

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Lahirnya era revolusi industri 4.0 membuat beragam aspek kehidupan tak bisa terlepas dari peran teknologi, salah satunya adalah pendidikan. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan inilah yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Pendidikan dan teknologi yang sangat erat hubungannya membuat teknologi tersebut berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Terutama pada kondisi saat ini adanya dampak covid-19 (Coronavirus 2019) membuat sistem pembelajaran terhambat sehingga bergantung pada teknologi agar pembelajaran tetap berjalan, maka dari itu teknologi sangat diperlukan dan berperan penting bagi pendidikan.

Undang-undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan Dosen pasal 20 menjelaskan bahwa pendidik tidak hanya memiliki kewajiban untuk memahami dan menguasai materi-materi yang diajarkan, akan tetapi juga wajib menguasai teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media yang baik dan tepat, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.<sup>1</sup>

Berdasarkan undang-undang tersebut dapat dipahami bahwa seorang pendidik tidak hanya memiliki kewajiban untuk memahami dan menguasai materi-materi yang diajarkan, akan tetapi juga wajib menguasai teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

---

<sup>1</sup> Sri Andri Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Program Prezi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis" dalam *Jurnal Curricula*, Vol. 4 NO 1 (2019).

Pemanfaatan media yang baik dan tepat, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Adanya pemberian model pembelajaran yang menarik membuat pembelajaran lebih aktif dan kreatif sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan yang sangat berkualitas akan menentukan sumber daya manusia yang juga berkualitas. Hal ini dapat menjadi dorongan seluruh lapisan masyarakat agar bisa memperhatikan perkembangan Dunia pendidikan.

Peran pendidikan inilah yang membuat pemerintah menerbitkan undang-undang no. 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 yang mengatur sistem pendidikan nasional, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.<sup>2</sup>

Pembelajaran yang efektif dapat memberikan dampak positif kepada siswa sehingga terjadinya pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai memberikan pengaruh terhadap siswa tetapi juga pada lapisan masyarakat, atas dasar inilah guru maupun siswa diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang berhasil baik secara akademis maupun non akademis.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu kurang disukai oleh sebagian siswa karna berbagai alasan salah satunya ketidak mampuan siswa cepat dalam memahaminya, padahal pendidikan matematika memiliki peran yang sangat penting terutama dalam kemajuan teknologi saat ini banyak aspek yang

---

<sup>2</sup>Amos Neolaka and Grace Amialia A. Neolaka, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Jakarta: Kencana, 2017), 13.

membutuhkan pembelajaran matematika didalamnya. Matematika memiliki peran penting dalam pendidikan sehingga akan lebih bermakna dan menarik bagi siswa jika guru dapat menghadirkan masalah-masalah yang sudah dikenal, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bantuan atau dorongan kepada siswa secara optimal dalam pembelajaran matematika.

Dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang membuat matematika menjadi ilmu yang disenangi dan mudah dipahami. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi diharapkan dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi. Selain itu juga diharapkan dapat terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Qur'an Surah Yunus [10] ayat 101 yaitu:

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ، وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ  
لَّا يُؤْمِنُونَ

Ayat di atas secara tidak langsung Allah SWT menjelaskan bahwa sebagai hamba-Nya, kita hanya mengamati tanda-tanda kekuasaan Allah di langit dan di bumi untuk dipelajari manusia. karena Alquran mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi yang jauh lebih banyak dari pada yang pernah dipelajari manusia.<sup>3</sup> Beg itu juga dalam proses pembelajaran di perlukan adanya teknologi berupa media

---

<sup>3</sup> Yudhi Septian Harahap , Shynta Sri Wahyuni Ginting , dkk. ” Pendidikan Teknologi dalam Al-Qur'an”, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023  
file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/astuti,+231.+JPT\_Yudhi+Septian+Harahap,+1898-1906%20(1).pdf

pembelajaran sebagai perantara untuk menjelaskan materi yang akan di sampaikan supaya mudah dipahami dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru terhadap proses pembelajaran matematika pada materi persamaan linier satu variabel dikelas VII B MTs Miftahul Aula yang mana terjadi pada tahun pelajaran 2021/2022 dimana siswa masih kurang memahami materi tersebut ditambah materi tersebut berada diakhir sehingga membuat guru tidak sempat memberikan pemahaman tentang materi tersebut sehingga membuat siswa dituntut untuk belajar mandiri sehingga membuat siswa tidak memiliki pemahaman yang sama. Siswa cenderung lambat dalam memahami materi dibagian awal sehingga guru berkali-kali menjelaskan materi yang diajarkan membuat adanya keterlambatan dalam mengejar pembelajaran sering kali materi diakhir terabaikan.

Inilah mengapa peran guru didalam kelas sangat penting, guru dihadapkan pada persoalan tentang bagaimana cara menyampakan pembelajaran agar materi dengan mudah diterima oleh siswa sehingga tidak adanya lagi ketertinggalan dalam memberikan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan teknologi yaitu salah satunya dengan media pembelajaran berupa prezi berbasis mind mapping. Media prezi adalah suatu media yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dalam presentasi pembelajaran dengan cara menarik dan juga kreatif sedangkan *mind mapping* adalah suatu metode belajar dengan memetakan informasi dalam bentuk grafis sehingga

memberikan pemahaman yang mudah dalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran dapat terciptan dengan *inovatif* serta memberikan pemahaman yang mudah sehingga membuat siswa terlibat secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa. Hal ini membuat peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran dengan media *prezi* berbasis *mind mapping* dapat efektif dalam pembelajaran matematika.

Dari pemaparan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media *Prezi* Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel di Kelas VII B MTs Miftahul Aula Tahun Pelajaran 2020/2021”**

## **B. Defenisi Operasional dan Lingkup Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan menghindari kesalahpahaman terhadap judul diatas, maka penulis perlu untuk memaparkan gambaran tentang judul yang disajikan oleh penulis sebagai berikut:

### 1. Efektivitas

Mengacu pada pendapat Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, salah satu point yang termasuk indikator pembelajaran efektif adalah kesimpulan nilai dari hasil belajar siswa yang baik<sup>4</sup>. Menurut Effendy (1989:14) efektivitas didefenisikan sebagai berikut.

---

<sup>4</sup> Hamzah B. Uno and Nurdin Mohamad, *Pembelajaran Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014),198

“komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personal yang ditentukan”<sup>5</sup>

## 2. Media Prezi

Media *audio visual* adalah media yang menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) dengan menggunakan *Multimedia* yang berupa *prezi*<sup>6</sup>

## 3. Mind Mapping

*Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. *Mind map* adalah cara mencatat kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita<sup>7</sup>. *Mind map* merupakan cara kreatif bagi tiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas.<sup>8</sup>

## 4. Hasil Belajar

*Learning outcomes describe what learners know, understand and are able and ready to do on completion of a learning process.*<sup>9</sup> Artinya hasil belajar menggambarkan apa yang diketahui, dipahami dan mampu dilakukan oleh siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Muhammad Sawir. *BIROKRASI PELAYANAN PUBLIK*. (Yogyakarta: Budi utama. 2020) h.126

<sup>6</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2020), 91.

<sup>7</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map: Membuka Kreativitas, Memperkuat Ingatan, Mengubah Hidup* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014).

<sup>8</sup> Arianto Batara, *Merdeka Berkreativitas Dan Beraktivitas Dengan Mind Mapping*, (Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022), 16.

<sup>9</sup> James Keevy and Borhene Chakroun, *Level Setting and Recognition of Learning Outcomes: The Use of Level Descriptors in the Twenty-First Century* (Paris: UNESCO, 2015).

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil yang diberikan setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media *prezi* berbasis *mind mapping*.

#### 5. Sistem Persamaan Linier Satu Variabel

Sistem persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel adalah salah satu bagian dari mata pelajaran matematika yang diajarkan di kelas VII B MTs Miftahul Aula pada semester satu (genap) dan berada di bab paling akhir. Bab ini mempelajari persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel

#### C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah pembelajaran matematika dengan media *prezi* berbasis *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan linier satu variabel di kelas VII B MTs Miftahul Aula tahun pelajaran 2020/2021.
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika memakai media *prezi* berbasis *mind mapping* pada materi persamaan linier satu variabel di kelas VII B MTs Miftahul Aula tahun pelajaran 2020/2021.

#### D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Agar mengetahui keefektif pembelajaran matematika dengan media *prezi* berbasis *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan linier satu variabel di kelas VII B MTs Miftahul Aula tahun pelajaran 2020/2021
- 2) Agar mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika media *prezi* berbasis *mind mapping* pada materi persamaan linier satu variabel di kelas VII B MTs Miftahul Aula tahun pelajaran 2020/2021.

#### **E. Signifikasi Penelitian**

##### 1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi juga tambahan referensi dan juga solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika pada materi persamaan linier satu variabel dengan media *prezi* berbasis *mind mapping*.

##### 2. Secara praktis

###### a) Bagi Guru

Meningkatkan kualitas guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk suatu proses dan hasil belajar khususnya penggunaan media *prezi* berbasis *mind mapping*.

###### b) Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

c) Bagi Sekolah

Pedoman untuk mengembangkan proses pembelajaran yang baik dan menarik agar bisa secara maksimal.

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi dasar bagi penelitian dalam melakukan penelitian. Berikut penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Pramesti Liasari, skripsi, fakultas tarbiyah dan keguruan, jurusan pendidikan guru sekolah dasar Tahun 2017.<sup>10</sup> Dari hasil penelitian tersebut media audio visual interaktif berbasis mind mapping efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Kelayakan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* ditunjukkan dengan hasil penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa dengan persentase penilaian penyajian media 95%, kelayakan isi 95%, dan komponen kebahasaan 85%. memiliki perbedaan yang terletak pada tujuan dalam penelitian jika dia ingin menguji kelayakan media prezi saya hanya melihat hasil belajar dan keefektivanya.

---

<sup>10</sup> Pramesti Liasari “*Pengembangan media audio visual interatif berbasis mind mapping materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS kelas V SDN WONOPLEMBON 1 SEMARANG*”, skripsi, fakultas tarbiyah dan keguruan, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negri Semarang, Tahun 2017

2. Penelitian oleh Fika Ratna Dila, skripsi, fakultas tarbiyah dan keguruan, jurusan pendidikan guru sekolah dasar Tahun 2015.<sup>11</sup> Dari hasil penelitian tersebut *media mind mapping* dengan menggunakan *audio visual* dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai, sehingga dinyatakan berhasil. memiliki tujuan yang berbeda dia ingin meningkatkan keterampilan guru sedangkan saya hanya focus untuk siswa saja.
3. Penelitian oleh Tutuk Alfiah, skripsi, pendidikan bahasa jepang, jurusan bahasa dan sastra asing Tahun 2017.<sup>12</sup> Dari hasil penelitian tersebut penerapan multimedia prezi dalam pembelajaran bahasa jepang efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jepang siswa kelas XI lintas minat MAN Salatiga. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen 86,5 dan nilai rata-rata kelas control 79,25. penelitiannya untuk mengetahui hasil belajar sedangkan saya bukan hanya hasil belajar tetapi juga efektivitas dalam pembelajaran dan juga respon siswa.

---

<sup>11</sup> Fika Ratna Dila “*Penerapan metode mind mapping berbantuan media audio visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas IVB SDN WONOSARI 03 Kota SEMARANG*” skripsi, fakultas tarbiyah dan keguruan, jurusan pendidikan guru sekolah dasar Universitas Negeri Semarang , Tahun 2015, h.

<sup>12</sup> Tutuk Alfiah, “*Efektivitas Multimedia Prezi untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang diMAN Slatiga*”, skripsi, pendidikan bahasa jepang, jurusan bahasa dan sastra asing universitas Negeri Semarang, Tahun 2017.

4. Penelitian oleh Alifka Batara Surya, skripsi, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Program studi teknologi pendidikan Tahun 2019<sup>13</sup>. Dari hasil penelitian tersebut media pembelajaran prezi tidak efektif terhadap hasil belajar PPKN setelah diberikan perlakuan. Hasil uji hipotesis (t-test) menunjukkan angka signifikansi 0,094 dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini ditolak. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan penerapan media saja sedangkan saya meneliti hasil belajar dan juga respon siswa.
5. Penelitian oleh sintya Elisva, skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi pendidikan sejarah jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial, Tahun 2019.<sup>14</sup> Dari hasil penelitian tersebut, produk *media prezi* dengan model pengembangan *ASSURE* mata pelajaran sejarah Indonesia SMA kelas XI disimpulkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karena terbukti telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik, serta media *prezi* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran prezi sedangkan saya hanya memakai produk berupa media prezi tanpa perlu validasi ahli.

#### G. Asumsi Penelitian

Untuk penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa :

---

<sup>13</sup> Alifka Batara Surya, “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajarsiswa pada mata Pelajaran PPKN SMA Muhammadiyah” , Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Program studi teknologi pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Tahun 2019.

<sup>14</sup> sintya Elisva, “Pengembangan media prezi dengan menggunakan model assure pada mata pelajaran sejarah Indonesia SMA kelas XI” skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi pendidikan sejarah jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial, Universitas Jember, Tahun 2019.

1. Guru matematika kelas VII di MTs Miftahul Aula kurang mengetahui tentang penggunaan Media *Prezi* Berbasis *Mind Mapping* serta jarang menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.
3. Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

Bab II kajian teori dan kerangka pikir, yang memuat kajian teori dan kerangka pikir.

Bab III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil dan Pembahasan, yang memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat tentang simpulan dan saran.