

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU  
DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

(Eksperimentasi pada Siswa SMP Negeri 2 Gemolong Kelas VIII Semester Genap)

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1



**Diajukan Oleh:**

**ITA YHUENI**  
**A 410060026**

**PROGRAM PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan pesat dalam peradapan manusia. Pekerjaan yang dikenakan oleh manusia secara manual bisa digantikan dengan mesin. Hal ini membuktikan beberapa keuntungan yaitu menjadikan pekerjaan menjadi lebih mudah, cepat, efisien dan mengurangi kesalahan. Dengan demikian kemajuan teknologi mempengaruhi semua lingkup kehidupan, tak terkecuali dunia pendidikan.

Selain sarana untuk menyajikan informasi, komputer dapat dimanfaatkan diberbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Sebagai contoh dengan adanya komputer 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 sekolah menengah, khususnya guru bidang studi matematika, sehingga komputer dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat diguna006Ban dalam proses pembelajaran.

Matematika dari tahun ke tahun berkembang semakin meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Tuntutan zaman mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Matematika sebagai alat dalam pengembangan teknologi dan industri. Hampir setiap segi kehidupan sekarang ini menggunakan matematika, baik langsung maupun tidak langsung.

Sudah menjadi gejala umum bahwa mata pelajaran matematika kurang disukai oleh kebanyakan siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang sukar dipahami, sehingga kurang diminati oleh sebagian siswa. Ketidaksenangan terhadap matematika ini dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi belajar matematika. Pembelajaran yang terjadi selama ini mempunyai kecenderungan tidak sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran hanya menekankan pada pencapaian instruksional. Sistem evaluasi berorientasi testing dengan menekankan reproduksi informasi dan kurang memperhatikan perkembangan anak.

Keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari matematika ditandai dengan prestasi belajar. Prestasi belajar seorang siswa akan dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam siswa maupun dari luar diri siswa. Salah satu faktor dari dalam adalah aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Belajar matematika adalah proses dimana matematika itu ditemukan dan dibangun manusia, sehingga dalam pembelajaran matematika harus lebih dibangun oleh siswa dari pada ditanamkan oleh guru. Perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai metode yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya dengan menggunakan media komputer yaitu pemanfaatan *software presentasi*.

Mengingat pentingnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih banyak melibatkan aktivitas belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan *software presentasi* di dalam pembelajaran. Sedangkan siswa itu sendiri hendaknya dapat aktif dalam kegiatan aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya aktivitas ini kemungkinan besar prestasi belajar yang dicapai siswa akan memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mencoba meneliti penggunaan media komputer dengan memanfaatkan *software presentasi* apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika yang menggunakan media komputer dengan pemanfaatan *software presentasi* ditinjau dari aktivitas belajar siswa. Dengan penggunaan media komputer dengan memanfaatkan *software presentasi* diharapkan bisa lebih menarik dan interaktif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran .

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum diketahuinya efektivitas media komputer dengan memanfaatkan *software presentasi*.
2. Rendahnya aktivitas belajar matematika siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Masih rendahnya hasil belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajar matematika siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pemilihan masalah di atas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah dan mendalam maka masalah-masalah tersebut penulis batasi sebagai berikut :

1. Media komputer yang digunakan adalah *software presentasi* yaitu *macromedia flash* dan *microsoft power point*.
2. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud adalah aktivitas siswa dalam belajar matematika yang meliputi kegiatan diskusi, bertanya, mengerjakan soal matematika, menggambar dan belajar kelompok.
3. Prestasi belajar dibatasi pada prestasi belajar pada sub pokok bahasan yang diperoleh dengan metode dokumentasi.

#### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran yang menggunakan media komputer dengan pemanfaatan *software presentasi* terhadap prestasi belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?
3. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran dengan pemanfaatan *software presentasi* dan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan pemanfaatan *software presentasi* yaitu *macromedia flash* dan *microsoft power point* terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk mengetahui interaksi antara pembelajaran dengan pemanfaatan *software presentasi* dan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan matematika sekolah, utamanya pada peningkatan aktivitas belajar matematika siswa melalui pengembangan program pembelajaran berbantuan komputer (*software presentasi*).

### 2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, penggunaan program pembelajaran berbantuan komputer dapat mengembangkan motivasi, kemandirian belajar siswa dan aktivitas dalam belajar matematika. Bagi guru, penggunaan program pembelajaran berbantuan komputer dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran di kelas. Sedangkan bagi sekolah, penggunaan program pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.