BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, diantaranya pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar manusia untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran (Muhibbin Syah, 2004:1).

Menurut Mulyasa E (2005: 15), bahwa iklim belajar yang kondusif harus ditunjang oleh berbagai fasilitas belajar yang menyenangkan; seperti sarana laboratorium, pengaturan lingkungan, penampilan dan sikap guru, hubungan yang harmonis antara peserta didik dengan guru dan diantara peserta didik itu sendiri, serta penataan organisasi dan bahan pembelajaran secara tepat, sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik. Pendidikan merupakan proses yang memerlukan keterlibatan banyak pihak, interaksi antara guru dan murid yang dinamakan dengan proses belajar mengajar.

Proses belajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Syukur F, 2008:8). Adanya komunikasi tersebut merupakan proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berlakunya kurikulum tahun 2006 atau KTSP menuntut kemandirian guru dalam memperbaiki pembelajaran yaitu dengan merubah penampilan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pelaksana

kurikulum, dituntut kreatif dan inofatif. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa, ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru; proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pengetahuan.

MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu adalah madrasah swasta yang dikelola oleh Yayasan Al-Mukhlashuun, terletak diantara lingkungan pondok-pesantren. Pembelajaran Matematika di MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur dapat berjalan karena keadaan fasilitas yang mendukung terutama tersedianya laboratorium multimedia, namun pemanfaatannya untuk pembelajaran matematika masih kurang.

Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai guru/calon guru. Maka peneliti mencoba untuk menggunakan salah satu hasil dari kemajuan tersebut yaitu penggunaan media *powerpoint*.

Penggunaan media *powerpoint* banyak digunakan oleh para guru untuk menyampaikan pengetahuan. Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya perubahan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah dan tentunya memungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan kemajuan zaman (Arsyad; 2007; 2). Pada saat sekarang perkembangan

teknologi komputer sangat pesat, mencakup semua aspek kehidupan, termasuk di dalamnya dunia pendidikan.

Menurut Asnawir (2002 ; 21), bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan daya serap dan retensi anak terhadap materi pelajaran. Sehingga dengan tingginya daya serap siswa pada materi pelajaran matematika akan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun tidak semua media pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan, banyak aspek yang dibutuhkan untuk mendapatkan media yang tepat yaitu desain yang menarik, mudah dipahami, mudah digunakan dan yang paling penting dapat menyampaikan semua informasi yang guru ingin sampaikan kepada siswa. Dalam memenuhi kebutuhan itu diperlukan keahlian bagi guru untuk mendesain dan menggunakan media pembelajaran itu, sehingga dalam penggunaannya benar-benar efektif.

Desain multimedia dengan menggunakan *powerpoint 2007* yang baik bisa meningkatkan daya serap dan retensi anak terhadap materi pelajaran, karena dengan menggunakan media ini siswa bisa melibatkan lebih banyak indra, seperti indra pendengaran dan penglihatan, sehingga hasil belajarnya lebih maksimal. Hal tersebut yang mendasari penggunaan media *powerpoint* dalam penelitian ini dan tentunya penggunaan media *powerpoint* yang baik harus disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan, yaitu pengertian fungsi, cara menyatakan fungsi dan menggambar grafik fungsi dalam koordinat cartesius.

Hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII dan VIII MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu, menunjukan bahwa saat ini masih banyak ditemukan kesulitan –kesulitan yang dialami siswa dalam

mempelajari matematika. Salah satu kesulitan itu adalah untuk memahami konsep karena kurangnya ilustrasi yang bisa memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari, sehingga berakibat pada kecilnya hasil belajar siswa. Disamping itu, pembelajaran menggunakan media komputer dengan *software powerpoint 2007* belum pernah diterapkan karena kesulitan dalam membuat materi ajarnya, makanya hingga saat ini masih menggunakan metode ekspositori.

Menurut hasil survey KBM di MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu, banyak dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal materi sub-pokok bahasan fungsi dikarenakan kurangnya media pendukung belajar yang bisa memvisualisasikan materi fungsi, sehingga berakibat pada kecilnya hasil belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan laboratorium multimedia untuk pembelajaran matematika, penulis merasa pentingnya dibuat suatu media yang bisa menunjang proses belajar mengajar matematika agar siswa bisa lebih maksimal dalam menangkap pelajaran. Berdasarkan permasalahan yang didapat dari observasi awal tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji (meneliti) seberapa besar pengaruh penggunaan media *powerpoint 2007* terhadap hasil belajar siswa pada sub-pokok bahasan fungsi di MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu.

B. Perumusan Masalah

Dalam rumusan masalah ini peneliti akan membagi kedalam tiga bagian, yaitu:

1. Identifikasi Masalah
   a. Wilayah penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran, yaitu tentang penggunaan media *powerpoint 2007*.

b. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan teoritik dan empirik. Pendekatan teoritik melalui studi pustaka dan pendekatan empirik dengan observasi (studi lapangan).

c. Jenis masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh, yaitu tentang pengaruh penggunaan media *powerpoint 2007* terhadap hasil belajar siswa pada sub-pokok bahasan Fungsi.

2. Pembatasan Masalah

a. Penggunaan media *powerpoint 2007*.

b. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *powerpoint 2007* yaitu terbatas hanya pada aspek kognitif.

c. Pengaruh penggunaan media *powerpoint 2007* terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

a. Bagaimana penggunaan media *powerpoint 2007* pada pembelajaran matematika pada sub-pokok bahasan fungsi di kelas VIII MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu?

b. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *powerpoint 2007* pada pembelajaran matematika pada sub-pokok bahasan fungsi di kelas VIII MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu?

c. Apakah penggunaan media *powerpoint 2007* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada sub-pokok bahasan fungsi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji penggunaan media *powerpoint 2007* pada pembelajaran matematika pada sub-pokok bahasan fungsi di kelas VIII MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu.
2. Untuk mengkaji hasil belajar siswa setelah menggunakan media *powerpoint 2007*.
3. Untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *powerpoint 2007* terhadap hasil belajar siswa pada sub-pokok bahasan fungsi di kelas VIII MTs Al-Mukhlashuun Kandanghaur Kabupaten Indramayu.

D. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan informasi dan menambah wawasan tentang penggunaan media *powerpoint 2007* dalam membantu proses belajar mengajar.
2. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang penggunan media pembelajaran *powerpoint* untuk diterapkan atau dikembangkan pada disiplin ilmu lainnya.
3. Memotivasi siswa bahwa pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

E. Kerangka Pemikiran

Media *powerpoint* adalah media yang terdiri dari lebih dari satu media, untuk itu sering disebut *multimedia*. Dengan demikian, arti *multimedia* yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi (Arsyad; 2007; 171). Dengan demikian media

powerpoint melibatkan semua indra siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Microsoft Powerpoint atau *Microsoft Office Powerpoint* yang saya kutip dari situs http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft-powerpoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. melalui penggunaan *multimedia* dengan komputer ini diharapkan akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan juga mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru, yang tujuannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

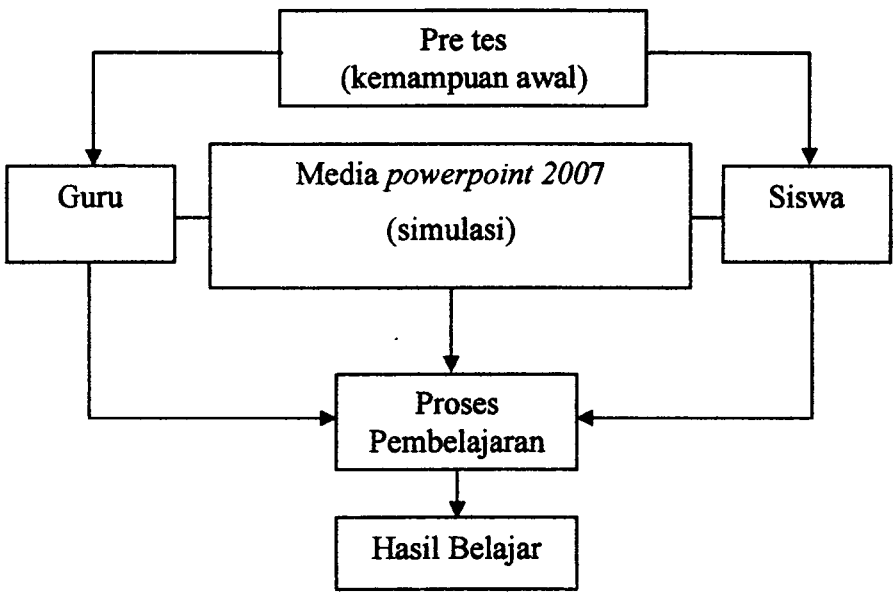
Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran tergantung pada bagaimana cara menyampaikannya dan penggunaan alat indra siswa, semakin banyak indra yang digunakan maka siswa semakin mudah menerima materi. Beberapa kiat jitu untuk memperoleh kecakapan kecil dalam belajar adalah ubah fakta kering menjadi pengalaman tak terlupakan, gunakan imajinasi dan libatkan seluruh alat indra anda (Wenger; 2004; 57), imajinasi akan membawa siswa tenggelam dalam proses pembelajaran tanpa adanya beban yang biasa dirasakan ketika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa media apapun.

Maka disinilah media pembelajaran secara umum berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting karena proses inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan. Untuk itu guru dalam proses pembelajaran harus menggunakan media yang dianggap tepat untuk setiap

materi. Dengan merancang proses pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa dapat ditentukan oleh pengalaman belajar yang dialami oleh siswa tersebut berupa penguasaan materi (pengetahuan), kemampuan, maupun sikap yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku yang positif dan adaptif.

Untuk lebih mempermudah kerangka pemikiran tersebut, penulis gambarkan dalam bentuk bagan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2006 : 70) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sampai terbukti melalui data yang terkumpul

Bardasarkan pada studi literatur dan anggapan dasar sementara yang telah dikemukakan, maka penggunaan media *powerpoint* tergolong cukup baik, hasil belajar siswa yang dinilai dari aspek kognitif tergolong baik dan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran menyeluruh tentang skripsi ini, penulis kemukakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah (identifikasi masalah, pembatasan masalah dan pertanyaan penelitian), tujuan penulisan, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis dan sistematika penulisan.

Bab II, landasan teori yaitu berupa kajian yang ada kaitannya dengan judul skripsi dimana ada beberapa sub yang tertera yaitu media pembelajaran, penggunaan media komputer, pengenalan *microsoft powerpoint 2007*, hasil belajar (faktor internal dan faktor eksternal siswa), pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa.

Bab III, metodologi penelitian yang berisikan tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, sumber data dan teknik pengumulan data, metode dan desain penelitian, instrument penelitian, teknik analisa data dan alur penelitian.

Bab IV, analisa data yang berisikan deskripsi data, uji prasyarat data, uji hipotesis dan pembahasan.

Bab V, penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.