

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Kebermanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu faktor utama perlu dipelajarinya disiplin ilmu tersebut. Banyak aktivitas manusia yang memanfaatkan Matematika, dimulai dari pemanfaatan ide-ide dasar, konsep, maupun aplikasinya. Oleh karena itu, Matematika harus diarahkan pada upaya untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar. Pembelajaran Matematika harus difokuskan pada masalah yang terkait dalam kehidupan sehari-hari dan dilakukan dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Pembelajaran Matematika merupakan pelajaran yang penting, namun dalam pelaksanaannya masih banyak tantangan maupun permasalahan yang harus dihadapi khususnya di jenjang Pendidikan Dasar. Beberapa tantangan dan permasalahan tersebut diantaranya adalah banyaknya siswa yang tidak menyukai Matematika, karena Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipahami, rumit dan membosankan.

Selain itu, ditinjau dari pelaksanaannya, rata-rata guru melaksanakan pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode yang konvensional sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton, kaku dan didominasi oleh guru. Tantangan dan permasalahan tersebut secara tidak langsung berdampak pada motivasi, minat, respons dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran Matematika yang cenderung kurang dan tentunya ikut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan. Hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui pengukuran dan penilaian sejumlah hasil belajar serta indikator hasil belajar yang diukur dan di amati (Budyarti, 2014).

Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seorang pembelajar dalam mempelajari suatu materi tertentu. Tujuan dalam suatu pembelajaran akan tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dalam hal ini, hasil belajar memiliki kedudukan yang penting serta tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses pembelajaran.

Meninjau hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, saat ini hasil belajar matematika khususnya di pendidikan dasar cenderung rendah dan masih perlu ditingkatkan lagi. Hal ini, terbukti berdasarkan hasil studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2015 menyatakan bahwa rata-rata skor matematika siswa di Indonesia berada dibawah rata-rata skor Internasional. Indonesia berada di posisi 6 dari bawah yaitu pada ranking 44 dari 49 negara dengan skor rata-rata yang diperoleh 397 (Nizam, 2016). Dengan kriteria TIMSS membagi pencapaian peserta survei ke dalam empat tingkatan yaitu rendah (*low* 400), sedang (*Intermediete* 475), tinggi (*high* 550) dan lanjut (*advance* 625) (Hadi, & Novaliyosi, 2019). Berdasarkan pemerolehan data, Indonesia masih berada pada tingkat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Guru kelas 3 SD Negeri 3 SeIaawi, bahwa hasil belajar siswa terbilang masih rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor yang diantaranya yaitu : 1) Pelaksanaan pembelajaran matematika yang kurang efektif; 2) Rendahnya kemampuan pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar; 3) Kurangnya minat dan respons siswa terhadap pembelajaran matematika karena beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit; dan 4) Kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran matematika.

Dari hasil wawancara tersebut, di dapat informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika terbilang kurang efektif. Hal ini disebabkan karena adanya pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Pelaksanaan pembelajaran secara daring, membuat guru menjadi kurang maksimal dalam memberikan perhatian pada siswa karena guru tidak dapat memastikan siswanya apakah benar-benar belajar atau tidak. Kurang efektifnya pelaksanaan pembelajaran matematika ini tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain disebabkan oleh kurang efektifnya pembelajaran Matematika, rendahnya hasil belajar juga disebabkan karena adanya anggapan siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Sebelum pembelajaran matematika dimulai, minat dan respons belajar siswa menjadi menurun sehingga materi matematika kurang di pahami dan diserap dengan baik oleh siswa.

Kurang bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran juga dipicu menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran, guru terbilang kurang bervariasi karena biasanya guru hanya menggunakan media sederhana yang sifatnya visual seperti teks dan gambar. Penggunaan media ini tentunya perlu divariasikan lagi agar siswa tidak mudah bosan dan pembelajaran menjadi tidak monoton. Guru dapat menggunakan media lainnya seperti media yang sifatnya tidak hanya visual tetapi juga menggunakan media yang sifatnya audio, audio-visual maupun multimedia supaya minat belajar siswa menjadi bertambah dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Melihat kondisi dan permasalahan diatas, maka hasil belajar dan respons siswa masih perlu di tingkatkan lagi. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran karena pada dasarnya guru merupakan kunci utama dalam mencapai keberhasilan belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran yang efektif, interaktif dan menarik perhatian siswa.

Menurut Schramm (Sudrajat, 2008) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Lebih lanjut, Adam, & Syastra (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Oleh karena itu, sebagai upaya membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya adalah dengan menggunakan

media pembelajaran yang salah satu diantaranya menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia yang menggabungkan beberapa media ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar, termasuk kesalahan dalam memahami konsep matematika (Novitasari, & Dian, 2016, hlm.10).

Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan teori kognitif tentang multimedia *learning*, representasi multimedia mempunyai potensi untuk menghasilkan pembelajaran dan pemahaman lebih mendalam daripada presentasi yang disajikan hanya dalam satu format, Mayer (Dian, 2016, hlm. 10).

Banyak aplikasi atau software pendukung yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif, salah satu diantaranya adalah *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan program yang disediakan oleh *Microsoft Office* berbasis multimedia yang menawarkan banyak kemudahan dalam mengolah dan membuat presentasi interaktif (Yung, 2011). Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada siswa, di samping menyimak materi yang dijelaskan siswa juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. *Powerpoint* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan pengaruh besar terhadap kebutuhan peserta didik dalam belajar. Hal ini berimplikasi terhadap pentingnya pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran, dapat kita terapkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Yuniarti, dkk., (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi

dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat diantaranya ialah pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat meningkatkan motivasi siswa dan membekali siswa untuk literat dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan multimedia interaktif *PowerPoint* sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar dan respons siswa pada pembelajaran matematika. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Multimedia Interaktif *PowerPoint* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Respons Siswa Kelas III SD**”. Dengan diterapkannya Multimedia interaktif ini, diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan dengan mempertimbangkan waktu, tenaga, dan biaya yang tersedia, penelitian ini hanya membatasi pada masalah respons penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* pada siswa kelas III SDN 3 Selaawi dan kontribusinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan tersebut dirumuskan dalam pertanyaan berikut ini:

- 1.3.1 Bagaimana penerapan Multimedia Interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran matematika di kelas III SD?
- 1.3.2 Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD pada pembelajaran matematika dengan menerapkan multimedia interaktif *PowerPoint*?
- 1.3.3 Bagaimana respons siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan multimedia interaktif *PowerPoint*?

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.4.1 Mengetahui penerapan Multimedia Interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran matematika di kelas III SD.
- 1.4.2 Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan multimedia interaktif *PowerPoint*.
- 1.4.3 Mengetahui respons siswa terhadap penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran matematika.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menghasilkan karya ilmiah dalam bidang pendidikan khususnya pada penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* terhadap siswa sekolah dasar sehingga menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan ranah penelitiannya agar dunia pendidikan lebih berkembang lagi dengan penelitian-penelitian yang dihasilkannya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, peneliti, pembaca, dan guru. Berikut penjelasan dari masing-masing manfaat tersebut:

- 1.5.2.1 Bagi Siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika dengan menerapkan multimedia interaktif *PowerPoint*.
- 1.5.2.2 Bagi Guru multimedia interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran matematika dapat dijadikan solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 1.5.2.3 Bagi Peneliti dan Pembaca dapat memberikan pengetahuan dan gambaran yang jelas dalam Penerapan multimedia interaktif *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar dan respons siswa pada pembelajaran matematika.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan laporan penelitian yang digunakan peneliti dalam menyusun penelitian ini yaitu :

Bab I Pendahuluan meliputi penjelasan mengenai latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka, peneliti menjelaskan mengenai konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang dikaji.

Bab III Metode Penelitian, peneliti memaparkan mengenai alur penelitian, diantaranya menentukan desain penelitian, subjek dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan, peneliti membahas hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan data yang didapat.

Bab V Kesimpulan dan Saran, peneliti menyusun suatu kesimpulan dari data yang sudah diolah dan memberikan rekomendasi untuk penelitian kedepannya.