

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam perjuangan untuk meningkatkan standar sumber daya manusia masa depan, pendidikan sekolah dasar sangat penting. Karena pendidikan formal pertama siswa adalah pendidikan di sekolah dasar. Maka dengan itu, penting untuk mengajarkan konsep yang benar dalam semua bidang ilmu pengetahuan di sekolah dasar. Siswa diantisipasi untuk pergi ke tingkat berikutnya dari sekolah dengan bantuan gagasan yang tepat. Oleh karena itu, kurikulum sekolah dasar perlu ditingkatkan secara signifikan.

Untuk naik ke level selanjutnya, belajar matematika salah satu bidang ilmu pengetahuan yang sangat penting bila dibandingkan dengan bidang ilmu pengetahuan yang lain. Karena matematika mengajarkan kita untuk bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Sebelum memanipulasi simbol-simbol yang sering digunakan dalam perkuliahan matematika, terlebih dahulu harus memahami ide-ide abstrak dan simbol-simbol yang membentuk matematika. Siswa saat ini secara rutin melihat matematika sebagai topik yang menantang dan membosankan; bahkan, beberapa siswa dapat mengatakan bahwa hanya sedikit siswa di kelas yang benar-benar tertarik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Persepsi kesulitan matematika terkadang tersebar luas, bahkan di beberapa sekolah (Oktiani & Nugroho, 2021).

Karena hal tersebut, matematika merupakan pelajaran wajib di pendidikan sekolah dasar. Karena pentingnya pemahaman dalam matematika diharapkan siswa dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa harus diajarkan matematika dengan cara yang tepat untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis selama di Madrasah Ibtidaiyah Annur ditemukan bahwa anak-anak kelas V masih memiliki hasil belajar yang rendah, khususnya dalam matematika. Hal ini menunjukkan pada penilaian tengah semester nilai rata-rata yang relatif rendah. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 72, sedangkan nilai matematika rata-rata siswa adalah 71. Dari 18 siswa yang memenuhi KKM hanya 8 siswa dengan persentase 44,44% yang memenuhi KKM, sedangkan sisanya 10 siswa dengan persentase 55,56% yang tidak memenuhi KKM. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

Masalah lain yang teridentifikasi di lapangan adalah siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar matematika juga menjadi perhatian dalam mata pelajaran ini. Dan guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu ditemukan kendala pada guru yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran karena guru merasa kesulitan

dan membutuhkan waktu untuk menyiapkan dan menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan materi, sehingga hasil belajar rendah dan banyak siswa yang tidak mampu untuk memahami konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang membantu guru dalam menyampaikan rencana pembelajarannya. Media pembelajaran juga memfasilitasi kontak, komunikasi, dan dukungan materi antara dosen dan mahasiswa sehingga dapat terjadi secara tepat dan efektif. Media dianggap sebagai media komunikasi yang menjembatani antara ide-ide abstrak dan dunia nyata. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu kami berharap bahwa hasil belajar siswa dan kualitas pengalaman belajar akan meningkat.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis TIK (*Information Communication and Technology*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan metode pengajaran yang paling efisien untuk memasuki era globalisasi saat ini. Microsoft Powerpoint merupakan salah satu program yang sering digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis TIK. Microsoft adalah sponsor dari program aplikasi ini, yang merupakan program Microsoft Powerpoint berbentuk video.

Menurut (Mudiana et al., 2021) salah satu manfaat yang kurang disadari adalah PowerPoint juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran selain untuk membuat persentasi pendidikan. Video slideshow dengan suara dan video slideshow dengan tampilan wajah pengajar adalah dua format video PowerPoint yang paling sederhana untuk dibuat. Namun, harus menggunakan PowerPoint 2010 atau lebih baru untuk membuat video pembelajaran. Bahkan disarankan untuk menggunakan versi 2019 atau 365, yang sudah menampilkan slide rekaman, suara, dan wajah guru. Dengan mempelajari cara menggunakan program aplikasi Microsoft Powerpoint, kita dapat melakukan banyak hal untuk berkreasi dengan berbagai cara dengan memanfaatkan banyak manfaat yang ditawarkannya.

Membuat proses pembelajaran lebih interaktif adalah tujuan penggunaan media pembelajaran, karena membantu siswa fokus pada informasi yang diajarkan kepada mereka. Penggunaan media pembelajaran menjadikan informasi yang ditawarkan lebih relatable dan mudah dipahami. Siswa akan lebih memperhatikan topik jika media pembelajaran yang digunakan menarik dan kreatif sehingga memungkinkan informasi yang diterima siswa lebih maksimal.

Selain itu, diperlukan penguasaan penggunaan media, khususnya media berbasis teknologi komputer dan khususnya penggunaan media PowerPoint. Jika guru tidak memiliki keterampilan yang diperlukan, infrastruktur dan fasilitas yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi seperti

proyektor tidak akan cukup. Hal ini terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Annur dimana guru matematika kurang memanfaatkan sumber daya dan teknologi, terutama dari kurangnya penggunaan proyektor pada proses belajar mengajar. Mayoritas guru di Madrasah Ibtidaiyah Annur menyatakan bahwa kurangnya menguasai penggunaan proyektor untuk mendampingi media pembelajaran PowerPoint.

Permasalahan yang diangkat di atas merupakan permasalahan yang membutuhkan penyelesaian. Kualitas pembelajaran siswa akan terus terkena dampak negatif dari situasi ini. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi, perubahan harus dilakukan pada proses belajar mengajar. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian penggunaan video powerpoint sebagai media pengajaran matematika.

Dengan menggunakan proyektor di ruang kelas untuk sarana pendukung media video PowerPoint akan mendorong guru-guru untuk lebih mahir menggunakan proyektor yang sudah ada. Penggunaan media video PowerPoint akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan data lampiran 6 persamaan dan perbedaan penelitian yang terdahulu maka penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa pada matematika. Penelitian sebelumnya telah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mempelajari topik tersebut, namun penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media video berbasis powerpoint. Penelitian tersebut juga mengkaji penerapan media pembelajaran PPT interaktif pada materi pecahan dan materi statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan dan materi statistika. Kegiatan pembelajaran daring dengan menggunakan media PowerPoint telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar berbagai mata pelajaran. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis PowerPoint secara offline dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan media pada pelajaran matematika yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Berbasis *Powerpoint* Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur".

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diuraikan permasalahan yang dapat difokuskan sebagai berikut:

- a. Penelitian dilaksanakan pada kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Annur, pada pembelajaran matematika.
- b. Penelitian ini berfokus pada perbaikan hasil belajar siswa yang rendah.
- c. Penggunaan media video berbasis *powerpoint*.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana penggunaan media video berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur?”

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, tujuan penelitian ini yaitu untuk, meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media video berbasis *powerpoint* pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Annur.

1.5. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada prinsipnya dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam meningkatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video berbasis *powerpoint* dan dapat termotivasi pendidik untuk meningkatkan dalam hal kompetensi guru dengan seiringnya perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Diharapkan dari penelitian ini kepala sekolah akan lebih mementingkan media pembelajaran di masa depan untuk membantu dan mengembangkan siswa untuk membuat kemajuan yang lebih baik.

b. Guru

Peningkatan pemahaman pendidik terhadap media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan pengalaman kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif di sekolah khususnya pada mata pelajaran matematika.