

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia (Yani *et al.*, 2023). Dalam hal ini dapat diperkuat dalam UU Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 Bab I Ketentuan Umum pasal 1 ayat 1, ditetapkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sari & Zulmaulida, 2021).

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Pelajaran matematika tidak selalu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu (Hikmah & Maskar, 2020). Pembelajaran matematika merupakan aspek yang sangat penting, maka peserta didik harus mengerti akan konsep matematika, dengan cara menerjemahkan, menerangkan, dan menyimpulkan suatu konsep matematika berdasarkan pembentukan dari pengetahuannya sendiri, dan bukan hanya menghafal (Masykur *et al.*, 2018). Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Ada banyak faktor yang membuat siswa merasa matematika adalah pelajaran yang tersulit. Salah satu faktor yang menjadikan matematika bukan pelajaran yang menyenangkan adalah cara guru dalam menyampaikan

materi pelajaran. Mengajar semestinya tidak hanya sebatas menyampaikan materi ajar, akan tetapi mengajar merupakan seluruh rangkaian kegiatan dan tindakan yang telah diupayakan oleh guru dalam proses belajar dan mengajar sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai (Solihatin, 2019).

Kemajuan pendidikan dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang terus-menerus dengan berbagai macam pembaruan. Berbagai macam bidang di dalam kehidupan manusia salah satunya adalah pendidikan yang perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Adeliyanti et al., 2018). Didalam dunia pendidikan saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran, dan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran hal ini dapat mendorong siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Jabnabillah & Reza, 2022).

Dalam pembelajaran matematika jika hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis, buku paket, atau modul cetak siswa akan lebih cenderung bosan, kurang bersemangat dan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika. Hal tersebut ditandai dengan adanya aktivitas lain seperti melamun, mengobrol dengan teman sebangkunya, tidur dikelas, dan makan dikelas. Hal ini terjadi dikarenakan guru kurang efektif dalam penyampaian materi dan terlalu monolog, kurang kreatif untuk dapat membangun semangat siswa (Akhyar, 2018). Pada saat ini masih banyak sekali ditemui permasalahan di sekolah yaitu guru belum mampu memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang sudah ada disekolah mulai dari laptop, LCD proyektor dan ruang LAB yang sudah ada disekolah dan kurang efektifnya waktu dalam satu kali pertemuan dalam pembelajaran matematika (Lestari et al., 2020).

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang sudah tersedia dilingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk memunculkan minat belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil

pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Dengan media pembelajaran Microsoft Power Point diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar matematika karena media tersebut dapat menampilkan gambar, suara, ataupun video. Apabila media tersebut dibuat semenarik mungkin dalam pembelajaran maka siswa juga akan semakin tertarik untuk melaksanakan pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil yang telah di capai siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, prestasi belajar itu dapat berupa pernyataan dalam bentuk angka dan nilai tingkah laku. (surya 2004:75)mengatakan prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingka laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap siswa pasti menginginkan prestasi belajar yang baik, maka hal ini membutuhkan usaha yang sangat giat baik dari siswa dan dari cara guru yang memberikan ilmunya agar prestasi tersebut tercapai sesuai keinginan.

Penerapan unsur-unsur pembelajaran secara optimal akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal yang terjadi dalam dunia pendidikan sekarang adalah terdapat beberapa unsur pembelajaran yang tidak diterapkan ataupun kurang maksimal dalam penerapannya. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat atau bahkan menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu hanya metode ceramah menjadi contohnya. Metode yang membuat guru menjadi pemeran utama dan siswa terbatas dalam berinteraksi dengan guru. Bisa dibayangkan banyaknya siswa yang merasa bosan dengan metode yang selalu sama. Rasa bosan itulah yang biasanya menyebabkan siswa tidak memperhatikan guru dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran seadanya dan tidak inovatif seperti pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis, buku paket atau modul cetak sebagai media pembelajaran. Jadi sangatlah wajar jika guru dituntut untuk kreatif dalam pengadaan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hasil (Akhyar, 2018).

Berbagai cara dilakukan guru untuk membuat pelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat diupayakan adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Salah

satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah powerpoint. Program *microsoft power point* merupakan salah satu diantara sekian banyak media presentasi. Program ini cukup populer karena sebagian besar (yang salah satunya memuat aplikasi *power point*) sehingga seseorang tinggal menggunakannya komputer yang ada di sekolahsekolah sudah diinstall *microsoft office*. “*Power point* adalah sebuah software aplikasi dari *microsoft office* yang berguna sebagai penyedia layanan media presentasi”. *Power point* merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional. Penggunaan media pembelajaran *power point* yang interaktif dapat mempermudah guru untuk mengajar dan dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lancar (Saida dalam Rusman 2019:2).

Berdasarkan hasil pengamatan saya yang telah dilakukan pada saat PLP, siswa kelas X di SMK Negeri 4 Bojonegoro masih kurang, siswa cenderung lebih suka mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya, ada pula yang bermain handphone, ngame, makan dikelas dan bahkan tidur saat jam pelajaran. Siswa kurang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran. Dalam pengamatan saya yang siswa menjadi seperti itu dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang pasif. Guru haru mengandalkan buku paket saja dan cara mengajar guru hanya sebatas menjelaskan materi kemudian memberikannya soal.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh rendahnya disiplin belajar serta kurangnya minat belajar. Hasil belajar siswa akan mencapai harapan apabila dalam belajarnya dilaksanakan secara teratur, mengikuti saran yang diberikan guru termasuk dalam penerapan disiplin. Siswa yang mempunyai motivasi yang kuat akan diikuti dengan munculnya disiplin dimana disiplin tersebut merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh metode dan pembawaan yang di berikan oleh guru atau guru saat penyampain materi dalam pembelajaran kurang menarik.

Pada pembelajaran matematika di SMK Negeri 4 Bojonegoro penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena anak pada usia tersebut masih berpikir pada tahap yang lebih kreatif artinya siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro memerlukan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pada tahap ini siswa dapat memahami secara mudah dan tanggap dengan bantuan media pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk kreatif, aktif, serta yang menyenangkan dalam proses pembelajaran supaya membangkitkan semangat siswa dalam belajar matematika.

Pembelajaran matematika, harus mendapat perhatian khusus dari beberapa kalangan, seperti pendidik, lingkungan sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar karena mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh semua jenjang pendidikan dasar sampai pada bangku kuliah.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya tersebut, peneliti bermaksud mengatasi masalah minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro dengan mengadopsi metode yang telah terbukti efektif dalam penelitian-penelitian tersebut. Dalam penelitian Muhammad Akhyar (2018), penggunaan media pembelajaran berbasis presentasi telah menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Dengan mengadopsi media pembelajaran ini, diharapkan siswa kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro akan lebih termotivasi untuk belajar matematika, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman dan prestasi mereka dalam mata pelajaran tersebut.

Penelitian (Hermawan, *et. al.* 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa meningkat hingga 81,60%, dan hasil uji-t inferensial menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif. Dengan mengintegrasikan powerpoint interaktif dalam proses pembelajaran matematika, peneliti berharap dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Solusi yang ditawarkan peneliti memiliki dasar yang kuat karena metode-metode ini telah teruji dan terbukti berhasil dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis presentasi dan powerpoint interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, dengan mengadopsi metode-metode ini, peneliti berharap dapat menyelesaikan masalah minat dan hasil belajar matematika yang dihadapi oleh siswa kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro. Implementasi solusi ini diharapkan akan membawa dampak positif yang signifikan, memperbaiki kualitas pembelajaran, dan meningkatkan prestasi akademik siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian pembelajaran tersebut, yaitu: Bagaimana pengaruh media pembelajaran Microsoft Power Point berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu : mengetahui pengaruh media pembelajaran Microsoft Power Point terhadap minat belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan perguruan tinggi, adapun manfaatnya yaitu:

1.4.1 Bagi peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran semoga membantu siswa kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro dalam kemampuan pemahaman konsep.

1.4.2 Bagi pendidik

Dengan adanya media pembelajaran Power Point diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan

menjadikan guru lebih inovatif dalam pembelajaran di SMK Negeri 4 Bojonegoro.

1.4.3 Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru di sekolah SMK Negeri 4 Bojonegoro yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan professional guru, perbaikan proses dalam hasil belajar siswa.

1.4.4 Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bekal menjadi guru di masa mendatang, menambah pengetahuan dan pengalaman.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Lokasi penelitian berada di SMK Negeri 4 Bojonegoro.
2. Berfokus hanya kelas X SMK Negeri 4 Bojonegoro.



UNUGIRI