

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mulanya adalah alat penyampaian pesan-pesan penerangan, bukan desain untuk tujuan pembelajaran. Kemudian banyak ahli melihat banyak potensi yang ada pada media ini untuk dimanfaatkan bagi pendidikan. Setelah dilakukan berbagai percobaan dan penelitian, terlihat potensi yang besar dan luas dari media ini untuk digunakan menjadi alat penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Kemajuan IPTEK telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan Komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Menurut M.J Langeveld (Rubiyanto, 2003:20) pendidikan adalah kegiatan membimbing manusia menuju kedewasaan dan mandiri. Dalam pendidikan terdapat perbuatan belajar baik oleh siswa maupun oleh guru. Kegiatan belajar menimbulkan terbentuknya kebiasaan yang berupa tingkah laku yang semakin terampil dan efisien. Kegiatan belajar ini bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang permanen dan lebih maju.

Dalam kegiatan pembelajaran matematika minat belajar yang dimiliki siswa SMP Negeri 2 Jatirogo khususnya kelas VIIH masih rendah. Hal ini menyebabkan dalam proses belajar mengajar siswa merasa bosan, tidak memperhatikan pelajaran dari guru, malas dalam mengerjakan soal latihan maupun PR, siswa cenderung pasif dan tidak mau bertanya bila ada kesulitan. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak memahami pelajaran matematika terutama pada pokok bahasan himpunan adalah penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan tidak adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengetahui masalah tersebut, salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui program *Microsoft Power Point* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Guru sebagai pengajar menjadi fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Karena peranannya yang sangat menentukan, guru harus mampu menginformasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Melalui proses belajar mengajar guru harus mampu mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan mencari alternatif pemecahannya. Sedangkan sebagai perencana pengajaran, guru diharapkan mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Salah satu alternatif yang dapat membuat pembelajaran matematika menarik dan siswa dapat berperan aktif adalah diciptakannya suatu media pembelajaran. Media di sini sangat penting untuk menarik siswa agar mau belajar dan membuat siswa antusias dengan materi yang

disampaikan oleh guru. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang mempunyai arti dan bermanfaat bagi manusia. Sedangkan komunikasi adalah penyampaian pikiran oleh seseorang kepada orang lain melalui media. Media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Komputer adalah salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena dengan adanya komputer sebagai multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak serta bersuara, sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru, khususnya guru bidang studi matematika.

Komputer sebagai salah satu media bermanfaat bagi guru karena dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan bahan ajar maupun proses pembelajaran sendiri. Oleh karena itu sudah semestinya guru mengetahui manfaat komputer dalam proses belajar mengajar dan mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan guru dapat membuat suatu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun luar sekolah secara mandiri. Media ini diharapkan dapat mewakili

peranan guru sehingga siswa dapat belajar memperoleh informasi dan berkomunikasi secara langsung terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Salah satu *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah program *Microsoft Power Point*. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi-animasi, serta dapat menampilkan suara sehingga siswa dapat berkomunikasi secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI MELALUI PROGRAM *MICROSOFT POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA”.

B. Pembatasan Masalah

Agar proses penelitian dapat terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuannya. Adapun pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan pemanfaatan program *Microsoft Power Point*.
2. Minat belajar siswa dibatasi oleh kesadaran, perhatian, kemauan dan perasaan senang dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan program *Microsoft Power Point*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan pemanfaatan program *Microsoft Power Point* yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui program *Microsoft Power Point*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru matematika.
2. Penyajian materi pelajaran yang lebih menarik.
3. Untuk memberikan alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa.
5. Sebagai penerapan ilmu yang diperoleh peneliti pada masa kuliah.