

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian

Motivasi adalah kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan (Suharni, 2021). Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu (Prihartanta, 2015). Berdasarkan teori-teori tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai perubahan tenaga dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi (Muhammad, 2017). Motivasi sangatlah penting untuk dibentuk sehingga segala hal yang dilakukan akan jauh lebih menyenangkan. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran.

Motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah (Hamdu & Agustina, 2011). Motivasi belajar dapat diartikan yaitu daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Andriani & Rasto, 2019). Dengan adanya motivasi, siswa akan lebih bersemangat dalam

menerima pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Apalagi jika siswa mendapatkan pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa tersebut.

Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar sangat penting untuk dijaga. Apabila motivasi belajar tidak baik, maka proses pembelajaran akan terganggu. Seperti contoh pada penelitian yang dilakukan oleh Herzamzam (2021), dari observasi yang dilaksanakan diperoleh data rendahnya motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dari 9 siswa yang bergurau, berbicara dengan teman, tidak menyelesaikan tugas ketika pembelajaran matematika berlangsung. Sebanyak 25 siswa pasif saat diberikan kesempatan untuk menuliskan jawaban di papan tulis tanpa dorongan guru. Siswa diam atau tanpa suara ketika diberikan kesempatan untuk menuliskan jawaban dari latihan soal. Ketika diberikan dorongan oleh guru dalam menuliskan jawaban di papan tulis, hanya 3 siswa yang bersedia mempresentasikan. Sebanyak 22 siswa pasif saat ditanya pendapatnya maupun saat diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi pelajaran yang berlangsung. 16 siswa duduk, memperhatikan, mendengarkan guru dengan seksama, dan pandangan mata tertuju pada papan tulis. Penelitian serupa tentang motivasi juga dilakukan oleh Afandi (2015), Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan sekolah dasar terletak di kota Surabaya, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SDI Yapita Surabaya bahwasiswa kurang tertarik dan merasa bosan untuk belajar mata pelajaran IPS, sehinggakurang siswa memahami isi materi matapelajaran IPS, dalam artian motivasi belajardan hasil belajar siswa kurang pada IPS, di kelas III guru belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran.

Seperti yang terjadi pada saat pelaksanaan observasi di SDN 1 Abang Batudinding gugus VII, Kecamatan Kintamani, masih banyak siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN 1 Abang Batudinding, sebanyak 21 siswa tidak aktif pada saat pembelajaran matematika. Kemudian saat peneliti mewawancarai 21 siswa, hasil

penelitian menyatakan bahwa siswa tersebut merasa bosan dan tidak semangat saat belajar karena cara belajar di kelas masih belum menggunakan media yang menarik. Dengan demikian, maka motivasi belajar siswa akan rendah dan berdampak buruk pada proses belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan dan hasil observasi maka ini diselesaikan dengan membuat media pembelajaran *PowerPoint* berbasis aplikasi android. Peningkatan motivasi dengan media pembelajaran *PowerPoint* juga diungkapkan pada penelitian Andina Widhayanti, Muhammad Abduh (2021), tentang Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan *PowerPoint* Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar SD Negeri Wonobodro. Dari hasil penelitian tersebut, didapatkan hasil proses pembelajaran pada siklus I bahwa media audiovisual berbantuan *PowerPoint* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan persentase indikator optimis 55%, minat 67%, hasrat dan keinginan berhasil 59%, tekun dalam menghadapi tugas 73% dan kegiatan menarik dalam belajar 86%. Rata-rata dari kelima indikator sebesar 68%. Peningkatan terjadi pada setiap indikator motivasi belajar. Setelah dilaksanakan tindakan proses pembelajaran pada siklus I diperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan tetapi belum secara maksimal. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Srimaya (2017), tentang Efektivitas media pembelajaran *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan hasil Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* cukup efektif meningkatkan motivasi siswa belajar biologi kelas XI IPA3 SMA Negeri 1 Pangkajene dari rata-rata 63,31 pada siklus I menjadi 79,81.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang menyatakan motivasi belajar siswa di SDN 1 Abang Batudinding terutama pada pelajaran matematika tergolong rendah, dan berdasarkan juga penelitian serta permasalahan diatas, maka dipandang perlu dilaksanakan penelitian yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Media pembelajaran *PowerPoint* ini dipilih dikarenakan *PowerPoint* merupakan media yang mampu menyajikan gambar, tulisan,

video, suara, dan juga dapat menjadi media inovatif untuk siswa. Dengan media *PowerPoint*, diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena penggunaan *PowerPoint* pada pelajaran Matematika Khususnya di SDN 1 Abang Batudinding merupakan sesuatu yang baru dan menarik untuk disimak oleh siswa. Dengan adanya ketertarikan, maka siswa akan jauh lebih fokus saat belajar dan juga dengan sendirinya akan meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut. *PowerPoint* juga bisa dijadikan media yang menariik saat pembelajaran dengan menyediakan kuis, gambar, dan juga klip suara didalamnya. *PowerPoint* yang akan dibuat merupakan *PowerPoint* yang tidak hanya dapat disajikan di slide atau layar LCD yang hanya dapat diakses di sekolah. Akan tetapi *PowerPoint* ini akan dibuat juga dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal di ponsel android sehingga akses untuk belajar bisa jauh lebih fleksibel. Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* juga mampu mengefisienkan biaya karena media *PowerPoint* bisa digunakan berkali-kali dalam jangka panjang dan tidak memberikan limbah berupa kertas sisa setelah digunakan. Adapun Penelitian ini berjudul *Pengaruh PowerPoint Berbentuk Aplikasi Andorid Pada Materi Bangun Datar Terhadap Motivasi Belajar Matematika Ssiswa Kelas IV SD Gugus VIII Kintamani.*

## **1.2. Identifikasi Masalah Penelitian**

Masalah-masalah yang berhasil diidentifikasi pada saat observasi di lapangan sebagai berikut.

- 1) Kurangnya penggunaan media digital dalam pembelajaran.
- 2) Motivasi siswa belajar matematika rendah.
- 3) Hasil belajar matematika siswa rendah.
- 4) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- 5) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 6) Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penelitian dibatasi pada penggunaan media digital khususnya *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran.

### **1.4. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan Batasan masalah yang ditentukan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yakni apakah terdapat pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kintamani.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *PowerPoint* pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD gugus VII Kecamatan Kintamani.

### **1.6. Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan sebelumnya maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dalam pembelajaran. Manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian rujukan atau acuan bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa sehingga siswa bisa memahami materi dengan baik serta dapat meningkatkan minat belajarnya serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 2) **Bagi Guru**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga menjadikan siswa antusias dan bersemangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV.

## 3) **Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan lebih efektif lagi.

## 4) **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian sejenis terkait pembelajaran dan penggunaan media elektronik berbasis *PowerPoint*.

