

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa, Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nofrion, 2016:41). Ada beberapa komponen penting didalam pendidikan, salah satunya ialah pembelajaran. Target pembelajaran ialah mendapatkan hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan harapan dan perubahan karakter yang baik pada peserta didik. Hal itu bisa diraih dengan melakukan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas dan didukung dengan berbagai unsur – unsur pembelajaran.

Di era perkembangan IPTEK yang begitu pesat akhir-akhir ini, profesionalisme guru dituntut untuk menerapkan perkembangan IPTEK dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini akan memberikan pengaruh dan perkembangan terhadap proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Disamping memperkaya penggunaan sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, overhead, transparansi, hypertext, video, televisi, slide dan web/internet.

Pelaksanaan unsur – unsur pembelajaran yang maksimal akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dan memberi peningkatan hasil belajar peserta didik. Apabila metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat atau metode pembelajaran yang digunakan terlalu monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah sebagai contohnya. Metode yang pemeran utamanya adalah guru, bisa dibayangkan jumlah peserta didik yang merasa bosan dan jenuh jika menggunakan metode tersebut yang terus menerus diulang. Rasa bosan dan jenuhlah yang bisa menyebabkan peserta didik tidak memberikan perhatiannya pada guru saat pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan seadanya atau tidak inovatif yang hanya menggunakan media pembelajaran

seperti papan tulis dan buku paket sebagai medianya. Sangat wajar apabila seorang guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sata kegiatan belajar mengajar.

Banyak media yang bisa digunakan, salah satu media yang bisa digunakan yaitu media teknologi berbasis *MS. Powerpoint*. Berbagai hal yang membuat media ini sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran adalah berbagai kemampuan untuk pengolahan teks, gambar, serta animasi atau kartun yang bisa dibuat sendiri dengan kreatifitas penggunaannya. Disisi lain, hasil belajar peserta didik bisa dikatakan masih rendah khususnya pada ranah kognitif peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang rendah, dikarenakan masih ada beberapa hasil ulangan harian mereka yang masih dibawah nilai KKM. Berdasarkan data rekapitulasi hasil penilaian akhir semester ganjil mata pelajaran matematika yang menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan peserta didik, hanya sekitar 17% dari jumlah seluruh peserta didik yang dinyatakan mendapatkan nilai di atas nilai KKM yaitu 75 dan sisanya 83 % dari jumlah seluruh peserta didik mendapatkan nilai di bawah nilai KKM. Ibu Sumiati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran matematika mengatakan “untuk minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih kurang, dikarenakan menggunakan media pembelajaran yang masih monoton sehingga hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM”.

Saat ini masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang ditakuti dan dibenci, karena itulah mengapa masyarakat dan anak usia sekolah di negeri ini menjadi sangat kurang kemampuannya dalam bidang matematika ini (Fathani, 2008:7). Rendahnya minat dan hasil belajar matematika peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya ialah pemilihan dan pemanfaatan media belajar yang tepat dengan salah satu media yaitu LCD Proyektor, dari pihak sekolah sendiri sudah memberikan fasilitas berupa LCD Proyektor tetapi tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan disediakannya fasilitas berupa LCD Proyektor, sebenarnya bisa mendorong guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi *Ms. Powerpoint*.

Sesuai dengan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media teknologi berbasis *Ms. Powerpoint* pada minat dan hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Berbasis *Ms. Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Matematika”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana pengaruh penggunaan media teknologi berbasis *Ms. Powerpoint* terhadap minat dan hasil belajar Peserta Didik ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media teknologi berbasis *MS. Powerpoint* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Sehingga bisa diharapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang dapat bisa berguna dalam proses pembelajaran di MA Bahrul Ulum Kepohbaru.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

Penciptaan media pembelajaran matematika berbasis teknologi diharapkan peserta didik dapat mempermudah dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari matematika bagi peserta didik.

b) Bagi pendidik

Mempermudah pendidik dalam menyampaikan pelajaran matematika terhadap peserta didik, dan dapat menambah wawasan pendidik terhadap kebutuhan dan kelayakan suatu media terhadap peserta didik.

c) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan yang bermanfaat dan menambah wawasan peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki serta dapat lebih mudah memahami tugas berat yang diemban seorang guru.

d) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di MA Bahrul Ulum Kepohbaru.

1.5. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan salah penafsiran bagi pembaca ketika memahami penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media teknologi berbasis *Ms. Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam pelajaran matematika” maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah.

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian yang berjudul “pengaruh penggunaan media teknologi berbasis *MS. Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam pelajaran matematika” adalah penelitian ilmiah yang ingin mengetahui apakah ada pengaruh dalam minat dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media teknologi berbasis *MS. Powerpoint* dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.6. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak terlalu general, maka peneliti memberikan batasan – batasan penelitian sebagai berikut :

1. Subjek penelitian pada anak MA Bahrul Ulum Kepohbaru kelas X
2. Materi persamaan nilai mutlak kelas X