

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting, baik dalam kehidupan seseorang keluarga, maupun bangsa dan negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilakukan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil yang optimal. Untuk mencapai hasil yang optimal dianjurkan agar guru membiasakan diri untuk menggunakan inovasi pembelajaran yang bervariasi, karena dalam penggunaan inovasi pembelajaran adalah salah satu komponen dari peningkatan mutu pendidikan.

Dalam menggunakan strategi pembelajaran seharusnya bisa menjadikan kegiatan belajar peserta didik terlaksana secara efektif dan efisien sehingga mewujudkan hasil belajar yang optimal, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sanjaya (2007) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan pada saat ini, banyaknya peserta didik yang masih beranggapan bahwa matematika adalah sebuah pelajaran yang sulit, membosankan dan tidak menarik. Sehingga peserta didik menjadi malas belajar dan nilai peserta didik menjadi rendah. Di samping itu guru ketika dalam proses belajar mengajar banyak yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu guru hanya memberikan informasi dan peserta didik menerimanya. Pembelajaran konvensional ini kurang melibatkan keaktifan peserta didik serta menjadikan kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar, apalagi dalam pembelajaran matematika yang materinya memuat berbagai konsep abstrak sehingga menjadikan peserta didik malas belajar.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas pembelajaran matematika yang peserta didik terima. Selain itu perlu dilakukan usaha meningkatkan peran guru di kelas, serta dengan meningkatkan pengetahuan

guru tentang bagaimana merancang, dan melaksanakan pembelajaran sehingga menjadi efektif, efisien dan menarik terutama pembelajaran matematika dengan menggunakan media.

Oleh karena itu, untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya upaya menumbuhkembangkan kecintaan peserta didik terhadap pembelajaran matematika melalui inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan metode pengajaran yang bervariasi dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran, serta mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Metode pengajaran yang bervariasi yang dipakai oleh peneliti adalah pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Visual Basic 6.0* dan *Microsoft Office PowerPoint*.

Media menurut Djamarah dan Zain (1995: 121) adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sehingga dengan adanya media maka bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta proses belajar peserta didik lebih efektif dan efisien, selain itu dengan menggunakan media diharapkan peserta didik dapat memahami konsep matematika.

*Microsoft Visual Basic 6.0* adalah software untuk membuat program berbasis windows. *Microsoft Visual Basic 6.0* memakai bahasa pemrograman *BASIC (Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code)* yang merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari.

*Microsoft Office PowerPoint* merupakan salah satu bagian aplikasi *Microsoft Office* yang dapat digunakan untuk membantu merancang dan menyajikan presentasi. Presentasi yang dibuat dapat berisi tampilan teks maupun grafis yang terbagi dalam slide-slide. Setiap slide dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan, gambar

maupun tabel. Dengan adanya animasi dan multimedia yang menyertainya maka penyajian presentasi akan lebih hidup, menarik dan efektif.

Kedua media ini digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menarik minat belajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Fakta di lapangan saat ini, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas VIII SMP N 1 Maduran Lamongan adalah model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Pada pembelajaran menggunakan ceramah ini guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dan peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran seperti ini komunikasi hanya terjadi satu arah yaitu, guru memberikan informasi kepada peserta didik sedangkan peserta didik hanya menerima informasi dari guru.

Peneliti memilih materi lingkaran, karena pada materi tersebut banyak peserta didik yang merasa kesulitan untuk memahami konsep. Pengalaman peneliti sewaktu duduk dibangku SMP dan kondisi saat ini tidak banyak berubah, materi tersebut disampaikan berupa informasi sebagai suatu fakta yang harus diterima secara langsung oleh peserta didik tanpa mengetahui dari mana asalnya, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, penyampaian materi lingkaran kali ini menggunakan media *Microsoft Visual Basic 6.0* dan *Microsoft Office PowerPoint* agar peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang ada pada materi tersebut. Peneliti memakai program pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0*, karena bahasa pemrograman *Visual Basic* ini merupakan bahasa pemrograman yang dapat menghasilkan tampilan menarik dan operasional penggunaannya relatif lebih sederhana. Sedangkan penggunaan media *Microsoft Office PowerPoint* dikarenakan berbagai macam kemampuan yang dimiliki oleh *Microsoft Office PowerPoint* diantaranya pengolahan teks, wana, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Peneliti menggunakan materi lingkaran untuk membandingkan hasil belajar dengan

menggunakan media *Microsoft Visual Basic 6.0* dan *Microsoft Office PowerPoint*.

Berbekal latar belakang yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Pembelajaran Dengan Media Microsoft Visual Basic 6.0 Dengan Pembelajaran Dengan Media PowerPoint di Kelas VIII SMP N 1 Maduran Lamongan”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran dengan media *Microsoft Visual Basic 6.0* dengan pembelajaran dengan media *Microsoft Office PowerPoint* pada materi lingkaran di kelas VIII SMP N 1 Maduran Lamongan?”.

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran dengan media *Microsoft Visual Basic 6.0*, dengan pembelajaran dengan media *Microsoft Office PowerPoint* pada materi lingkaran di kelas VIII SMP N 1 Maduran Lamongan.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru:

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan tentang suatu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi peserta:

Peserta didik menjadi senang, tertarik dan termotivasi terhadap pembelajaran matematika.

c. Bagi peneliti:

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan media *Microsoft Visual Basic 6.0*, dan *Microsoft Office PowerPoint*.

## 1.5 DEFINISI OPERASIONAL

### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian yang di ukur dari skor tes akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi lingkaran.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau perantara untuk menyampaikan informasi yang bertujuan instruksional untuk mencapai tujuan pengajaran.

### 3. Microsoft Visual Basic 6.0

*Microsoft Visual Basic 6.0* adalah software untuk membuat program berbasis windows. Visual Basic 6.0 memakai bahasa pemrograman *BASIC (Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code)* yang merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari.

### 4. Ms Office PowerPoint

*Microsoft Office PowerPoint* merupakan salah satu bagian aplikasi *Microsoft Office* yang dapat digunakan untuk membantu merancang dan menyajikan presentasi. Presentasi yang dibuat dapat berisi tampilan teks maupun grafis yang terbagi dalam slide-slide. Setiap slide dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan, gambar maupun tabel.

### e. Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik-titik pada bidang datar yang mempunyai jarak yang sama terhadap titik tetap. Titik tetap tersebut disebut titik pusat lingkaran.

### f. Daerah Lingkaran

Daerah lingkaran adalah daerah yang dibatasi oleh lingkaran.

## **1.6 ASUMSI PENELITIAN**

Beberapa hal yang diasumsikan dalam penelitian ini adalah peserta didik dalam mengerjakan soal tes tertulis dengan kemampuannya sendiri, karena peneliti melakukan pengawasan saat peserta didik mengerjakan soal tes tertulis agar tidak berbuat curang.

## **1.7 BATASAN MASALAH**

Materi pokok yang diteliti dibatasi pada materi lingkaran, dengan indikator: Menyebutkan unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran yakni pusat lingkaran, jari-jari, diameter, busur, talibusur, juring dan tembereng. Menentukan rumus keliling lingkaran, menghitung keliling lingkaran, menentukan rumus luas lingkaran, dan menghitung keliling dan luas lingkaran.