istilah

Menghindari adanya kesalah pahaman dari pembaca mengenai judul penelitian yang akan dilakukan peneliti yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Macros* Animas Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung”. Dijelaskan mengenai penegasan beberapa istilah di bawah ini.

### 1. Penegasan secara konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>16</sup>

#### b. *Power Point* Berbasis *Macros*

Menurut Hujair AH. Sanaky mengemukakan bahwa media *Power Point* adalah program aplikasi yang digunakan untuk presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi *Microsoft Office* yang terdapat di komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan berupa LCD Proyektor.<sup>17</sup> Sedangkan

---

<sup>16</sup> Eka Dewi Utari dan Syarifuddin, ‘Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)’ (palembang: Bening Media Publishing, 2022), hal. 34.

<sup>17</sup> Jenri Ambarita Dkk, *Pembelajaran Luring* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), hal.64.

Macros adalah, digunakan untuk membuat macro, melakukan run, serta menghapus macro, bahkan untuk membuat kode Visual.<sup>18</sup>

c. Animasi

Menurut Vaughan animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.<sup>19</sup>

d. Hasil belajar

Menurut Oemar Hamalik belajar adalah proses terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan dan keterampilan.<sup>20</sup>

## 2. Penegasan Secara Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mempermudah menyajikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi, yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *power point* berbasis macros animasi.

b. Power Point Berbasis Macros

*Microsoft Power Point* adalah suatu program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna untuk membuat presentasi menjadi lebih mudah dengan bentuk *slide*. Sedangkan *Macros* adalah suatu

---

<sup>18</sup> Tim Beranda Agency, 'Tip Menyusun Presentasi Efektif Dengan Power Point 2007' (Jakarta: PT Gramedia, 2007), hal. 16.

<sup>19</sup> Iwan Binanto, 'Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya' (Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi), 2010), hal. 219.

<sup>20</sup> Oemar Hamalik, 'Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem' (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 155.

pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat kode di dalam *Visual Basic Power Point*.

c. Animasi

Animasi adalah gambar – gambar yang akan digunakan pada slide *Power Point* yang akan digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan tampilan animasi untuk menarik motivasi siswa sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang menempuh pendidikan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, hal tersebut adalah sebagai bukti bahwa telah dilakukannya pembelajaran.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini meliputi bagian awal, bagian inti (isi) dan bagian akhir. Adapun dari ketiga bagian tersebut terdiri dari ena bab pemabahasan. Dengan susunan sebagai berikut :

### **1. Bagian awal**

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

## **2. Bagian Utama (Inti)**

Bab I Pendahuluan, bagian ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, bagian ini berisikan teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi – kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Paparan Data Dan Hasil Penelitian, bagian ini berisikan deskripsi data dan pengujian hipotesis

Bab V Pembahasan Hasil Penelitian, bagian ini meliputi pengaruh media pembelajaran power point berbasis macros animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 kalidawir.

Bab VI Penutup, bagian ini berisikan kesimpulan dan saran.

## **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir dalam skripsi ini berisikan daftar rujukan, lampiran – lampiran, dan daftar riwayat hidup.