

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa dasawarsa terakhir ini, pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyebar hampir ke setiap aspek. Teknologi dapat membuat hidup lebih mudah dan lebih baik. Kemudahan yang hampir tidak mengenal batas ini semakin mengukuhkan bahwa dunia yang di diami ini seakan tidak memiliki dinding pembatas atau bahkan tembok pemisah sekalipun.

Institusi pendidikan sebagai wadah terpenting perlu mendapatkan perubahan lebih awal dibanding institusi-institusi lain, potensi dan kecanggihan TIK perlu dimanfaatkan sepenuhnya. Dengan pesatnya perkembangan dibidang teknologi telekomunikasi, multimedia dan informasi maka pembelajaran dengan ceramah dan mencatat diatas kertas sudah tentu ketinggalan jaman. Aspek teknologi juga telah digabungkan dalam kurikulum sekolah sebagai satu upaya menumbuhkan dan memupuk minat serta sikap positif terhadap perkembangan teknologi. Kurikulum matematika juga tidak dapat lepas dari arus teknologi ini.

Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan peran pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Riyana (2006) mengatakan bahwa “melalui media suatu proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan”.

Matematika sendiri umumnya dirasakan oleh sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, akibatnya prestasi dan minat belajar kurang

maksimal dan salah satu faktor penyebabnya adalah penyampaian materi yang kurang menarik sehingga siswa merasa bosan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan upaya agar pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah dapat diterapkan pada situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun pada situasi lain. Untuk itu siswa perlu diberi kesempatan belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih tertarik dalam pembelajaran.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran matematika kelas VI semester I, terdapat materi tentang luas. Adapun salah satu pokok bahasannya adalah menentukan luas lingkaran. Namun pada kenyataannya, pengalaman guru/peneliti dalam melakukan pembelajaran pada tahun ajaran 2011/2012 masih terdapat beberapa kekurangan saat mengajar yaitu :

1. Masih mendominasi pembelajaran dengan penggunaan metode ceramah.
2. Menjelaskan cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas lingkaran dengan langsung menggunakan rumus yang ada, tanpa membimbing siswa bagaimana menemukan rumus itu sehingga siswa kurang memahami penyelesaian masalah yang berhubungan dengan luas lingkaran.
3. Kurang mewujudkan interaksi belajar mengajar terutama dalam tanya jawab.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang dioptimalkan oleh guru.
5. Kurangnya penguasaan materi pembelajaran.

Hal itu mengakibatkan siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan luas lingkaran, kebanyakan

mereka beranggapan bahwa mencari luas dan keliling lingkaran merupakan pekerjaan yang membingungkan dan membosankan.

Adapun permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran seperti berikut :

1. Siswa banyak yang merasa kebingungan akan besaran nilai yakni $\frac{22}{7}$ atau 3,14.
2. Kesalahan siswa dalam menyelesaikan perpangkatan.

Contoh :

Diketahui : sebuah lingkaran memiliki jari-jari 14 cm. Berapakah luas lingkaran tersebut?

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= r^2 \\ &= \frac{22}{7} \times 14 \times 2 \end{aligned}$$

Beberapa siswa menganggap bahwa bilangan berpangkat 2 sama dengan bilangan itu dikalikan 2.

Berdasarkan temuan – temuan kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan luas lingkaran, sehingga menyebabkan nilai siswa tahun ajaran 2011/2012 selalu rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata tes formatif maupun ulangan harian matematika dengan pokok bahasan luas lingkaran rata-rata 5,2 sedangkan standar KKM nya adalah 6,00. Dari hasil temuan dapat dikatakan bahwa hasil belajar pokok bahasan ini masih rendah oleh karena itu diperlukan adanya perubahan strategi yang harus dilakukan oleh guru.

Salah satu upaya peningkatan hasil belajar matematika pada saat ini adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK, misalnya dengan menggunakan microsoft office power point dalam penyajian materi pembelajaran.

Hal ini disebabkan program ini mempunyai keunggulan dapat memetakan materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan dapat dimengerti siswa.

Peneliti sebagai salah satu mahasiswa Program PGSD Universitas Tanjungpura, dan notabennya sebagai guru, berkepentingan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara melakukan penelitian dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Office Power Point* sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Matematika pada siswa Kelas VI di SDN 27 Pontianak Utara.

B. Masalah Penelitian

1. Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah rancangan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berbantuan *Microsoft Office Power Point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 27 Pontianak Utara?
2. Bagaimanakah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbantuan *Microsoft Office Power Point* pada materi luas lingkaran siswa kelas VI SDN 27 Pontianak Utara?

3. Bagaimanakah perolehan nilai hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Office Power Point* pada materi luas lingkaran siswa kelas VI SDN 27 Pontianak Utara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun agar penelitian ini memberikan kontribusi sesuai dengan apa yang diharapkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berbantuan *Microsoft Office Power Point* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 27 Pontianak Utara.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada luas lingkaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Office Power Point* pada siswa kelas VI SDN 27 Pontianak Utara.
3. Untuk mendeskripsikan perolehan nilai hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Office Power Point* pada siswa kelas VI SDN 27 Pontianak Utara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi semua pihak yang berkepentingan dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan referensi bagi peningkatan hasil belajar dalam kehidupan di masyarakat.
- b. Dapat dijadikan referensi bagi keperluan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk siswa, yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menambah pengalaman belajar matematika yang sarat akan makna karena siswa terlibat langsung dan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya.
- b. Untuk Guru, yaitu memacu semangat kerja guru untuk senantiasa kreatif dan berjiwa inovasi pada proses pembelajaran dan penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar menghasilkan penelitian yang sah khususnya pada mata pelajaran matematika di Kelas III.
- c. Untuk Sekolah, yaitu sebagai peningkatan prestasi sekolah karena memiliki guru yang inovatif dan mengembangkan budaya meneliti dikalangan guru sehingga tenaga pengajar yang lain diharapkan akan termotivasi untuk melakukan penelitian pula.