

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan itu adalah usaha yang sadar, teratur dan sistematis di dalam memberikan bimbingan/bantuan kepada orang lain (anak) yang sedang proses menuju kedewasaan.<sup>1</sup> Pendidikan berasal dari kata “didik”. Selanjutnya, pengertian “pendidikan” menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam pengertian yang luas dan representatif, pendidikan bermakna “*the total process of developing human abilities and behavior, drawing on almost all life’s experiences*”.<sup>2</sup>

Berdasarkan pengertian di atas pendidikan adalah suatu pengalaman belajar yang berlangsung yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan banyak orang, suatu pengalaman belajar yang telah dilakukan setiap hari, entah itu di rumah, di sekolah, di bimbel atau di manapun kita berada. Pendidikan sangatlah penting bagi kita apalagi untuk anak usia dini, pendidikan segera diberikan kepada mereka dengan sebaik-baiknya agar tidak salah kedepannya. Pendidikan yang baik harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab yang dilakukannya oleh orang dewasa kepada

---

<sup>1</sup> Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 7

<sup>2</sup> Bisri M. Djaelani, *Psikologi Pendidikan*, (Sukamaju Depok: CV Arya Duta, 2011), hal.

anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakannya dan berlangsung terus menerus yang dapat tujuan yang diinginkannya dan pendidikan haruslah memiliki tujuan, tujuan pendidikan sangatlah penting dalam pembelajaran di kehidupan.

Tujuan pendidikan adalah perubahan yang diharapkan pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dari alam sekitarnya dimana individu itu hidup.<sup>3</sup> Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 29 Tahun 1990 tujuan pendidikan adalah meningkatkan pengetahuan untuk lanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, mengembangkan diri sejalan dengan pengembangan ilmu, teknologi, dan kesenian, meningkatkan kemampuan sebagai anggota masyarakat dalam melakukan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar.<sup>4</sup>

Oleh karena itu, tujuan pendidikan adalah suatu perubahan yang diharapkan terjadi kepada anak didik dan meningkatnya kemampuan anak didik tersebut. Apabila kita sedang melakukan suatu kegiatan berkependidikan kita harus mendasarinya dengan tujuan yang baik yaitu tujuan pendidika yang benar, maksudnya sebagai orang dewasa yang mendidik seorang anak harus memberikan pendidikan yang didasari dengan tujuan yang jelas dan sesuai agar anak yang terdidik tersebut tidak mendapatkan pendidikan yang salah, sebagai contohnya seorang ibu memberikan pendidikan kepada anaknya, dia memiliki tujuan yang jelas yaitu agar anaknya menjadi anak yang lebih baik menjadi anak yang berguna, maka

---

<sup>3</sup> Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 29

<sup>4</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 13-14

ibu tersebut harus memberi pendidikan yang benar karena telah memiliki tujuan. Anak tidak hanya memerlukan tujuan pendidikan tetapi juga memerlukan pembelajaran untuk menambah wawasan.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang berisi berbagai kegiatan yang bertujuan agar terjadi proses belajar (perubahan tingkah laku) pada diri peserta didik.<sup>5</sup> Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>6</sup> Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengertian di atas pembelajaran adalah proses dimana peserta didik melakukan suatu kegiatan seperti belajar yang dilaksanakan dimana saja dan mendapatkan hasil yang diinginkannya. Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang terstruktur yang dilakukan antara seorang guru dengan siswanya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya, sumber belajar dan lingkungan bisa sebagai alat untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas

---

<sup>5</sup> Zainal Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 12

<sup>6</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Rafika Adinata, 2011), hal. 3

<sup>7</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: ALFABETA, 2009), hal. 61

maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Di dalam pembelajaran kita juga memerlukan pembelajaran matematika karena pembelajaran matematika sangat diperlukan disetiap negara dan di dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bruner dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya.<sup>8</sup> Pembelajaran matematika adalah suatu pola tingkah laku manusia yang menghasilkan suatu susunan model prinsip-prinsip dalam belajar yang diaplikasikan ke dalam matematika. Mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasar pengalaman belajar yang sebelumnya atau yang lalu. Matematika adalah pembelajaran yang abstrak yang terdapat simbol-simbol di dalamnya, maka konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika haruslah dipahami terlebih dahulu.

Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu hal apabila mendasari pembelajaran dengan apa yang dia ketahui terlebih dahulu. Maka sebab itu, untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya pembelajaran matematika tersebut. Karena sulitnya matematika, maka pembelajaran matematika janganlah diputus-putus karena akan mengganggu terjadinya proses belajar. Dengan demikian pembelajaran matematika akan terjadi dengan lancar bila belajar itu sendiri dilakukan dengan kontinyu.

---

<sup>8</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 4

Di jenjang sekolah pembelajaran matematika sangatlah penting, pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib, dimulai sejak kecil pelajaran matematika sudah diajarkan dan pelajaran matematika pada intinya adalah pelajaran yang harus dikuasai oleh seorang siswa. Kenyataan menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Selain itu, objek matematika yang abstrak juga dianggap sebagai faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Akibatnya siswa menjadi malas dan kurang tertarik dalam memahami konsep matematika.

Di dalam pembelajaran matematika di sekolah banyak terdapat masalah yang dialami murid, salah satunya adalah ketidak sukaan mereka dengan pelajaran matematika karena pelajaran matematika menurut 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 belajar dan tidak ingin mempelajarinya.

Di sekolah yang saya teliti, guru mengalami masalah di kelas banyak siswa yang tidak mendengarkan pelajaran matematika saat pelajaran matematika berlangsung. Mereka ada yang asyik mengobrol dan bermain, karena menurut mereka pelajaran matematika sangatlah membosankan. Guru dalam sekolah tersebut menerangkan pelajaran matematika dengan cara yang monoton, guru tersebut mengajar dengan metode ceramah, dijelaskan hanya dengan cara biasa memberi contoh kemudian memberikan soal. Siswa tidak

menemukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan cara pengajaran yang monoton seperti itu siswa akan semakin bosan, karena sudah pelajarannya yang susah tidak diberikan sesuatu yang menarik pula.

Mengingat begitu pentingnya strategi dalam penyelesaian masalah matematika, sehingga diperlukan cara untuk mempermudah dan memahami pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dapat dibantu dengan media dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, dengan adanya media akan lebih merangsang untuk belajar. Media yang menarik adalah media yang dapat dilihat, dapat dibaca dan berwarna, media yang seperti itu akan memberikan daya tarik terhadap siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi menyenangkan.

Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.<sup>9</sup> Kaitanya dengan pembelajaran matematika, di dalamnya terdapat proses komunikasi, maka media pembelajaran akan sangat membantu dalam pelaksanaannya. Dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan disekolah akan membangkitkan belajar siswa dan merangsang dalam kegiatan pembelajaran.

Proses komunikasi yang berhasil berkat ikut sertanya media dengan proses belajar mengajar. Sumber pesan penulisan yang terdapat dalam media

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 1

dapat menyerap kedalam otak siswa dan siswa lebih memperhatikan pembelajaran saat berlangsung. Salah satu media yang menarik adalah media Microsoft Powerpoint. Proses pengaplikasiannya yakni Microsoft Powerpoint berupa slide yang berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan materi yang diajarkan yaitu Persegi dan Persegipanjang.

Di dalam slide akan muncul tulisan-tulisan yang bervariasi yang diolah dengan semenarik mungkin di berikan efek yang menarik perhatian siswa sehingga siswa memperhatikan pembelajaran matematika dan secara otomatis siswa akan lebih mengingat pembelajaran yang diajarkan. Siswa dapat diberikan materi yang berupa media Microsoft Powerpoint yang mana guru dapat langsung menjelaskannya dan siswa mendengarkan serta mencatat. Hal ini dapat mengefektifkan belajar dan penggunaan waktu yang efisien, dengan demikian hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhamad Lutfi Saifur Rozak yang hasilnya adalah Ada pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTsN Kunir Wonodadi Blitar, berdasarkan hasil perhitungan manual menggunakan t-test diperoleh thitung sebesar 6,45 dan t tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,66.<sup>10</sup> Peneliti kedua oleh Anif Fatkul, berdasarkan penelitiannya juga terbukti bahwa pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada

---

<sup>10</sup> Muhamad Lutfi Saifur Rozak, *Penggunaan Media Audio Visual (Slide Show Animation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA Negeri 1 Ngunut*, (Skripsi Mahasiswa STAIN Tulungagung Tahun 2013), hal. xvi

materi bangun ruang sisi datar MTsN Langkapan Srengat-Blitar dengan persentase secara klasikal adalah 81,49 %.<sup>11</sup>

Peneliti ketiga oleh Nurul Wahidatul, berdasarkan penelitiannya juga terbukti bahwa penggunaan media program *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas VII A MTs Negeri Ngantru pada materi garis dan sudut.<sup>12</sup> Peneliti ke empat oleh Mamik Nurhayati, berdasarkan penelitiannya juga terbukti bahwa media audio visual LCD Proyektor dapat meningkatkan keterampilan mendengar anak hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis yang terus meningkat tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh hasil sebesar 60%, siklus II sebesar 68,33%, dan siklus III sebesar 84,16%.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah yang timbul selama ini yakni guru cenderung monoton dalam menerangkan materi pembelajaran sehingga siswa menjadi malas dalam melakukan pembelajaran, serta guru yang masih menggunakan cara lama dalam menerangkan materi yakni dengan menggunakan metode ceramah. Cara belajar anak sangat membutuhkan suasana belajar yang nyaman dan tidak membosankan sehingga dengan diterapkannya pembelajaran matematika dengan media

---

<sup>11</sup> Anif Fatkul, *Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VII D MTsN Langkapan*, (Skripsi Mahasiswa IAIN Tulungagung 2014), hal. 111

<sup>12</sup> Nurul Wahidatul Kistatuhu, *Penggunaan Media Program Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas VII A MTs Negeri Ngantru*, (Skripsi Mahasiswa IAIN Tulungagung 2014), hal. 117-118

<sup>13</sup> Mamik Nurhayati, *Meningkatkan Ketrampilan Mendengar Melalui Penggunaan Media Audio Visual LCD Proyektor pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Semanding Pagu Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Skripsi Mahasiswa UNP Kediri Tahun 2015), hal. 4



*Powerpoint* diharapkan nantinya siswa lebih semangat dalam belajar dan menghadirkan suasana yang baru dalam proses pembelajaran di kelas, serta dapat menimbulkan hasil belajar yang meningkat.

Dari uraian di atas peneliti berpendapat bahwa melalui media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tentang pembelajaran yang membosankan dan monoton yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa tersebut dengan judul skripsi “Pengaruh Media *Powerpoint* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir ini, penelitian dapat menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2016/2017?
2. Seberapa besar pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2016/2017?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

### **D. Batasan Penelitian**

Karena terlalu luasnya masalah yang teridentifikasi dan untuk memberi arah yang jelas dalam proses penelitian, maka dalam hal ini perlu diadakan pembatasan penelitian. Adapun batasan – batasan penelitian tersebut adalah:

1. Pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar.
2. Materi yang dijadikan penelitian yaitu fokus pada materi persegi dan persegi panjang.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir kabupaten Tulungagung.

## E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat diantaranya adalah:

### 1. Manfaat Bagi Guru

Dapat mengetahui dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang bervariasi khususnya media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa yang baik, dan dapat memberi pengalaman dan alternatif lain bagi guru matematika.

### 2. Manfaat Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dengan media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa yang baik.

### 3. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk menentukan arah kebijakan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang baik.

### 4. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan pertimbangan saat akan penelitian serta untuk menambah wawasan, pemahaman dari obyek yang diteliti guna penyempurnaan ilmu dan salah satu bekal di masa berikutnya.

## F. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual meliputi:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>14</sup> dengan kata lain pengaruh adalah dampak dari suatu kejadian tertentu. Dimana pada penelitian ini adalah pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas VII.
2. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang berisi berbagai kegiatan yang bertujuan agar terjadi proses belajar (perubahan tingkah laku) pada diri peserta didik.<sup>15</sup> dengan kata lain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Dimana pada penelitian ini media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika kelas VII lebih menyukainya dan meningkatkan hasil belajar.
3. Media  
Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>16</sup> dengan kata lain media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dimana penelitian ini dengan media *Powerpoint* digunakan sebagai perantara menyampaikan pelajaran matematika pada kelas VII.

---

<sup>14</sup> Anton M. Moeliono, et al., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka 1989), hal. 664

<sup>15</sup> Zainal Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 12

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, Ma, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1997), hal 3

#### 4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.<sup>17</sup> dengan kata lain hasil belajar adalah hasil yang telah di pelajari oleh siswa kelas VII selama belajar di SMPN 1 Kalidawir.

#### 5. Persegi dan Persegipanjang

Persegi adalah bangun segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.<sup>18</sup>

Persegipanjang adalah bangun datar segiempat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.<sup>19</sup>

### G. Definisi Secara Operasional

Media *Powerpoint* adalah salah satu media pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk slide, materi yang ditampilkan dalam *Powerpoint* berupa tulisan, gambar dan animasi. Pembelajaran matematika dengan media *Powerpoint* adalah pembelajaran matematika dimana materi yang ditampilkan berupa tulisan dan gambar yang diberi animasi dan ditampilkan dalam slide *Powerpoint*. Dan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan siswa berubah dalam tingkah lakunya serta pola pikirnya akibat dari sebuah pembelajaran.

---

<sup>17</sup> H.Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*, (Jakarta : Dekia Press 2004), hal. 77

<sup>18</sup> Dewi Nuharini, Tri Wahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasinya untuk SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 256-258

<sup>19</sup> *Ibid*, hal. 250-253

Langkah-langkah dalam pembelajaran matematika berbantuan media *Powerpoint*:

1. Proses pembelajaran ini diawali dengan menyampaikan prosedur pembelajaran.
2. Guru memberikan motivasi kepada siswa, agar meningkatkan hasil belajar.
3. Pada tahap penyajian materi guru melakukan presentasi dengan menyampaikan materi pembelajaran melalui tanya jawab pada siswa dengan menggunakan *Powerpoint*.
4. Guru mendemonstrasikan materi dengan menggunakan *Powerpoint*.
5. Pada *slide Powerpoint* dibuat semenarik mungkin agar menarik siswa untuk memperhatikan dan lebih memahami kemudian ditampilkan menggunakan LCD.
6. Siswa mencatat apa yang sudah ditampilkan di slide yang dijelaskan oleh guru dan melakukan tanya jawab untuk lebih memahami materi.
7. Guru mengarahkan dan mendampingi siswa jika mengalami kesulitan dan menjelaskannya hingga siswa mengerti.
8. Siswa diberikan soal untuk menguji kemampuan apakah sudah menguasai materi tersebut yang sudah dijelaskan dengan menggunakan media *Powerpoint*.

## H. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain:

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi : halaman sampul luar, halaman sampul dalam, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

### 2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari enam bab yaitu:

#### a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini terdiri dari: a) latar belakang, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) batasan penelitian, e) manfaat penelitian, f) penegasan konseptual, g) definisi secara operasional, dan h) sistematika penulisan skripsi.

#### b. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini akan disajikan tentang kajian teori yang mencakup: a) hakekat pembelajaran matematika, b) media dan *Powerpoint*, c) hasil belajar, d) materi Persegi dan Persegipanjang, e) kajian penelitian terdahulu, f) kerangka berfikir penelitian, dan g) kerangka teori.

#### c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan tentang metodologi penelitian yang meliputi: a) rancangan penelitian, b) populasi, sampling, dan sampel

penelitian, c) data, sumber data, variabel penelitian, dan skala pengukurannya, d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, dan e) analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bagian ini berisi tentang hasil penelitian meliputi: a) deskripsi data, b) pelaksanaan penelitian, c) pengujian hipotesis, dan d) rekapitulasi hasil belajar penelitian.

e. Bab V Pembahasan

Pada bagian ini meliputi: a) pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika materi Bangun Datar Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung dan b) besarnya pengaruh media *Powerpoint* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa.

f. Bab VI Penutup

Pada bagian ini meliputi: a) kesimpulan dan b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.