

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan dengan mengembangkan potensi yang dimiliki. Melalui pendidikan berbagai ilmu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan dapat diperoleh. Undang-undang Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Seseorang melakukan berbagai upaya untuk memperoleh pendidikan dan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan pemerintah. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menempuh pendidikan formal di sekolah. Dalam usaha mempermudah peserta didik mencapai tujuan pendidikannya, pemerintah melakukan berbagai upaya seperti adanya perubahan kurikulum pendidikan, meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan-pelatihan tentang penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, strategi dan teknik dalam

pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran dalam mengajar. Semua aspek tersebut harus diupayakan semaksimal mungkin agar dapat menciptakan serta memberi kesempatan untuk mengembangkan minat dan prestasi belajar siswa.

Pada proses pembelajaran saat ini masih banyak guru yang fokus menguasai materi pelajaran namun kurang mampu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran di kelas masih terpaku pada guru sebagai sumber utamanya. Padahal, pada saat guru berada di kelas, guru tidak hanya dituntut untuk dapat menguasai berbagai metode dan model pembelajaran saja, namun guru juga harus bisa menguasai kelas tersebut. Hal yang harus guru perhatikan pada saat proses pembelajaran adalah minat belajar siswa pada suatu materi pelajaran. Menurut Hilgard (Slameto, 2015:57), “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang”.

Seseorang yang memiliki minat belajar ditunjukkan melalui adanya gejala yang dapat dilihat dari kesukaan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Di samping itu, minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Jika anak memiliki minat untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari dan melakukannya dengan rasa senang. Apabila seorang siswa

tidak memiliki minat belajar maka akan menghambat siswa tersebut dalam menguasai materi pelajaran.

Noor Tiwi (2015) mengungkapkan bahwa, “Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya”. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran Matematika, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa tersebut akan aktif bertanya jika menemukan kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah pada pelajaran matematika, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Dengan demikian, siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah. Pengukuran merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang di pelajari sejak kelas II SD. Pengukuran sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari misalnya menentukan berat suatu benda, panjang benda, dan banyak lagi kegiatan lain yang berhubungan dengan materi pengukuran. Sehingga siswa dituntut untuk dapat memahami materi pelajaran tersebut dan guru harus mengupayakan agar siswa memiliki minat dalam belajar materi tersebut. Upaya yang dapat guru lakukan agar siswa memiliki minat belajar pada suatu materi pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Minat belajar merupakan ketertarikan atau rasa senang seorang siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Sehingga untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Azhar (2013:2) mengemukakan bahwa, “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya”. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran guru perlu menggunakan suatu media pembelajaran agar memudahkan siswa menerima pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Rostina (2015:10) fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk; a) Meningkatkan motivasi belajar siswa, b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar, c) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa belajar, d) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, e) Merangsang siswa untuk fokus dan beranalisis, f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan g) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Salah satunya pembelajaran menggunakan

media interaktif. Menurut Daryanto (2010:51) media interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia untuk mempermudah dalam penjabaran pesan atau informasi dari guru ke siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media interaktif akan membantu menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik karena didalamnya menggunakan video interaktif yang menggunakan animasi, *clip art* dan lain-lain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Singgih Subiyantoro dan Sri Mulyani (2017) tentang kegunaan media interaktif dalam pembelajaran bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media siswa akan mudah menerima pesan atau informasi atau materi pelajaran karena media ini merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang berbentuk suatu unit atau paket. Penggunaan media interaktif akan membantu siswa memahami pada materi yang bersifat abstrak terutama pada mata pelajaran matematika.

Pelajaran matematika merupakan pelajaran utama yang ditemukan di semua jenjang pendidikan. Namun, tidak sedikit siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran ini sulit untuk dipelajari sehingga mereka tidak berminat mempelajarinya. Maka, peran guru sangatlah

penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam mempelajari matematika sehingga mereka tertarik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan praobservasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Februari 2020 di kelas II SD Negeri 25 Empakan, pada saat pembelajaran dikelas berlangsung peneliti memperhatikan guru yang sedang mengajar. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa tidak fokus terhadap pelajaran yang guru berikan, hal ini ditunjukkan dengan ketika guru memberikan materi pelajaran terdapat beberapa siswa yang sedang berbicara dengan teman sebangkunya dan ditemukan siswa yang mengantuk pada saat guru memberikan materi, sebagian siswa memperhatikan pada saat guru memberikan materi. Ketika ditanya oleh guru siswa yang tidak memperhatikan guru tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan, sedangkan siswa yang memperhatikan dapat merespon dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Melihat situasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas II SD Negeri 25 Empakan kurang memiliki minat belajar. Selain itu, pada saat proses belajar mengajar berlangsung, ditemukan bahwa guru belum menggunakan metode pembelajaran secara optimal. Guru masih menggunakan metode ceramah dan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran atau alat peraga pada saat menyampaikan materi pelajaran sehingga minat belajar siswa rendah yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Siswa sulit memahami pada saat guru menyampaikan materi, untuk memudahkan siswa memahami materi

pelajaran maka siswa harus terlibat langsung dengan media yang ada di sekolah. Guru dituntut agar mampu membuat dan menggunakan media yang menarik. Guru harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam membuat media pembelajaran, sehingga media yang dibuat dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada saat pemilihan media, guru harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa serta lingkungan belajar siswa agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan minat belajar siswa dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti sangat tertarik melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pada Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint* Di Kelas II SDN 25 Empakan Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut di atas, maka pertanyaan penelitian adalah “Apakah dengan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 25 Empakan Tahun Pelajaran 2020/2021?”

Mengingat begitu luasnya permasalahan di atas maka perlu dijabarkan menjadi sub-sub masalah sebagai batasan permasalahan agar tidak terjadi pembahasan yang menyimpang dari topik yang diangkat yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan tahun pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan tahun pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint*.

Adapun tujuan khusus di penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media interaktif media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi keberhasilan pembelajaran di sekolah dan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang bersangkutan. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam menggunakan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa mempunyai minat yang tinggi dalam belajar matematika khususnya dengan menggunakan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif agar guru dapat melaksanakan berbagai upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika dengan media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dilakukan sebagai acuan dalam peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran menggunakan media interaktif *Microsoft Powerpoint* di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang beragam dalam mengajar kelak,

khususnya media interaktif *Microsoft Powerpoint* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil ini diharapkan dapat digunakan sebagai Literatur perpustakaan dan bahan bacaan dan acuan untuk mahasiswa yang ingin melaksanakan penelitian ke depannya.

F. Defenisi Operasional

Definisi operasional merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Agar terdapat keseragaman penafsiran terhadap beberapa istilah maupun kata yang digunakan dalam penelitian ini, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut.

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Indikator minat belajar meliputi kesukaan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.

2. Media Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint*

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke

siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran *power point* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *software* pada aplikasi komputer sebagai alat dalam proses pembelajaran guna membantu guru menyampaikan materi agar memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

3. Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Satuan Berat

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang mempelajari konsep konsep matematika dan struktur-struktur matematika di dalam materi pelajaran yang di ungkapkan dengan angka sebagai hasil akhir. Pengukuran adalah penentuan besaran, dimensi atau kapasitas, biasanya terhadap suatu standar atau satuan pengukuran.