

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Rusman (2017:1) kegiatan pembelajaran dapat disebut juga kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa melakukan berbagai aktivitas dari melihat, membaca, menganalisis, mencoba, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan oleh dua orang yaitu antara guru dan siswa. Guru sebagai orang tua ketika di lingkungan sekolah dan mengatur kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan siswa berperan sebagai orang yang belajar atau pelajar.

Menurut Rusman (2017:1) kegiatan pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan potensi-potensi antara lain minat, bakat, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ada pada diri siswa. Supaya pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan optimal, maka diperlukan perangkat pembelajaran yang mendukung.

Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), buku absen, buku jurnal, buku penilaian, bundel portofolio, bank soal, media pembelajaran. Menurut Julinus & Ambiyar (2016:2) media pembelajaran merupakan sesuatu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang digunakan guru untuk menyampaikan atau memberikan isi materi pembelajaran kepada siswa serta dapat merangsang pikiran, minat belajar pada siswa sehingga terbentuklah suatu pembelajaran yang efektif.

Menurut Susilana & Riyana (2009:3) dengan adanya media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, tidak mudah bosan, merespon pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam kegiatan belajar. Sependapat dengan hal tersebut Umar (2016:132) implementasi media pembelajaran penting dilakukan saat proses belajar berlangsung,

karena melalui pengimplementasian media pembelajaran dapat menambahkan wawasan dan pengalaman baru pada siswa. Media pembelajaran terdiri dari beberapa macam antara lain media visual, media audio, media audio-visual, dan media cetak.

Menurut Rosidah (2016:124) dengan menggunakan media pembelajaran visual sebagai media pembelajaran meningkatkan daya ingat pada siswa khususnya pada siswa Sekolah Dasar (SD) serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena dalam media visual berisikan gabungan antara gambar atau animasi dan teks sehingga siswa tidak merasa jenuh. Salah satu contoh pengimplementasian media visual yaitu penggunaan media pembelajaran *prezi*.

Menurut Rusyfan (2016:2) *prezi* merupakan aplikasi yang berbasis internet yang dapat digunakan untuk presentasi atau menuangkan ide-ide pikiran yang dimiliki oleh seseorang melalui kanvas virtual yang dapat disisipkan gambar atau foto, animasi, teks, suara, dan video yang disajikan secara *online* ataupun *offline* dengan tampilan yang lebih menarik karena dalam media *prezi* memiliki program *Zooming User Interface (ZUI)*. *ZUI* adalah suatu program yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan layar presentasi. Media pembelajaran *prezi* termasuk ke dalam media pembelajaran yang cocok dalam menyampaikan mata pelajaran matematika, karena dalam penyampaian mata pelajaran matematika menjadi tidak membosankan dan lebih menarik minat dan rasa ingin tahu siswa.

Putri (2017) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *prezi* terhadap pelajaran seni rupa memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konseptual berupa buku teks maupun gambar. Sedangkan Fitriyanti (2016) menyimpulkan bahwa melalui media pembelajaran *prezi* kelas yang digunakan eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 33,3% yang berarti media pembelajaran *prezi* memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar, dengan

mempelajari matematika siswa dapat meningkatkan kemampuan matematis, berfikir kritis dan kreatif. Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yaitu pengukuran berat. Melalui materi pengukuran berat siswa dapat membandingkan, mengubah satuan berat suatu benda dengan benda lain.

Mata pelajaran matematika salah satunya adalah materi pengukuran berat. dalam pengukuran berat biasanya siswa mengubah satuan berat ke satuan berat lainnya. Untuk mengubah satuan berat ke satuan berat yang lain siswa harus benar-benar memahami materi agar tidak terjadi kesalahan dalam menghitung. Misalnya untuk mengubah kilogram (kg) ke gram setiap turun satu tangga dikalikan 10, kg ke gram itu turun 3 tangga berarti $10 \times 10 \times 10$ menjadi 1000. Sedangkan jika siswa tidak benar-benar memahami materi maka setiap turun tangga ditambahkan 10 jadi $10 + 10 + 10$ menjadi 30. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran prezi yang dapat memasukkan animasi, gambar, dan suara serta template-template yang menarik dapat menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran serta pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami oleh siswa setelah adanya kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh guru, perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa meliputi beberapa aspek antara lain aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Hasil belajar biasanya dipengaruhi dengan beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari diri siswa misalnya minat, kemampuan, bakat, motivasi dan kesiapan, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar siswa misalnya lingkungan rumah dan sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dilakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Berat Pada Siswa Kelas II SD Sedati Gede II Sidoarjo”*.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Berat Pada Siswa Kelas II SDN Sedati Gede II Sidoarjo” maka ditentukan batasan masalah pada penelitian ini yang bertujuan supaya penelitian yang dilakukan memiliki fokus penelitian dan pembahasan tidak keluar dari fokus penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian berfokus pada penggunaan media pembelajaran *prezi*.
2. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran matematika yaitu materi pengukuran berat.
3. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas II SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dipaparkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu

Adakah pengaruh media pembelajaran *prezi* terhadap hasil belajar materi pengukuran berat pada siswa kelas II SD Sedati Gede II Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *prezi* terhadap hasil belajar materi pengukuran berat pada siswa kelas II SD Sedati Gede II Sidoarjo.

E. Variabel Penelitian

Berdasarkan judul yang digunakan oleh peneliti, maka variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel bebas : Media Pembelajaran *Prezi* merupakan aplikasi atau software yang digunakan untuk menyampaikan presentasi secara *online* maupun *offline* yang dikemas dengan lebih menarik karena media *prezi* menggunakan

metode *Zooming User Interface (ZUI)* dan dapat berputar 360°.

2. Variabel terikat : Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami oleh siswa setelah adanya kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh guru, perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa meliputi beberapa aspek antara lain aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

F. Manfaat Penelitian

Harapan peneliti dalam penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain :

a) Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terutama pada media pembelajaran *prezi*, hasil belajar, dan pengukuran berat di SD.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi baru yang berkaitan dengan media pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan baru bagi guru untuk pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa karena guru biasanya menjelaskan materi tanpa adanya media pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengukuran berat.

3. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat memperoleh wawasan baru mengenai media pembelajaran *prezi* dan dapat diimplementasikan ketika peneliti terjun di masyarakat.