

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika dipelajari oleh semua siswa, mulai dari pendidikan dasar, menengah, bahkan juga ke perguruan tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di dunia sangat memberi manfaat serta kemudahan dalam melakukan segala aktivitas. Semakin berkembangnya IPTEK tidak lepas dari peranan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit.

Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Sebagaimana diketahui bahwa dalam tata kehidupan masyarakat saat ini, hampir tidak ada kegiatan yang tanpa melibatkan kemampuan dan keterampilan matematika. Pentingnya peranan matematika bagi kehidupan manusia juga telah tertuang dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Kutipan Lampiran Permendiknas No.22 Tahun 2006) Matematika, yang berbunyi :

Matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Merujuk pada kebijakan menteri pendidikan nasional tersebut, proses belajar mengajar yang diharapkan pemerintah melalui jalur pendidikan formal yaitu tercapainya tujuan pembelajaran dalam hal ini digambarkan melalui hasil belajar. Hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar

siswa pada hakikatnya adalah mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005). Kemudian Sudjana (2005) juga mengemukakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa.

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2005).

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan (wawancara dengan beberapa orang guru sekolah dasar yang mengajar matematika di kelas V Sekolah Dasar Desa Penarukan) diperoleh data mengenai analisis hasil nilai rata-rata ulangan harian matematika siswa kelas V adalah 67,03 dimana terdapat 57,69% dari siswa kelas V tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM yang diharapkan 70). Data tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah, hal ini disinyalir pelajaran matematika ditakuti bahkan dibenci siswa, ketika siswa mengikuti proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah, mereka merasa jenuh, tidak

tertarik, malas belajar karena matematika pelajaran yang bersifat abstrak sehingga sulit untuk dipahami siswa.

Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa diakui oleh guru karena kurangnya inovatif guru dalam penyampaian materi. Pernyataan tersebut dipertegas adanya kalimat yang menyatakan bahwa “sampai saat ini masih banyak siswa yang kesulitan memahami konsep geometri terutama bangun ruang”. Dalam pelaksanaannya guru sudah menggunakan benda-benda disekitar kelas yang dapat dijadikan alat peraga.

Berdasarkan situasi tersebut terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Di satu pihak materi yang diajarkan sudah sesuai dengan perkembangan siswa, namun di pihak lain hasil belajar yang diperoleh tidak seperti yang diharapkan. Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian keberhasilan belajar siswa, misalnya faktor karakteristik materi atau bahan yang diajarkan, strategi pembelajaran dan atau media pembelajaran yang digunakan guru.

Ditinjau dari karakteristik materi atau bahan pelajaran, materi bangun ruang pada dasarnya merupakan materi yang bersifat abstrak, sehubungan dengan ini Fowler (dalam Suyitno, 2000) mengemukakan bahwa “Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan dan ruang yang bersifat abstrak, sehingga untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan metode yang tepat juga perlu digunakan suatu media pembelajaran yang berperan dalam membimbing abstraksi siswa”.

Pernyataan diatas mengimplimentasikan bahwa dalam mengajarkan materi bangun ruang dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep tersebut sehingga memudahkan pencapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang ditentukan.

Banyak alternatif pilihan media yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satunya adalah media komputer. Menurut Shute & Grandell (Hakim, 2010)

bahwa dari tahun ke tahun pembelajaran menggunakan komputer semakin meningkat, lebih dari tiga dekade komputer telah menunjukkan kemajuan yang sangat berarti dalam peranannya sebagai media pembelajaran. McDonough, *et al* (Hakim, 2010) mengemukakan tentang beberapa keuntungan penggunaan komputer dalam pembelajaran seperti memberikan stimulus untuk belajar, menciptakan efek audio dan visual, membantu *recalling* (pemanggil kembali) konsep, mengaktifkan respon siswa, mendorong cara belajar interaktif, membebaskan guru dari tugas-tugas yang berulang dan menyediakan sumber belajar yang telah dimodifikasi.

Banyak jenis program komputer yang dapat dijadikan media penunjang untuk meningkatkan motivasi, atensi serta kemampuan (kognitif, afektif, psikomotori siswa) dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu program diantaranya adalah Microsoft Powerpoint sebagai media aplikasi, powerpoint merupakan sebuah program pendekatan presentasi dengan menggunakan sistem grafik dan gambar dengan cara menampilkan slide yang disertai penjelasan secara lisan dari topik-topik tertentu. Program ini biasanya digunakan secara luas dalam bisnis maupun dalam pembelajaran disekolah, kampus, serta pelatihan – pelatihan yang dirasakan sangat efektif dan efisien jika dilakukan di kelas. Selain fungsi-fungsi tersebut program ini juga dapat dijadikan latihan-latihan bagi penguatan siswa dalam penguasaan materi.

Beberapa penelitian yang telah membuktikan keefektivan penggunaan media komputer untuk meningkatkan hasil belajar diantaranya Hakim (2010) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa prestasi belajar siswa SMP kelas VIII yang menggunakan pembelajaran media microsoft powerpoint lebih baik dibandingkan siswa SMP kelas VIII yang menggunakan pembelajaran tanpa media microsoft powerpoint dengan beda skor gain prestasi belajar aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) adalah 17,61 dari rata-rata kelas eksperimen 23,24 dan kelas kontrol 5,62. Kemudian Becti (2012) dari hasil penelitiannya berjudul pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap prestasi belajar Ilmu

Anggun Asri Pratiwi, 2013

Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen di Sekolah Dasar Desa Penarukan Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pengetahuan Alam pada kelas V SD Negeri Ngebung Beran dalam kesimpulannya menyatakan bahwa penggunaan media powerpoint dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Ngebung Beran terbukti berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPA. Selain itu, Setianingsih (2012) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada kondisi awal berdasarkan hasil ulangan matematika siswa yaitu 35,3% atau 6 siswa yang tuntas belajar dan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60,58. Kemudian hasil *posttest* pada siklus I menunjukkan 76,47% atau 13 siswa tuntas belajar dan nilai rata-rata kelas mencapai 74,41. Selanjutnya hasil *posttest* pada siklus II menunjukkan 100% atau 17 siswa sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal = 65) dengan rata-rata 79,12. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok pecahan bahasan sederhana pada siswa kelas III SD Negeri 2 Ngaren Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012.

Dari hasil yang telah dilakukan beberapa penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengetahui apakah penggunaan media komputer pada program MS Powerpoint dalam pembelajaran materi bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas V. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian tentang **“Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

“Apakah peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media powerpoint lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?”

Anggun Asri Pratiwi, 2013

Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen di Sekolah Dasar Desa Penarukan Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk memperoleh gambaran tentang :
 “Perbedaan peningkatan hasil belajar matematika siswa antara pembelajaran yang menggunakan media powerpoint dan pembelajaran konvensional”.

D. Manfaat Penelitian

Masalah ini menarik untuk diteliti sebagai jalan untuk mencari alternatif pembelajaran yang efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa sebagai salah satu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun manfaat hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun manfaatnya adalah

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian yang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

a. Manfaat bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua siswa karena terjadi pembelajaran yang menarik dan bermakna.

b. Manfaat bagi Guru

Memberikan informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru matematika dalam menentukan alternatif penggunaan media pembelajaran matematika yang efektif.

c. Manfaat bagi Sekolah

Anggun Asri Pratiwi, 2013

Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen di Sekolah Dasar Desa Penarukan Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Hasil penelitian ini membantu memperbaiki kualitas dan kuantitas proses belajar mengajar disekolah khususnya pada mata pelajaran matematika.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memahami alur pikir dalam penulisan skripsi ini, maka perlu adanya struktur organisasi yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan alasan peneliti melaksanakan penelitian, pentingnya masalah itu untuk diteliti, dan pendekatan untuk mengatasi masalah. Perumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian menyajikan tentang hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan, tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk kalimat kerja operasional. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan baik segi teoritis maupun segi praktis.

BAB II berisi kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun rumusan masalah, tujuan penelitian serta hipotesis penelitian. Kerangka pemikiran merupakan kajian hubungan teoritis antar variabel penelitian sebelum merumuskan hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

BAB III berisi penjelasan yang rinci mengenai metode penelitian. Komponen dari metode penelitian terdiri dari lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian dan justifikasi penggunaan metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data penelitian.

BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari pengolahan data uji hipotesis serta analisis temuan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

BAB V berisi kesimpulan dan saran yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Saran ditulis setelah kesimpulan dapat ditunjukkan kepada praktisi pendidikan ataupun kepada peneliti berikutnya.

Daftar pustaka memuat sumber yang pernah dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi. Lampiran berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian.

