

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Secara Etimologi pengertian pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Sedangkan menurut Kamus Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Hakikat pendidikan adalah proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Di Indonesia menginginkan pendidikan yang lebih baik, hal inilah yang melatar belakangi terjadinya pergantian kurikulum secara terus-menerus. Pada zaman dulu pendidikan di Indonesia masih sangat minim dari segi fasilitas nya bahkan secara sistem pembelajaran nya , akan tetapi pada dasarnya murid- murid atau siswa pada zama dulu lebih mandiri dan lebih semangat dalam belajarnya.Di zaman dulu murid lebih mementingkan hasil belajarnya untuk menjadi seseorang yang sangat berilmu dan berpengetahuan dan berketerampilan. Di lihat Kurikulum pengajaran pada zaman dulu guru lebih aktif dari untuk mengejar target berupa materi yang harus di kuasai oleh siswa .Alat belajar pada zaman dulu juga masih minim berupa papan tulis hitam dengan menggunakan kapur, penggaris kayu dan lain sebagainya.

Pendidikan zaman sekarang lebih mementingkan nilainya baik itu nilai raport maupun nilai ujian dengan berbagai cara, dengan itu pada zama sekarang nilai bukan jadi cerminan untuk sebuah keberhasilan. Pada zaman sekarang segala fasilitas untuk pembelajaran pun sudah sangat lengkap seperti bermacam macam teknologi seperti komputer maupun handphone, bahkan kita belajarpun bisa menggunakan teknologi tersebut seperti aplikasi ruang guru, classroom dan lain

sebagainya, Pada zaman sekarang sudah banyak kurikulum di Indonesia ini seperti kurikulum KTSP, kurikulum 2013, kurikulum Merdeka dan lain sebagainya.

Sistem pembelajaran yang berjalan pada era saat ini terlalu monoton dan sederhana, guru hanya menjelaskan dengan menulis di papan tulis dan siswa hanya menyimak penjelasan guru tersebut tanpa adanya interaksi aktif di dalamnya. Hal tersebut selalu memicu rasa bosan dan kantuk pada siswa, terlebih lagi pada pembelajaran matematika. Sebagian besar anak-anak atau siswa telah menanamkan dalam diri mereka bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang menakutkan dan sangat sulit untuk di pahami maka dari itu banyak anak yang bolos pada pembelajaran matematika. Seperti pengalaman yang sudah saya jalani di SMP Negeri 3 Barusjahe sebelumnya saat menjalani Kampus Mengajar Angkatan 7 mereka masih melakukan pembelajaran sederhana dan monoton di papan tulis sehingga anak-anak sulit untuk mengerti dan pembelajaran yang berjalan dengan pasif. Maka dari itu saya akan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu powerpoint pada pembelajaran Matematika supaya anak-anak lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Inarotus S dkk (2020:1042) mengatakan bahwa di era modern saat ini mengharuskan manusia untuk berpikir kreatif. Berpikir kreatif dijadikan sebagai cara yang harus dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ide baru secara kreatif dan inovatif. Kreatif dijadikan sebagai penentu dalam keunggulan. Keunggulan seseorang dapat dilihat dari daya kompetitif seseorang yang ditentukan dengan kreativitas sumber daya manusia. Kreativitas dapat melahirkan inovasi-inovasi baru yang dapat mengedepankan manifestasi budaya. Melalui kreativitas inilah menjadikan kehidupan manusia lebih bermakna. Dalam pembelajaran para siswa diharuskan dapat berpikir secara kreatif agar dapat dengan mudah memahami pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pikiran kreatif adalah pembelajaran matematika.

Inarotus S dkk (2020:1042) juga menyatakan pembelajaran matematika dijadikan sebagai pembelajaran yang membutuhkan pemahaman secara mendalam karena dalam pembelajaran tidak hanya membutuhkan teori saja, melainkan lebih kepada praktek soal. Kebanyakan para siswa sangat kesusahan dalam mengerjakan

soal matematika. Untuk itu, para siswa perlu memiliki kemampuan kreatif agar dapat dengan mudah memahami pelajaran khususnya pelajaran matematika yang membutuhkan pemahaman yang tinggi. Pelajaran matematika memiliki peran penting dalam masyarakat karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kebanyakan para siswa kesulitan dalam pelajaran matematika. Untuk itu, perlu melakukan pengembangan melalui latihan soal-soal agar pola pikirnya dapat terlatih. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wang dalam Fardah (2012) bahwa salah satu cara yang dilakukan agar siswa dapat berpikir kreatif adalah dengan cara membandingkan antara kemampuan yang dimiliki oleh siswa dengan keterampilan lain. Hal tersebut agar guru dapat mengetahui tingkat potensi yang dimiliki oleh siswa. Menurut Munandar (2009) terdapat beberapa aspek dalam kemampuan berpikir kreatif di antaranya adalah aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Keempat aspek tersebut berhubungan antara satu dengan yang lain untuk memperoleh kemampuan berpikir kreatif.

Wahyu Eka Prasetyo (2022:113) mengemukakan bahwa seiring perkembangan zaman pada saat ini terkhusus pada perkembangan teknologi, banyak mengakibatkan berbagai bidang ikut berkembang dan salah satu bidang tersebut adalah bidang pendidikan. Untuk mengimbangi perkembangan teknologi yang ada pada saat ini di bidang pendidikan maka berbagai macam teknologi hadir dan dibuat agar dapat membantu perkembangan dunia pendidikan dengan memodifikasi teknologi yang sudah ada maupun menciptakan media pembelajaran.

Khalisatun Husna dkk (2023:159) mengemukakan bahwa selain dari aspek siswa, guru juga harus melakukan pembelajaran yang berkelanjutan terhadap dirinya sendiri, perkembangan teknologi dan tren dalam era digital menuntut para Guru untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Guru dituntut untuk mampu berinovasi karena pandemi mengubah pola pembelajaran (Zulhafizh, 2022). Guru memiliki peluang untuk terus belajar dan mengikuti perkembangan terbaru dalam teknologi, metode pembelajaran inovatif, dan perkembangan di bidang pendidikan. Kolaborasi dan jaringan profesional pun harus mampu dimanfaatkan oleh guru secara maksimal, era digital memungkinkan

guru untuk terhubung dan berkolaborasi dengan sesama guru, para ahli, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya secara global. Melalui kolaborasi dan jaringan profesional, guru dapat berbagi pengetahuan, pengalaman, dan praktik terbaik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, serta memperluas wawasan mereka tentang perkembangan pendidikan global. Dengan memanfaatkan peluang-peluang ini, para guru dapat mengembangkan praktik pembelajaran yang inovatif, relevan, dan berdampak di era digital. Mereka dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan, mengembangkan keterampilan yang diperlukan, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Wahyu Eka Prasetyo (2022:113) menjelaskan jika beberapa kemampuan yang perlu untuk dikuasai seorang pengajar agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan dapat membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran dan motivasi siswa dalam belajar yaitu pengajar diharuskan mengasah dan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan teknologi terkhusus dalam media pembelajaran. Menurut (Prasty, 2016) yang mengatakan bahwa media adalah sesuatu yang memiliki bentuk yang mana berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi. Agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dapat menggunakan salah satu media bawaan dari Microsoft Office yaitu Microsoft Power Point (PPT). Microsoft Power Point adalah sebuah aplikasi atau program yang sudah tersedia didalam Microsoft Office yang mana aplikasi tersebut dibuat untuk membuat atau mengolah data berupa presentasi.

Ahlinia Fatmala Nur Laili dkk (2021:38) memaparkan bahwa Microsoft PowerPoint merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah (Hikmah et al., 2020). Selain itu, Microsoft Powerpoint mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi (Luh et al., 2021). Powerpoint menjadi media pembelajaran interaktif karena fasilitas yang terdapat didalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Muhammad Nur Febrian

Syah dkk.,(2023) menjelaskan bahwa materi pembelajaran interaktif PowerPoint memiliki kelebihan yaitu lebih merangsang anak dan membuat siswa aktif, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat membangkitkan motivasi belajar untuk memahami lebih banyak informasi tentang topik yang disajikan, informasi visualnya mudah dipahami. Kelebihan powerpoint (Kamil, 2019) adalah 1) Praktis, bisa dimanfaatkan untuk segala ukurankelas, 2) Merangsang anak untuk dapat memahami informasi yang diberikan, 3) Mempunyai berbagai variasi teknik penyajian yang menarik serta tidak membosankan karena terdapat permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks atau animasi gambar maupun foto, 4) Dapat menyajikan banyak kombinasi klip gambar, warna, animasi dan suara sehingga siswa dapat lebih tertarik, 5) Tenaga pendidik tidak perlu menerangkan terlalu banyak bahan ajar yang sedang disajikan.

Peneliti menggunakan judul pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar matematika siswa karena di era saat ini sebagian besar siswa menilai bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan dan proses pembelajaran yang monoton hanya dengan guru sebagai tokoh utama serta siswa yang harus memperhatikan guru tersebut yang hanya akan menimbulkan rasa bosan dan jenuh pada siswa. Maka dari itu peneliti ingin memberikan pembelajaran matematika dengan metode yang baru yaitu menggunakan media Power Point sebagai alat bantu untuk menarik minat siswa pada pembelajaran matematika. Terlebih lebih di sekolah tempat saya akan melakukan penelitian yaitu SMP Negeri 3 Barusjahe mereka masih sangat jarang menggunakan media powerpoint untuk belajar. Di SMP ini masih menggunakan metode sederhana, saat mengikuti program Kampus Mengajar angkatan 7 saya bisa melihat bahwa masih hanya 1 orang guru yang menggunakan media powerpoint sebagai alat bantu mengajar mereka. Maka kehadiran penulis kembali disekolah dengan mengajar menggunakan powerpoint dapat membantu daya tangkap siswa.

Dengan bantuan media power point peneliti dapat melakukan proses belajar mengajar dengan lebih menarik dan kreatif misalnya dengan menggunakan gambar atau video. Dengan demikian anak anak akan tertarik dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan sebagai seorang guru pun kita akan diasah

untuk lebih kreatif lagi dalam mengajar

1.2 Identifikasi masalah

1. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut : Kemudahan yang didapatkan siswa dalam menerima pembelajaran matematika melalui media Power Point.
2. Dampak positif media Power Point terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
3. Power point menjadi salah satu media yang tepat digunakan dalam pembelajaran matematik

1.3 Batasan Masalah

Peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang akan dibahas, hal ini dilakukan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melenceng dari fokus penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Barusjahe dengan fokus penelitian peserta didik pada kelas VIII.
2. Penelitian ini hanya sebatas untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media Power Point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 3 Barusjahe.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas. Oleh karena itu ,secara umum peneliti memiliki rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan media powerpoint di SMP Negeri 3 Barusjahe?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media powerpoint di SMP Negeri 3 Barusjahe?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 3 Barusjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diberikan materi pembelajaran dengan cara yang sederhana atau tanpa media powerpoint.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Barusjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di ambil dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti
Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan Guru Universitas Quality Medan menambah pengetahuan serta pengalaman penulis agar bisa mengembangkan ilmu yang pernah dipelajari
2. Bagi Peserta didik
Agar lebih meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya sehingga paham dengan materi yang diajarkan guru di sekolah.
3. Bagi Guru
Agar menggunakan media pembelajaran power point dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi Sekolah
Meningkatkan pengetahuan dan kreativitas guru dalam mengajar serta meningkatkan kualitas pendidikan