

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Fransiska (2021:39), Matematika adalah pembelajaran yang mengajarkan ilmu menyelesaikan masalah, Matematika juga bisa melatih siswa dalam berfikir kritis, sistematis dan logis dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Matematika di ajarkan sejak dini karena untuk membangun pengetahuan awal siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena matematika adalah salah satu sarana berfikir ilmiah yang sangat diperlukan dalam menumbuhkembangkan daya pikir bagi siswa .

Menurut pegalaman yang peneliti jumpai di lapangan pada saat melakukan PLP di SDN 23 Balai Naras, pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, kurang menyenangkan dan menegangkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika dan kurangnya teknologi yang digunakan dalam mengajar. Tentunya banyak cara yang dapat dilakukan dalam upaya mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.

Proses pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa, jika dilihat tingkat perkembangannya masih berada pada tahap operasional konkret, dimana menggunakan contoh konkret yang sesuai dengan perkembangan dan cara bagaimana siswa mudah memahami pelajaran khususnya pelajaran matematika. Pembelajaran

matematika sangat diperlukan pemahaman konsep yang matang, karna dengan kematangan pemahaman yang berlaku pada siswa membuat siswa mudah mengerjakan persoalan-persoalan yang ditemukan di kehidupan nyata. Untuk menanamkan konsep tersebut, maka cara yang dilakukan yaitu dengan menempatkan permasalahan matematika di kehidupan nya sehari-hari sehingga siswa mudah memahami konsep tersebut.

Pembelajaran matematika juga dapat diaplikasikan dengan berbagai macam media pembelajaran, hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan. Salah satu materi yang di ajarkan pada mata pelajaran matematika adalah pecahan. Materi pecahan merupakan materi yang tercantum dalam kurikulum, baik dalam kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013. Pada pembelajaran matematika, mengenal pecahan sederhana merupakan salah satu pembelajaran yang penting dikuasi oleh siswa sekolah dasar. Apalagi dalam konsep dasar pecahan guru menggunakan waktu yang cukup lama untuk membuat siswa lebih paham dalam materi pecahan dikelas rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 05 Sungai Geringging II dengan guru kelas II pada tanggal 10 November 2021 , pada proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan buku tema, media gambar, dan beberapa contoh soal latihan. Penyajian yang demikian membuat siswa masih belum tertarik dalam proses belajar sehingga siswa tidak konsentrasi dan menyebabkan siswa tidak fokus dalam belajar. Pada saat

proses pembelajaran berlangsung guru menulis dipapan tulis dan menunjukkann beberapa media seperti gambar yang bertujuan untuk membuat siswa mengerti pada pembelajaran tersebut.

Tetapi dengan menggunakan media seperti gambar dan menuliskannya di papan tulis belum tentu cukup bagi pengetahuan siswa, karena masih banyak macam-macam media yang dapat digunakan dalam proses belajar yang membuat siswa lebih bersemangat dan mengikis keingintahuan siswa dalam belajar. Menggunakan media membuat siswa aktif dalam proses belajar dan keingintahuan siswa dalam media yang ditampilkan pun menumbuhkan semangat dalam diri siswa. Karena itulah dikelas rendah sangat diperlukan media yang bisa membantu guru didalam kelas.

Berikut gambaran proses pembelajaran kelas II di SDN 05 Sungai Geringging pada gambar1.



Gambar1. Proses Pembelajaran dikelas II SDN 05 Sungai Geringging II

Seperti yang terlihat pada gambar1. proses pembelajaran di kelas II guru menggunakan buku tema, media gambar dan papan tulis untuk menulis. Guru memberitahukan siswa untuk mengeluarkan buku tema dan buku tulis supaya siswa bisa melihat materi pada buku tema dan menulis yang diucapkan oleh gurunya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung penulis melihat guru menggunakan media gambar persegi panjang dan menyebutkan bagian-bagian persegi panjang.

Setelah guru menyebutkan bagian persegi panjang guru menggambarkan persegi panjang di papan tulis dan menyuruh siswa mengucapkan kembali bagian persegi panjang tersebut. Sejalan dengan proses pembelajaran berlangsung penulis mengamati sebagian siswa yang tidak fokus dengan yang diajarkan guru, siswa tersebut hanya memperhatikan temannya dan berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa SD khususnya kelas II sangat diperhatikan dalam proses belajar karena jika siswa tidak memperhatikan apa yang diajarkan maka sangat berpengaruh bagi pengetahuannya nanti. Itulah mengapa peneliti ingin membuat siswa bersemangat dan tertarik dengan pembelajaran matematika.

Pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan, guru belum mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk *PowerPoint*. Guru hanya berpedoman kepada buku Tematik (buku tema) sehingga siswa pun berpatokan dengan buku tema yang membuat siswa bosan yang mengakibatkan siswa tersebut tidak fokus dan akhirnya siswa pun tidak menyimak apa yang guru ajarkan. Media yang dipakai guru dalam

pembelajaran yaitu media sederhana yang belum membuat siswa tertarik dalam pembelajaran yang di ajarkan guru. Sekolah tersebut telah menyediakan sarana untuk keperluan guru yang memudahkan guru dalam proses belajar (*infocus*), tetapi sarana tersebut belum optimal digunakan guru karena sarana tersebut tidak digunakan dalam proses belajar. Sarana tersebut dipakai jika ada keperluan yang mendesak seperti rapat dengan orang tua siswa dan rapat guru.

Karena itulah peneliti ingin menghidupkan kembali sarana sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik belajar matematika dengan materi pecahan. Media pembelajaran yang ingin peneliti pakai yaitu dengan menggunakan media *PowerPoint* , dengan menggunakan media *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar membuat guru mudah menghadapi siswa didalam kelas. Apalagi media *PowerPoint* ini memiliki banyak keunggulan yang membuat guru mudah mengendalikan siswa didalam kelas. Dengan menggunakan media *PowerPoint* ini guru dan siswa dibuat betah dalam belajar karena didalam media tersebut berisikan soal-soal menarik dan animasi yang membuat siswa tidak terlepas dari media tersebut.

Menurut Dewanty (2017:6) “*Microsoft PowerPoint* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun dalam sebuah presentasi yang efektif, profesional dan juga mudah”. *PowerPoint* juga bisa memudahkan guru dalam proses belajar mengajar di kelas, karena *PowerPoint* memiliki unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan vidio dan animasi sehingga menjadi media yang menarik. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *PowerPoint* ini

dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam belajar siswa.

Pembelajaran matematika selalu dihubungkan dengan penanaman konsep yang lebih konkret membuat siswa menjadi lebih paham dan mengerti dalam belajar matematika khususnya materi pecahan. Tentunya dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* ini siswa akan dibuat menjadi lebih terhibur dengan animasi-animasi yang tertera di setiap slide-slidanya. Jika dibandingkan dengan media sederhana, media pembelajaran *PowerPoint* memiliki daya tarik tersendiri jika dipakai dalam proses belajar. Karena media pembelajaran ini memiliki fitur-fitur untuk memikat semua orang yang melihatnya. Sehingga jika guru mengembangkan media powerpoint ini disekolah, maka guru tidak kesulitan untuk mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain.

PowerPoint ini sangat cocok digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, baik untuk kelas 1-6. Dengan adanya media ini dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Rahmani (2014:7) “*PowerPoint* adalah program aplikasi *Microsoft Office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentsi”. *PowerPoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran. Program ini dapat memasukan teks, suara, gambar bahkan vidio sekalipun. Slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *PowerPoint*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *PowerPoint* Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas II di SDN 05 Sungai Geringging II.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika masih bersifat monoton dengan menggunakan media sederhana.
2. Buku yang digunakan hanya buku tematik (buku tema).
3. Media yang kurang mendukung membuat siswa tidak fokus dalam belajar.
4. Sekolah menyediakan sarana, tetapi tidak di gunakan dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pada latar belakang tersebut, maka penelitian ini dibatasi kurangnya media dalam pembelajaran matematika dikarenakan media yang guru tampilkan belum menarik perhatian siswa sehingga siswa belum bisa memahami materi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media dengan menggunakan Media *PowerPoint* Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas II di SDN 05 Sungai Geringging II yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media dengan menggunakan Media *PowerPoint* Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas II di SDN 05 Sungai Geringging II yang praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media *PowerPoint* Dengan Materi Pecahan Untuk Siswa di Kelas II SDN 05 Sungai Geringging II yang valid.
2. Untuk menghasilkan Media *PowerPoint* Pada Materi Pecahan Untuk Siswa di Kelas II SDN 05 Sungai Geringging II yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dengan adanya penelitian ini di harapkan ada manfaatnya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memberi atau menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca dan dapat mengetahui cara penyelesaian suatu permasalahan.
- b. Setelah melakukan penelitian di SDN 05 Sungai Geringging II, media *PowerPoint* dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat menambah wawasan dan dapat mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* pada pembelajaran matematika dengan materi pecahan.
- b. Bagi Siswa, mengenalkan media pembelajaran *PowerPoint* kepada siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar matematika khususnya materi pecahan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif dalam belajar.
- c. Bagi guru, memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media *PowerPoint* sehingga guru lebih mudah dalam mengajarkan siswa dan pada proses belajar mengajarpun siswa lebih semangat dalam belajar.
- d. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran *Powerpoint* dapat menambah sumber belajar dan membantu memperbaiki

kualitas pada proses belajar khususnya media pembelajaran matematika.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *PowerPoint* merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang sudah di ajarkan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pokok pembahasan yang di ajarkan.
3. Media pembelajaran matematika ini di rancang dengan menggunakan *PowerPoint* yang memuat beberapa komponen berupa teks, gambar dan audio suara.
4. Media *PowerPoint* ini di desain dengan menggunakan template yang menarik dengan menggambarkan materi pecahan.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan rangkuman materi dan latihan soal untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep materi pecahan yang telah di ajarkan.
6. Media pembelajaran ini digunakan melalui komputer dan laptop.