

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar bisa belajar sesuai dengan kebutuhan serta minatnya. Dengan kata lain, belajar ialah pekerjaan terencana dalam memanipulasi sumber energi sehingga proses belajar mengajar terjalin di kalangan siswa. Dalam proses pendidikan, siswa merupakan subjek yang belajar serta guru ialah subjek yang mengajar. Mengajar pula bisa dimaksud selaku proses membantu seseorang ataupun sekelompok orang untuk melakukan aktivitas belajar, sehingga proses pembelajaran bisa terlaksana dengan efisien. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media ialah seluruh wujud yang digunakan dalam proses distribusi data. *National Association of Education (NAE)* mendefinisikannya selaku objek yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca ataupun didiskusikan, dan pemakaian perlengkapan yang benar dalam aktivitas mengajar, yang bisa mempengaruhi keefektifan rencana pengajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi terus menjadi mendesak upaya pembaharuan dalam

pemanfaatan prestasi teknologi dalam proses pendidikan. Perihal ini memerlukan keahlian untuk memakai perlengkapan yang disediakan oleh sekolah, serta perlengkapan tersebut bisa menjajaki pertumbuhan zaman. Guru sekurang-kurangnya bisa memakai perlengkapan yang murah serta efisien, walaupun perlengkapan ini sederhana, tetapi dibutuhkan untuk menggapai tujuan pendidikan yang di idamkan. Untuk itu, guru wajib mempunyai pengetahuan serta uraian yang mencukupi tentang media pembelajaran.¹

Media pembelajaran sangat berarti dalam proses pendidikan. Media ialah perlengkapan yang gunanya mentransfer ilmu kepada siswa. Perihal ini cocok dengan pendapat Sadiman (2010:7) yang menyatakan : “Media merupakan segala suatu yang digunakan untuk mengantarkan data kepada penerimanya, serta tujuannya untuk memicu pemikiran, perasaan, serta atensi siswa guna memfasilitasi proses belajar mengajar terjalin”. Jadi bisa disimpulkan bahwa media sangat berguna dalam membantu siswa belajar secara mandiri serta aktif.²

Pemakaian media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam membagikan modul pendidikan. Arsyad

¹Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, 2020. *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta ; Kencana, h. 1-4.

²Muhammad Ramli. 2012. *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjar masin ;IAIN Antasari Press, h.1

(2014:19) mengemukakan : “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa memunculkan kemauan serta minat baru, memunculkan motivasi serta stimulasi dalam aktivitas belajar, apalagi berakibat psikologis pada siswa”.³

Oleh sebab itu kedudukan guru dalam membuat serta memilih media pembelajaran yang berkaitan dengan pertumbuhan IPTEK jadi sangat berarti. Media pembelajaran mencakup alat yang benar-benar menyampaikan isi bahan ajar.

Pemilihan bahan ajar matematika yang tepat sangatlah penting dilakukan oleh guru agar siswa tertarik dan senang mempelajari matematika. Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar interaktif diperkirakan merupakan suatu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang sesuai dengan tuntutan pelaksanaan pembelajaran matematika. Bahan ajar interaktif ini merupakan kombinasi dari teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video, yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki

³Sukiman. 2012. *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta ; PT Pustaka Insan Madani, h.25.

hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis *interaktif* dengan *Power Point*.

Salah satu *interaktif* yang bisa digunakan merupakan komputer yang merupakan media berbasis teknologi data serta komunikasi. Komputer bisa digunakan selaku perlengkapan bantu dalam penataan bahan ajar serta proses pendidikan supaya lebih efisien serta efektif. Aplikasi pada komputer yang digunakan buat meningkatkan media pembelajaran ini merupakan *Microsoft PowerPoint*. Program tersebut bisa menunjukkan data berbentuk tulisan, foto, animasi, serta suara sehingga siswa lebih tertarik dengan pelajaran matematika.

Saat ini komputer bukanlah barang mewah lagi di dunia pendidikan. Komputer merupakan salah satu sarana yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Program yang ada dalam komputer seperti *Microsoft Office*, rata-rata sudah dikuasai oleh siswa dan guru, minimal *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office PowerPoint* dan *Microsoft Office Excel*, sehingga guru

tidak perlu kesulitan dan canggung dalam menggunakan dan mengoperasikan program ini.

Keuntungan mengembangkan media pembelajaran *interaktif* diantaranya menjadikan konsep yang selama ini abstrak dan kurang terfikirkan oleh siswa menjadi lebih nyata dan jelas dengan bantuan animasi komputer. Selain dapat dibuat animasi, media pembelajaran interaktif juga dapat di desain semenarik mungkin dengan kombinasi warna, gambar yang kontekstual, dan musik. Keuntungan bagi guru adalah dapat menerapkan pembelajaran berbasis ICT (*Information and Computer Tecknology*) dan memudahkan dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Di sisi lain keuntungan bagi siswa adalah mendapatkan sumber belajar yang praktis, menarik, dan menyenangkan.⁴

Tidak hanya ditetapkan oleh media pembelajaran, keberhasilan proses pendidikan pula tergantung pada motivasi belajar siswa. Harapannya guru matematika membagikan dorongan belajar kepada siswa, sehingga siswa akan merasa tertarik serta gampang menguasai pelajaran yang diberikan. Dengan motivasi seseorang hingga akan terdapat motivasi buat melaksanakan apa yang dituntut. Semakin besar minat belajar matematika, semakin besar fokus pada suatu topik tertentu. Dengan metode ini

⁴Annisa Septiani, Skripsi : “*Pengembangan Bahan Ajar Cd Interaktif Berbentuk Powerpoint Pada Materi Suhu Dan Kalor Untuk Pembelajaran Fisika Kelas X Sma*,(Padang : Universitas Negeri Padang), hal 3-4.

akan meningkatkan kemauan serta keinginan untuk menguasai ilmu yang dipelajari, serta menuju pada perilaku inovatif siswa.⁵

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah di atas, Peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul. “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* dengan *Power Point* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP N Satu Atap Situmbaga”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran ketika guru menerangkan pelajaran karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik pesera didik untuk memusatkan perhatiannya.
2. Belum diterapkannya media pembelajaran *Interaktif* dengan aplikasi *Power Point* di SMP N 5 Satu Atap Halongonan.

⁵Nur Alam Windu Kuncoro, Skripsi : “*Pengaruh media pembelajaran compact disc (CD) interaktif dan power point terhadap prestasi belajar produktif ditinjau dari motivasi belajar siswa*” (surakarta : universitas sebelas maret, 2016), hal 2

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *Interactive* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
2. Kualitas media pembelajaran *Interactive* dengan *PowerPoint*.
3. Tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Interactive* dengan *PowerPoint*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan permasalahan yang timbul dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Interaktive* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *Interaktive* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Interaktive* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan diatas, maka tujuan penelitian yang timbul dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Interaktif* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *Interaktif* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Interaktif* dengan *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, menambah keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Untuk memenuhi syarat-syarat mencapai Gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Selaku masukan untuk guru ataupun calon guru tentang alternatif media pembelajaran yang berteknologi besar dalam mengantarkan modul pelajaran matematika sehingga akan membantu dalam pencapaian hasil belajar yang memuaskan.

4. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta bisa membagikan data tentang pentingnya motivasi dalam pendidikan matematika

