

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan keterampilan, pengetahuan, atau hal yang sering terjadi dari generasi ke generasi berikutnya dengan beberapa tahapan yaitu pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Secara otodidak pendidikan sering terjadi bahkan pendidikan dilakukan dibawah bimbingan orang lain.

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan *stakeholder*. Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 didasarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan berkembangnya budaya Indonesia. (Nurdyansyah, 2016:2)

Perubahan cara berpikir, cara bekerja dan strategi dalam pendidikan merupakan penyebab terjadinya ilmu dan teknologi berkembang. Dalam rangka pembangunan bidang pendidikan pemerintah memberi perhatian utama pada peningkatan mutu pendidikan. Dalam perkembangan dunia pendidikan, metode pembelajaran saat ini berkembang dengan berbagai macam bentuk media pembelajaran. (Nurdyansyah, 2016:2)

Dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing yang meningkat pendidikan merupakan peran yang sangat penting. Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mempunyai karakteristik sangat diperlukan dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEK). Maraknya perkembangan IPTEK di masyarakat, disebabkan oleh adanya tuntutan manusia untuk berkembang dan maju dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. (Syaiful Bahri, 2000:7)

Teknologi pendidikan berkembang pesat sesuai kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini metode ilmiah yang diterapkan adalah suatu proses berpikir logis berdasarkan fakta dan teori. (Muhammad, 2015:52).

Dalam rangka meningkatkan system pembelajaran dan mutu pendidikan diginakanlah teknologi pendidikan. Dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam pendidikan digunakanlah teknologi pendidikan dalam penyelesaian masalah tersebut. (Nurdyansyah, 2015:11)

Saat ini orang dewasa, peserta didik bahkan masyarakat sangat membutuhkan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer. Khususnya para peserta didik, manfaat TIK dalam aspek kehidupan bahkan dalam aspek pendidikan tidak dapat disangkal lagi. Manfaatnya sangatlah banyak dan sangat berpengaruh dalam pembelajaran bagi para peserta didik.

Dengan berkembangnya pendidikan, banyak metode pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai macam media pembelajaran, serta inovasi-inovasi dan teknologi yang sangat berdampak terhadap sistem pembelajaran, sehingga dengan ini dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari pada proses kegiatan pembelajarannya, dimana semua komponen pembelajaran harus saling mendukung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat disertai dengan metode dan media pembelajaran yang menarik akan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Semakin baik penentuan model pembelajarannya akan semakin efektif pencapaian tujuan pembelajarannya. Interaksi yang berkesinambungan antara pengalaman dan pengembangan hidup merupakan arti pembelajaran sederhana. Pembelajaran yang kompleks adalah usaha secara sadar dari pendidik kepada peserta didik untuk memberikan pengajaran dan mengarahkan peserta didik pada sumber belajar dengan media pembelajaran yang dirangkai dalam tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Upaya peningkatan mutu pendidikan berhubungan erat dengan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif apabila seluruh komponen kegiatan pembelajaran saling mendukung. Salah satu komponen yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah model

pembelajaran itu sendiri. Apabila model pembelajaran itu semakin baik maka semakin efektif pula proses pembelajarannya. Dalam era modern sekarang ini, guru merupakan point terpenting pada pembelajaran.

Paradigma baru pendidikan sekarang ini lebih menekankan pada siswa sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Dalam pembelajaran siswa diharapkan aktif mencari dan menemukan konsep pengetahuannya sendiri, mampu menganalisis suatu masalah, aktif berdiskusi, berani berbicara untuk menyampaikan gagasan, serta mampu mendengarkan dan menerima gagasan dari orang lain. (Abu Ahmadi, 1977:24)

Proses belajar mengajar (PBM) di sekolah sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa.

Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Media bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta kemampuan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya. Microsoft power point 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. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Di dalam agama Islam ajaran yang selalu diajarkan kepada seluruh umat adalah berilmu, Jika seorang memiliki Ilmu maka hidupnya akan tenang dan dipermudah. seperti yang di sebutkan dalam hadist di bawah ini yang artinya adalah:

العلم قبل القول والعمل

“Berilmulah sebelum kamu berbicara, beramal, atau beraktivitas” (HR Bukhari)

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar yaitu media power point. Power point memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengeksplor kreatifitas yang dimilikinya, seperti membuat gambar atau animasi, merekam suara, teks, dan warna. (Nurhidayati, 2008: 181-184)

Para guru masih sangat jarang yang memanfaatkan komputer itu untuk tujuan peningkatan pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran berbasis power point dengan berbagai aplikasi tersebut. (Gowasa, 2019:19-27)

Miarso berpendapat suatu media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, adalah media yang menggabungkan unsur *education* (pendidikan) dengan *entertainment* (hiburan). Salah satu progam komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Microsoft power point, dimana penggunaan media Microsoft power point ini dapat memberikan gambaran dan penyajian materi pelajaran sesuai dengan dunia nyata kepada siswa. Dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada pada menu power point seperti suara, animasi, hyperlink, dan lain sebagainya maka proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan nilai hasil belajar. (Miarso Yusuf Hadi, 2007: 62)

Progam microsoft power point adalah sebuah progam aplikasi keluarga microsoft office yang biasa digunakan sebagai media untuk presentasi. Progam ini cukup sederhana untuk dipahami dan sangat menarik untuk mempresentasikan sesuatu. Sehingga progam ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas. (Dede, 2009:8)

Media power point memiliki penyajian yang menarik dikarenakan memiliki warna, huruf yang menarik, animasi, baik animasi video atau foto,

yang dapat merangsang otak anak lebih cepat dalam memahami bahan ajar yang di berikan. Pada saat ini guru-guru masih banyak menggunakan metode ceramah yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan berbasis Ilmu Teknologi (IT).

Hal ini dikarenakan keterbatasan akan sarana dan juga belum adanya sosialisasi-sosialisasi tentang ketrampilan guru dalam pembuatan penerapan media pembelajaran berbasis IT.

Power point merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai fitur yang dapat digunakan pada media powerpoint menjadikan media ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal.

Dari observasi yang dilakukan peneliti menemukan hasil yaitu, guru sering membuat media pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point pada mata pelajaran Matematika. Matematika merupakan pelajaran yang amat sulit dimengerti oleh beberapa murid. Maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam menentukan media yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut. Hasilnya adalah murid lebih memahami materi yang disampaikan karena media yang digunakan oleh guru tepat.

Dari permasalahan di atas penggunaan media pembelajaran berbasis Power point sangat penting, karena ketika siswa melakukan pembelajaran dengan media tersebut akan didapati beberapa kelebihannya. Oleh karena itu peneliti ingin membahas penelitian ini mengenai **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Power Point pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SD Islam Darul Mustafa Kecamatan Medan Denai”**

1. 2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka saya mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis power point pada mata pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD

Darul Mustafa?

- 1.2.2 Apa faktor pendukung dan penghambat saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point pada mata pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Darul Mustafa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan di atas, maka peneliti mengemukakan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis power point pada mata pelajaran matematika Siswa Kelas V SD Darul Mustafa
- 1.3.2 Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point pada mata pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Darul Mustafa

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis :

Dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis powerpoint. Memberikan sumber informasi kepada berbagai pihak dalam pengembangan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis :

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang media pembelajaran berbasis powerpoint, meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat pembelajaran lebih menarik.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini kiranya dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam penggunaan media pembelajaran, dan dapat meningkatkan budaya

kedisiplin belajar di sekolah, dan dapat menjadi sarana dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini kedepannya diharapkan mampu menjadi bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang serupa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN