

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi bangsa. Pendidikan yang baik akan memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2000 tiga tantangan utama dalam sektor pendidikan di Indonesia, yaitu (1) perlu mempertahankan hasil-hasil yang telah dicapai dalam pembangunan pendidikan; (2) penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia dengan kompetensi yang dapat bersaing di pasar kerja global; (3) seiring dengan berlakunya otonomi daerah, diharapkan sistem pendidikan nasional melakukan perubahan dan penyesuaian guna menciptakan proses pendidikan yang lebih demokratis. Dengan demikian pendidikan yang baik dan berkualitas sangat diperlukan bagi setiap bangsa bahkan sangat dijunjung tinggi oleh setiap bangsa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Peraturan pendidikan di Indonesia yang tercantum dalam undang-undang No. 20 RI Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.” Sehingga melalui pendidikan diharapkan melahirkan generasi muda yang cerdas dan berkualitas serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk kemajuan suatu negara

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan potensi kemampuan berpikir siswa terutama di era disrupsi ini (teledahl, 2017). Selanjutnya Afifah *et al.* (2018), mengatakan bahwa pembelajaran

matematika dari pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi berfungsi mengembangkan daya nalar kemampuan berpikir. Kemudian Hasratudin (2018: 47), menyebutkan matematika merupakan salah satu ilmu bantu yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menunjang pembangunan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pembelajaran matematika adalah upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berintegritas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpola pikir yang tinggi, berhitung dan mampu menganalisis.

Perkembangan teknologi pembelajaran terus meningkat sejalan dengan perkembangan zaman. Hal ini telah memungkinkan terjadinya transformasi dalam penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai media elektronik seperti audio/video, TV interaktif, Compact Disc (CD), dan internet (Jamun, 2016: 144). Menurut Robin Paul Ajjelo (Hariningsih, 2005: 36), mengatakan bahwa pada masa yang akan datang, isi tas anak sekolah tidak akan lagi berupa buku-buku dan alat tulis seperti yang umumnya digunakan saat ini, tetapi berupa komputer *notebook*. Selanjutnya Suprito *et al.* (2014:3), menjelaskan bahwa perkembangan teknologi didalam dunia pendidikan dapat dilihat dari munculnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan, menciptakan metode mengajar yang baru, munculnya pembelajaran *online* dan pengolahan data sekolah dengan teknologi. Oleh karena itu, meningkatnya kemajuan teknologi dalam pendidikan memberikan dampak yang besar pada proses pembelajaran di kelas dan membuat metode pembelajaran guru dikelas semakin banyak untuk diterapkan.

Pada kenyataanya banyak siswa yang kurang berminat dan kurang tertarik untuk mempelajari matematika. Permasalahan matematika saat ini adalah dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa sehingga dalam pembelajaran matematika minat siswa sangat rendah (Bernard *et al.*, 2019). Menurut slameto (2003:180), minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus, disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan).

Kemudian Sembiring *et al.* (2013), mengatakan bahwa siswa yang berminat dengan mata pelajaran akan aktif dalam pembelajaran, bersungguh-sungguh, memberikan pertanyaan jika kurang dimengerti, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, serta mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, siswa yang mempunyai minat belajar akan berusaha keras untuk mendapatkan nilai yang bagus yaitu dengan belajar serta siswa akan memberikan perhatian yang besar dan tidak segan untuk meluangkan waktu serta tenaganya untuk pembelajaran tersebut.

Menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran matematika adalah salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa. Menurut pendapat Slameto, media dan model belajar yang digunakan berpengaruh dengan hasil belajar. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar penting untuk memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang berbeda dan menyenangkan. Model dan media pembelajaran yang efektif akan mempengaruhi proses pembelajaran baik dalam ketuntasan KKM.

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran matematika, guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Menurut pendapat Hamalik (2002:12), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Selanjutnya Sanjaya, mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi serta merangsang siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan menciptakan pengalaman konkret sampai abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Irhasyurna *et al.* (2022), yang berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif, sebagai salah satu wujud penerapan teknologi informasi memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan dalam mengajar materi pelajaran sehingga membuatnya lebih menarik. Sehingga salah satu media pembelajaran yang sangat efektif digunakan pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat siswa adalah aplikasi *ClassPoint*.

*ClassPoint* adalah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis yang lebih menarik dalam konteks pembelajaran. Siswa juga dapat menjawab pertanyaan dengan beragam opsi seperti *multiple choice*, *short answer*, *world cloud*, *slide drawing*, mode kompetensi dan masih banyak lagi yang lain (Jeklin, 2023). Aplikasi ini terintegrasi dengan *Microsoft powerpoint* yang mudah digunakan dan diedit oleh semua pengguna atau guru. Dengan menggunakan *ClassPoint*, kuis yang dibuat oleh guru dapat memiliki variasi dalam hal warna, latar belakang, gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Dengan aplikasi ini, guru lebih mudah menciptakan proses pembelajaran dan evaluasi yang lebih menarik dan interaktif (Rosi *et al.*, 2022). Dengan demikian, penggunaan aplikasi *ClassPoint* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Maryunah selaku guru matematika di SMP 17 Medan, beliau mengatakan bahwa minat siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah tersebut beragam, hal ini dapat dilihat dari suasana saat belajar matematika di kelas, banyak siswa yang bersemangat untuk belajar matematika tetapi banyak juga siswa yang kurang bersemangat belajar matematika. Kemudian untuk hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran matematika tergolong rendah hal ini disebabkan kurangnya dukungan orang tua siswa dan kurangnya minat siswa dalam belajar matematika. Sementara dalam pembelajaran matematika di sekolah tersebut juga berpusat pada guru dan menggunakan model pembelajaran konvensional, para guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dikarenakan banyak guru yang kurang paham dalam menggunakan teknologi. Ibu Maryunah juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *ClassPoint* belum pernah digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas dan untuk lebih mengetahui bagaimana pengaruh *ClassPoint* terhadap peningkatan minat belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *ClassPoint* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri 17 Medan Kelas VII”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru.
2. Metode mengajar guru masih menggunakan metode konvensional.
3. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif.
4. Guru kurang paham dalam teknologi.
5. Siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika sehingga kurang aktif di kelas.
6. Siswa memperoleh hasil belajar yang rendah pada pembelajaran matematika.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang dan identifikasi masalah diatas serta untuk mencegah luasnya cakupan masalah dalam penelitian ini maka yang akan menjadi batasan masalah yang akan diteliti penulis adalah pengaruh *ClassPoint* terhadap peningkatan minat belajar siswa Pada Kelas VII SMP T.A 2024/2025 di SMP Negeri 17 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat diajukan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan *ClassPoint* terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMP Negeri 17 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu “untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa.”

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru

Dapat memberikan ide tentang penyusunan perangkat pembelajaran matematika menggunakan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran interaktif.

2. Bagi siswa

Memberikan suasana belajar yang berbeda yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meberikan peluang pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi peneliti

Memperoleh wawasan dan pengalaman yang berguna sebagai calon guru untuk memecahkan persoalan dibidang pendidikan, khususnya matematika.

4. Bagi sekolah

Sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dan dapat meningkatkan hasil

belajar siswa serta kinerja guru.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai acuan dan gambaran untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut khususnya mengenai pembelajaran matematika.