

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan penentu majunya sebuah peradaban dan mempunyai kontribusi besar dalam mencetak individu-individu cerdas dan bermoral. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana agar suasana belajar dan proses pembelajaran dapat terbangun agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian kedalam pendidikan formal dan pendidikan informal.

Keberhasilan dalam pembelajaran juga ditentukan oleh sebuah media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa disekolah, karena dengan adanya media sumber disekolah akan dapat menimbulkan suatu kekuatan yang akan meningkatkan hasil belajar siswa disekolah. Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah melalui Media Pembelajaran.

Menurut Zainiyati (2017:34-35) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga akan berhubungan dengan komponen lainnya, akan tetapi juga dengan memahami keterhubungan itu para perancang dan pengguna media akan memahami prinsip-prinsip yang secara umum harus diperhatikan, baik dalam merancang maupun menggunakannya.

Media pembelajaran juga harus melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi sehingga akan menimbulkan interaksi antara media pembelajaran, guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton inilah yang disebut dengan interaktif. Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/ suatu hal bersifat asing saling melakukan aksi, saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Dewi, 2018 dalam Cahyaningrum 2021 : 23).

Penggunaan media Pembelajaran interaktif dilembaga pendidikan akan memberi kemudahan untuk proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran interaktif ini menjadi media unggulan untuk menambah pengetahuan, informasi, serta pengalaman dalam kegiatan belajar. Maka media yang digunakan sebagai media pendidikan dengan rencana dan dikembangkan serta dimanfaatkan secara baik dan benar akan mampu meningkatkan mutu dan pemerataan pendidikan secara merata dan tepat sasaran. Sejalan dengan itu (Fadli & Hakiki: 2020 dalam Cahyaningrum & Sakti, 23:2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat peraga mempunyai alat kontrol untuk digunakan pengguna menentukan materi untuk dipelajari.

Terlebih lagi dalam bidang pendidikan harus mengalami perkembangan dari berbagai aspek salah satunya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, maka muncul minat dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik, Terlebih lagi pada matapelajaran matematika. Dengan belajar matematika dapat memberikan perubahan pada siswa untuk mempunyai sikap dan kebiasaan berpikir kritis dan sistematis. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan kearah yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Novita, (2019:64), “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Keberhasilan siswa didalam proses pembelajaran ditandai dengan tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa semakin meningkat maka dapat dikatakan siswa berhasil dalam pembelajaran. Namun kenyataan dilapangan saat ini banyak ditemui bahwa minat dan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika masih rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kamis, 3 Februari 2022 di SDN 18 kampung ladang, peneliti melakukan komunikasi dengan guru kelas mengenai hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai ulangan harian semester ganjil masih banyak siswa yang

mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 60. Dari data nilai yang diberikan guru matapelajaran matematika bahwa dikelas VA terdapat 31,67% siswa di atas nilai KKM dan 68,42% siswa dibawah nilai KKM. Sedangkan dikelas VB terdapat 28,57% siswa diatas nilai KKM dan 71,42% siswa dibawah nilai KKM, jika diakumulasikan nilai rata-rata siswa diatas nilai KKM hanya 30,12% dan siswa dibawah nilai KKM terdapat 69,92% siswa tidak mencapai hasil belajar yang memenuhi standar KKM.

Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika dikarenakan rendahnya Minat belajar siswa dan Metode belajar guru yang masih monoton. Setelah peneliti melakukan komunikasi dengan guru kelas, peneliti juga melakukan komunikasi kebeberapa siswa mengenai bagaimana menurut mereka pembelajaran matematika, dari jawaban siswa masih beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, pelajaran yang mereka hindari setiap pembelajaran dikelas. Hal ini disebabkan karena faktor rendahnya minat belajar siswa dalam matapelajaran matematika yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Ladang Sintang.

Berdasarkan faktor rendahnya minat dan hasil belajar siswa di atas, dapat peneliti kemukakan bahwa masih kurang efektif dalam proses pembelajaran dikelas. Terlihat dari beberapa siswa, minat belajar matematika masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa

kurang kondusif dan sering tidak konsentrasi serta tidak memperhatikan guru saat mengajar dikelas.

Dalam proses pembelajaran guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya mengandalkan metode ceramah dengan media papan tulis. Dipilih media pembelajaran interaktif karena media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh pada minat belajar siswa dalam memahami pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa sesuai target diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peneliti ingin membuktikan bahwa dengan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh pada minat dan hasil belajar siswa yang melibatkan seluruh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik khususnya mata pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 18 Ladang Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan media pembelajaran Interaktif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dikelas V di SDN 18 Ladang Sintang ?
2. Apakah ada hubungan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dikelas V di SDN 18 Ladang Sintang ?
3. Seberapa besar hubungan media pembelajaran Interaktif dengan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dikelas V di SDN 18 Kampung Ladang Sintang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dalam rumusan masalah ini. Maka tujuan penelitian ini dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran interaktif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dikelas V di SDN 18 Ladang Sintang.
2. Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dikelas V di SDN 18 Ladang Sintang.

3. Untuk mengetahui besarnya hubungan media Pembelajaran Interaktif dengan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dikelas V di SDN 18 Ladang Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai melalui penelitian yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang peningkatan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik serta dapat menambah minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, melalui media pembelajaran interaktif mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika

- b. Bagi guru

Menjadi alternatif bagi guru sebagai acuan dalam menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika agar menjadi matapelajaran yang menariik dan tidak membosankan.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih professional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan disekolah dapat ditingkatkan.

d. Bagi penulis

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman serta mempersiapkan diri dalam memberikan pengajaran pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, serta sebagai bahan rujukan atau refrensi bagi mahasiswa khususnya program studi pendidikan guru sekolah dasar.

e. Bagi lembaga sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan persada khatulistiwa sintang

Sebagai salah satu pengamalan tri dharma perguruan tinggi kepada masyarakat dan dunia pendidikan khususnya dikota sintang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan keilmuan khususnya diperpustakaan sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan persada khatulistiwa sintang.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2017 : 38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.. Variabel yang digunakan Dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Variable bebas

Menurut Sugiyono (2017: 39) “variable bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (variabel terikat)”. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif

b. Variabel terikat

Menurut Sugiyono (2016:39) “variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan teori yang di gunakan penulis untuk mengukur masalah, untuk memperjelaskan ruang lingkup penelitian, maka perlu diberi batasan-batasan tentang penjelasan terhadap variable yang digunakan. Pada dasarnya definisi operasional untuk memudahkan dalam pengambilan data. Dengan adanya definisi operasional, maka akan mempermudah ruang lingkup variable penelitian.

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media pembelajaran interaktif suatu sistem penyampaian pengajaran yang maenyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Media interaktif dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *powerpoint 2010* sebuah program computer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*.

b. Minat Belajar.

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada hal atau aktifitas, tanpa ada yang meminta atau kegiatan yang diminati

seseorang, diperhatikan terus-menerus serta disertai dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi dirinya.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai setelah mengikuti proses/pengalaman belajar mengajar dalam waktu tertentu yang ditunjukkan dari perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta bisa saja berupa nilai tes, nilai ulangan harian, dan nilai ujian. Apabila hasil belajar siswa meningkat maka dapat dikatakan siswa berhasil dalam belajar.