

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal I tentang sistem pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengembangan diri, kepriadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk bermasyarakat, berbangsa, dan beregara. Pendidikan merupakan ujung tombak bagi kemajuan bangsa. Pada proses pembelajaran membutuhkan peran guru yang baik dalam melaksanakan kewajiban untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Kewajiban guru adalah merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran (Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Perkembangan teknologi saat ini banyak menunjukkan kemajuan yang sangat pesat mengakibatkan berbagai kehidupan juga ikut berkembang dengan tuntutan kehidupan yang ada. Salah satunya dalam bidang pendidikan yang terus berkembang dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan pendidikan. Teknologi yang digunakan merupakan modifikasi dari teknologi yang telah ada maupun penemuan terbaru. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam segala aspek kehidupan dan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan budaya dimana ia hidup. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu guru dapat menguasai dan terampil mengembangkan media dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* dapat menampilkan benda yang dapat dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. *Microsoft Power Point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Adjie dalam Suriasuantri (2006 : 34)

menyatakan bahwa matematika adalah salah satu alat berfikir, selain bahasa, logika dan statistika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang aljabar dan aritmatika atau geometri dan bangun ruang, bangun datar dan lain-lain.

Peneliti tertarik untuk penelitian tentang pembelajaran media slide presentasi dibandingkan dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika materi menentukan banyak sisi dengan judul penelitian “Pengaruh PPT mentimeter pada materi menentukan banyak sisi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas II tema 4 subtema 1 di SDN Menanggal 601 Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban tentang keefektifan ppt mentimeter dengan hasil belajar siswa.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Masalah ini hanya dibatasi pada “Pengaruh PPT Mentimeter pada materi menentukan banyak sisi terhadap hasil belajar siswa kelas II SN Menanggal 601 Surabaya”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian adalah sebagai berikut “Adakah pengaruh PPT Mentimeter pada materi menentukan banyak sisi terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh PPT Mentimeter pada materi menentukan banyak sisi terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya”

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

1. Menumbuhkan kreatifitas dan minat guru dalam menggunakan media berbasis teknologi.
2. Mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik di era pandemi.

2. Bagi Siswa

1. Mendapat pengalaman yang menarik dalam pembelajaran dengan menggunakan power point mentimeter.
2. Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran daring.

3. Bagi Sekolah

1. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu
2. Meningkatkan kualitas bahwasanya peserta didik mampu mengoperasikan media berbasis digital

4. Bagi Peneliti
 1. menambah pengalaman sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan
 2. Menambah informasi mengenai media interaktif

(Halaman ini sengaja dikosongkan)