

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan ini yang memegang peranan penting. Suatu Negara dapat mencapai suatu kemajuan jika pendidikan dalam Negara tersebut baik kualitasnya. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: siswa, pengajar, sarana dan prasarana dan faktor lingkungan. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat mengasah siswa untuk meningkatkan kemampuannya adalah matematika. Menurut Asep Jihad (2008:152) matematika dapat diartikan sebagai telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat, karenanya matematika bukan pengetahuan yang menyendiri, tetapi keberadaanya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Guru adalah suatu kata yang mengacu pada sebuah profesi yang mulia, dimana seseorang yang menjadi panutan dalam membimbing dan menuntun murid-muridnya kearah yang lebih baik. Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*teacher centered*), tapi lebih kepada membelajarkan siswa (*children centered*). Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi dan kondisi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman belajar yang didesain dan dipersiapkan oleh guru. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu yang ada di sekitar siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku

guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku pembelajaran tersebut terkait dengan penciptaan kondisi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa dan tuntutan masyarakat modern seperti sekarang ini. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dikemas dan dirancang secara tepat dan profesional. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi siswa. Pembelajaran harus didesain/dirancang secara sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut.

Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan, media, dan sumber belajar sebagai mediumnya. Pada kegiatan pembelajaran, guru dan siswa saling mempengaruhi dan memberi masukan. Karena itulah kegiatan pembelajaran harus menjadi aktivitas yang hidup, sarat nilai dan senantiasa memiliki tujuan yang jelas.

Dalam prosesnya guru pun dituntut untuk dapat lebih memahami tentang materi apa yang diajarkan kepada siswa dan dapat berpikir kreatif. Penggunaan metode, model dan strategi dalam pembelajaran harus bisa dikembangkan oleh guru untuk dapat meningkatkan tingkat keberhasilan maupun kesuksesan peserta didiknya dalam memahami akan memahami materi apa yang diajarkan.

Pembelajaran matematika memerlukan media yang sesuai karena suatu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun oleh peserta didik. Suatu media pembelajaran dikatakan baik jika media itu dapat

menyampaikan informasi dengan tepat, akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada zaman sekarang ini perkembangan IPTEK sudah merambah ke dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran di sekolah, pemanfaatannya memerlukan bantuan dari alat multimedia, salah satunya komputer. Berkembangnya *Information* dan *Technology* (IT) salah satunya ditunjukkan dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar dengan menggunakan alat multimedia, yakni proses belajar mengajar dengan menggunakan LCD, proyektor, dan komputer laptop. Komputer sudah berkembang tidak hanya dipergunakan sebagai alat untuk urusan keadministrasian saja. Komputer sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Salah satu *software* yang digunakan untuk menyajikan materi ketika proses pembelajaran adalah *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*. Menurut Asih Widi Harini (2011:1), aplikasi ini sangat populer digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademis, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru matematika di SMP Negeri 1 Taebenu Kupang, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah bersifat konvensional yaitu dengan metode ceramah: guru sangat mendominasi proses belajar mengajar matematika, peserta didik kelihatan tidak antusias saat mengikuti pelajaran matematika, dan para murid mengaku sangat tidak suka dengan pelajaran matematika, sehingga ketuntasan kompetensi minimum (KKM) pada salah satu pokok bahasan pada pembelajaran

matematika hanya berkisar 50%. Hal ini terlihat dari hasil kuis, tugas dan ulangan yang didapat siswa. Adapun reaksi-reaksi siswa yaitu kebanyakan siswa mempelajari matematika dengan menghafal, tanpa pemahaman. Guru dengan segala keahlian yang dimilikinya, aktif mentransfer pengetahuan yang sudah jadi kepada siswa sedangkan siswa pasif dan menurut apa yang disampaikan guru tanpa sebuah sikap kritis terhadap pemahaman mengenai konsep, rumus serta prosedur. Ada suasana sepi selama proses pembelajaran dan ketika guru melontarkan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab dan lainnya hanya terdiam saja. Kebanyakan dari mereka menganggap bahwa pokok bahasan tersebut sulit dan tidak menyenangkan yang secara tidak langsung berdampak pada kesan keseluruhan bahwa pelajaran matematika itu sulit dan tidak menyenangkan.

Pengalaman yang dialami penulis selama melakukan Praktek Pengalaman Lapangan juga membuktikan bahwa salah satu hal yang memicu timbulnya kondisi siswa seperti yang telah dipaparkan pada alinea di atas adalah kurangnya variasi guru dalam pembelajaran. Dimana pembelajaran yang diterapkan tidak dapat membuat siswa senang. Materi yang terlalu banyak dan harus disampaikan semuanya kepada siswa dengan keterbatasan waktu, membuat guru tidak kritis dalam cara menginovasi pembelajaran yang sudah dijalkannya. Tujuan utama guru adalah materi pelajaran dapat disampaikan semuanya kepada siswa dan selesai tepat pada waktunya. Proses pembelajaran seperti ini yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif dan menjadikan siswa kurang kreatif. Selain itu perhatian dan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran masih sangat

kurang. Diketahui pula bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang dikembangkan masih sebatas LKS dalam pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran sehingga meningkatkan kreatifitas dan menarik minat siswa untuk mempelajari matematika. Media pembelajaran yaitu *software* dan *hardware* untuk membantu proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar dan sebagai alat bantu bagi guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang senantiasa digunakan adalah media pembelajaran berbasis visual dimana menggunakan gambar atau alat yang dapat menggambarkan atau menunjukkan isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berbagai inovasi dalam pembelajaran matematika selalu mengarah pada pembelajaran yang mengaktifkan siswa seoptimal mungkin untuk mencapai tujuan-tujuan belajarnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Pembelajaran inovatif ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, setidaknya bisa dilihat dari dua hal. Pertama, pembelajaran inovatif lebih terpusat pada siswa dan kedua, pembelajaran inovatif tidak saja diarahkan untuk mencapai tujuan akademik saja, namun juga tujuan afektif atau sosial.

Teknologi memberikan peluang dan perluasan interaksi serta mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian informasi materi. Dengan penggunaan sumber belajar dan alat penyampaian materi matematika yang beragam diikuti kemajuan teknologi yang sangat menarik apabila diterapkan dalam proses belajar, pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, mudah dimengerti atau tidak abstrak lagi dan juga tidak monoton.

Salah satu media yang sering digunakan pendidik khususnya guru saat ini adalah multimedia presentasi. Munadi, (2010:150) berpendapat bahwa multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor (*Liquid Crystal Display* yang disingkat *LCD/viewer*). Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasa menggunakan perangkat lunak (*software*) tersohor saat ini yaitu *Microsoft Power Point* yang dikembangkan oleh *Microsoft Incorporated*. Pendayagunaan *Microsoft Power Point* ini dalam presentasi menyebabkan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.

Dengan semakin banyaknya pemanfaatan media pembelajaran alternatif, timbul pertanyaan mana yang lebih efektif dalam pembelajaran matematika menggunakan multimedia presentasi *Microsoft Power Point* atau tanpa menggunakan *Microsoft Power Point*? Berdasarkan hal tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa yang diajarkan dengan Menggunakan Pembelajaran Bermedia *Microsoft Power Point* dan Pembelajaran Konvensional pada Kelas VIII Semester I Sub Pokok Bahasan Teorema Pythagoras di SMP Negeri 1 Taebenu Kupang Tahun Ajaran 2014/2015”**.

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran bermedia *Microsoft*

Power Point dan pembelajaran konvensional pada kelas VIII semester I sub pokok bahasan teorema Pythagoras di SMP Negeri 1 Taebenu Kupang tahun ajaran 2014/2015?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran bermedia *Microsoft Power Point* dan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII semester I sub pokok bahasan teorema Pythagoras di SMP Negeri 1 Taebenu Kupang tahun ajaran 2014/2015.

D. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

- a) Proses pembelajaran berjalan secara efektif.
- b) Kemampuan atau kecakapan siswa-siswi kelas VIII bervariasi.
- c) Siswa kelas sampel mengerjakan tes yang diberikan secara individual sehingga hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar masing-masing siswa.

2. Keterbatasan

- a) Penelitian ini hanya terbatas pada Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa yang diajarkan dengan Menggunakan Pembelajaran bermedia *Microsoft Power Point* dan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas VIII Semester I

Sub Pokok Bahasan Teorema Pythagoras di SMP Negeri 1
Taebenu Kupang Tahun Ajaran 2014/2015.

- b) Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dapat diterima sejauh mana asumsi di atas berlaku.

E. Batasan Istilah

Agar tidak salah tafsir terhadap judul penelitian ini maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan yaitu :

- 1) Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti tes dalam waktu tertentu, kemudian akan diukur dan dinilai yang diwujudkan dalam angka atau pernyataan.
- 2) Media pembelajaran adalah sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. Berupa *software* dan *hardware* untuk membantu proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dan lingkungannya.
- 3) *Microsoft Power Point* adalah sebuah program komputer (*software*) untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Incorporated* sepaket dengan aplikasi kantor *Microsoft (Microsoft office)* seperti *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, *Microsoft Acces* dan lainnya.
- 4) Pembelajaran konvensional adalah salah satu pembelajaran yang hanya memusatkan pada pembelajaran bersifat ceramah.

F. Manfaat Penelitian

- Bagi penulis merupakan wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang peneliti peroleh dibangku kuliah serta sebagai upaya untuk mengembangkan ilmu matematika.
- Bagi siswa sebagai informasi untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar matematika.
- Bagi guru dapat dijadikan bahan masukan guru untuk mengantisipasi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan sehingga guru dapat menggunakan pembelajaran bermedia *Microsoft Power Point* dalam membantu siswa untuk belajar matematika.
- Bagi peneliti berikutnya dapat dijadikan sebagai bahan pembanding atau dikembangkan lebih lanjut serta sebagai bahan referensi terhadap penelitian yang relevan dengan pokok bahasan yang sejenis.