BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan.[1] Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.[2]

Pendidikan merupakan upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu siswa menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan, sehingga perlu disadari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap individu.[3]Dalam Al-qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11 Allah Swt. berfirman:

لَهُۥ مُعَقِّبَٰتٌ مِّنۢ بَيۡنِ يَدَيۡهِ وَمِنۡ خَلۡفِهِۦ يَحۡفَظُونَهُۥ مِنۡ أَمۡرِ ٱللَّهِۗ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوۡمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُواْ مَا بِأَنفُسِهِمۡۗ وَإِذَآ أَرَادَ ٱللَّهُ بِقَوۡمٖ سُوٓءٗا فَلَا مَرَدَّ لَهُۥۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِۦ مِن وَالٖ (١١)

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari

[1]TIM Dosen FIP-IKIP, *Pengantar Dasar-Dasar Kependidikan*, (Surabaya: Usaha Offset Printing, 2003), h. 27

[2]Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), h. 32

[3]Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), Edisi Revisi 8, h.3.

kemunduran menuju kemajuan. Salah satu cara untuk menuju kemajuan itu dengan pendidikan. Rasulullah Saw mewajibkan kepada umatnya untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran. Sebagaimana sabda beliau yang berbunyi:

عَنْ اَنَسٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُوْلُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ (حديث صحيح للبيهقى)

Pendidikan adalah upaya sadar untuk menyiapkan peningkatan kehidupan siswa yang mandiri dan berbudaya harmonis, yaitu memiliki moral dan akhlak mulia, profesi yang dilandasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni tepat guna, dan memiliki kreativitas terpuji yang menyejukkan dan membawa kedamaian yang bernilai indah sehingga kehidupannya lebih baik.[4]

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada cara bangsa tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia.[5] Pendidikan juga di yakini sebagai investasi jangka panjang yang mampu menyiapkan kualitas

[4]Abdul Rahmat, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h.26.

[5]Munandar, P. D, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) h. 77

sumber daya manusia yang handal, mampu memberikan konstribusi terhadap bangsa, siap bersaing dalam konteks era globalisasi. Standar Nasional Pendidikan (SNP) tak lain dimaksudkan sebagai upaya meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia sehingga pendidikan memiliki daya tawar dalam kancah global.[6] Semakin tinggi kualitas sumber daya manusia disuatu bangsa maka semakin pesat perkembangan bangsa tersebut.[7] Mengenai sumber daya manusia Direktur Pendidikan Badan Perencanaan dan Pembangunan Nasional (Bappenas), Subandi Sardjoko mengatakan, berdasarkan data *United Nations Development Program* (UNDP)2011, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia berada di urutan 124 dari 187 negara yang disurvei dengan indeks 0,67 persen. Sedangkan Singapura dan Malaysia mempunyai indeks yang jauh lebih tinggi yaitu 0,83 persen dan 0,86 persen. Menurut Beliau, Indeks tingkat pendidikan tinggi Indonesia juga dinilai masih rendah yaitu 14,6 persen, berbeda dengan Singapura dan Malaysia yang sudah mempunyai indeks tingkat pendidikan yang lebih baik yaitu 28 persen dan 33 persen.[8]

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Adapun tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu:

> "Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

[6]Musthofa Rembangy, *Pendidikan Transformasi,* (Yogyakarta : Teras, 2008) h. 56

[7]M. Syahrial Yusuf, *Perubahan menuju Indonesia Baru,* (Jakarta : Grafindo, 2005) h. 147

[8]Beritasatu, *Kualitas Pendidikan di Indonesia masih rendah,* http://www.beritasatu.com/pendidikan/144143-kualitas-pendidikan-di-indonesia-masih-rendah.html Banjarmasin, 3 Februari 2017

> Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab".[9]

Melalui sistem pendidikan yang baik, suatu bangsa atau negara akan memiliki sumber daya manusia (SDM) yang kuat dan berkualitas pada bidang-bidang yang diinginkan. Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibatnya pendidikan semakin lama semakin mengalami yang namanya kemajuan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaruan.[10]

Menyadari begitu pentingnya pendidikan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dengan SDM dari negara lain, lembaga pendidikan di negara kita terus berupaya mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, dan metode pengajaran yang efisien dan efektif melalui beberapa cara seperti pembaharuan dan eksperimen.[11]

Pendidikan selalu berhubungan erat dengan proses pembelajaran. Ada berbagai macam kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran, salah satunya adalah ketika menjelaskan suatu materi kepada murid. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyampaikan materi sehingga sulit memberikan pemahaman yang memuaskan kepada murid. Selain itu kemampuan peserta didik yang berbeda menjadi alasan lain mengapa guru masih tetap

---

[9]Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006), h. 8

[10]Nasution S., *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), h. 20

[11]Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 1992), h. 4

mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi meskipun ia menguasai materi dan mampu menyampaikan dengan baik. Untuk mengatasi kedua masalah tersebut kiranya penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu. Pertama, membantu guru memudahkan proses transfer ilmu dan kedua, membantu peserta didik memahami sesuatu yang rumit menjadi lebih mudah. Dengan kata lain pencapaian tujuan yang kita inginkan dalam pembelajaran dapat diwujudkan dengan mempergunakan alat-alat yang sesuai dengan sifat tujuan.[12]

Sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam sistem pendidikan nasional, matematika merupakan salah satu komponen dibidang pendidikan, bahkan kedudukan matematika dan IPA menempati urutan yang sangat penting khususnya yang menyangkut perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu untuk memenuhi tuntutan dari perkembangan tersebut, perlu disempurnakan dan ditingkatkan mutu pengajaran matematika. Matematika tidak hanya sebagai ilmu tetapi juga sebagai dasar logika pemahaman dan penyelesaian kuantitatif yang dipergunakan dalam ilmu lain, seperti fisika, kimia, biologi, ekonomi dan bidang ilmu lainnya.

Matematika merupakan salah satu bidang yang ada pada semua jenjang pendidikan.[13] Matematika adalah pengetahuan/ ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia oleh tim penyusun kamus Pusat Pembinaan dan Perkembangan Bahasa disebutkan bahwa Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan

[12]Winarno, *Metodologi pengajaran Nasional*, (Bandung: Jemmars, 1980), h. 155-156

[13]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajarandi Sekolah Dasar,* (Jakarta : Kencana, 2012) h. 183

prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Dalam buku *Metodek Matematika*, yang diterbitkan oleh Bagian Proyek Pengembangan Mutu Pendidikan Guru Agama Islam disebutkan bahwa matematika merupakan suatu pengetahuan yang di peroleh melalui belajar baik yang berkenaan dengan jumlah, ukuran-ukuran, perhitungan dan sebagainya yang dinyatakan dengan angka-angka atau simbol-simbol tertentu.[14] Maka diperlukan sarana media pembelajaran untuk menjelaskan matematika tersebut.

Media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.[15]Media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik. Media pembelajaran berupa alat peraga dapat berguna untuk mengatasi sikap pasif siswa.[16] Selain itu pula dengan alat peraga metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata oleh komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga terlebih pada matematika yang dianggap bidang studi yang paling sulit.[17]

---

[14]Bagawanabiyasa, *Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika*https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/diagnosis-kesulitan-belajar-matematika/ Banjarmasin, 3 Februari 2017

[15]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 4.

[16]Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatn*ya, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 17.

[17]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1997), h. 2.

Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekpresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir.[18] Matematika adalah bidang studi yang dianggap sulit oleh para siswa, baik siswa yang tidak berkesulitan belajar maupun yang berkesulitan belajar. Hal ini disebabkan *performance* IQ yang jauh lebih rendah daripada skor verbal IQ, kelas yang membosankan dan sulitnya guru untuk memfokuskan perhatian siswa dalam pelajaran.[19]Adanya penggunaan media tentu dengan tujuan untuk memudahkan dalam penerimaan materi yang diajarkan sebagaimana mestinya, misalnya pada materi statistika tidak hanya dengan penyampaian materi saja tetapi juga bisa menggunakan media sesuai dengan materi yang diajarkan.

Hal ini pun sejalan dengan ajaran islam yang mana penggunaan perantara dalam pembelajaran baik itu media ataupun perantara pembelajaran lainnya, salah satunya dijelaskan dalam surah Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِى عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنسٰنَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, itu menggunakan perantara berupa kalam. Menurut tafsir, kalam yang dimaksud disini ialah baca tulis. Secara tidak langsung, Allah Swt mengisyaratkan bahwa Allah Swt akan memberikan pengetahuan kepada manusia, akan tetapi itu

[18]Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya, op. cit.*, h. 202.

[19]Petrus Lakonawa, *Mengapa Siswa Gagal*, (Jakarta: Erlangga, 2010), h. 28.

tidak langsung begitu saja. Akan tetapi, Allah Swt akan memberikan pengetahuan melalui perantara.

Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran dapat menjadikan peserta didik belajar sambil bermain dan bekerja. Dengan dipakainya suatu media pendidikan dalam belajar akan lebih menyenangkan siswa dan sudah tentu pengajaran akan benar-benar bermakna.

Perkembangan media pendidikan telah berlangsung secara sangat cepat, dan membentuk budaya baru secara signifikan dalam proses pembelajaran. Budaya baru ini, langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi siswa mengikuti proses pembelajaran. Ciri yang paling mendominasi adalah munculnya komponen budaya indrawi yang utuh, meliputi melihat, mendengar, merasakan-menyentuh dan bereksplorasi. Bahasa yang dulunya cenderung mengajar, kemudian berubah menjadi bahasa media yang bersifat membujuk, menggetarkan hati, dan penuh dengan resonansi, irama, cerita, dan gambar yang tervisualisasikan. Siswa akan tertarik pada sifat-sifat proses pembelajaran yang auditif dan visualitatif.[20]

[20]Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 220.

Penggunaan media pendidikan bertujuan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pola pikir siswa, dan sebagai upaya pengembangan dalam proses belajar mengajar agar lebih variatif seperti media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator*. Media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* memiliki kesamaan yaitu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, mudah dipelajari, lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi bahan ajar yang tersaji, penyajian menarik karena terdapat permainan warna dan bisa ditambahkan gambar atau foto. Meski demikian ketiga media pembeljaran tersebut juga memiliki kelebihan yang membuat perbedaan pada ketiga media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kelebihan yang membuat perbedaan pada ketiga media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* diantaranya adalah, untuk media pembelajaran LKPD atau Lembar kerja peserta didik memiliki kelebihan melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar, Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan

belajar secara sistematis.[21] Media pembelajaran *Powerpoint* memiliki kelebihan media *Powerpoint* dapat digunakan untuk menyampaiakan materi dengan penyampaian yang menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi hurus ataupun animasi gambar atau foto.[22] Untuk kelebihan dalam *software* media pembelajaran *Powerpoint* diantaranya *flexible* dalam mengubah file presentasi, pengaturan dan pencetakan *slide* lebih efektif, dan akses fitus lebih sederhana.[23] Sedangkan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* memiliki kelebihan mudah dipelajari, programnya mudah dijalankan, mengatur pembahasan durasi kuis, didukung dengan sembilan variasi pertanyaan, melindungi koleksi kuis dengan *password*, bisa disisipkan aneka media, dan Sistem pemeriksaan dan penskoran atas jawaban siswa yang interaktif, dan menyediakan feedback bagi siswa atas usaha mereka untuk memotivasi siswa.[24]

Berdasarkan penelitian Dody Rifani yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan Pemanfaatan LKPD pada Materi Luas Segi Empat di Kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris Tahun Pelajaran 2015/2016 disimpulkan bahwa model pembelajaran *handson mathematics* dengan

---

[21]Muchlisin Riadi,*Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)*,http://www.kajianpustaka.com/2015/07/lembar-kerja-peserta-didik-lkpd.htmlBanjarmasin, 6 Februari 2017

[22]Kiki Mega, *Kelebihan Dan Kekurangan Power Point*, https://www.scribd.com/doc/95269475/Kelebihan-Dan-Kekurangan-Power-PointBanjarmasin, 6 Maret 2017

[23]Elsanida, *keunggulan Powerpoint 2010*, https://elsanida.wordpress.com/2016/01/05/keunggulan-power-point-2010/ Banjarmasin, 6 Maret 2017

[24]Rijal Mukminin, *Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wondershare Quiz Creator* , *http://kelebihandankekuranganwqc.blogspot.co.id/* Banjarmasin, 6 maret 2017

pemanfaatan LKPD lebih efektif digunakan daripada strategi pembelajaran ekspositori, kemudian dari penelitian Rijal Mukminin yang berjudul Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Matriks di Kelas X SMK Nahdatul Ulama Banjarmasin disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *Wondershare Quiz Creator,* sedangkan pada penelitian Rinita yang berjudul Efektivitas penggunaan media *Powerpoint* Interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Pembelajaran Matematika Materi Aproksimasi Kesalahan Di Kelas X SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin Tahun 2016/2017 juga menyatakan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran**.**

Media pembelajaran tersebut memang mempunyai peranan penting untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan penguasaan siswa terhadap konsep dasar matematika serta untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa, guru diharapkan mampu berkreasi dengan menerapkan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika yang cocok. Media pembelajaran ini haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta dapat mengoptimalkan suasana belajar, tidak hanya memiliki makna deskriptif dan kekinian tetapi juga bermakna prospektif dan berorientasi masa depan.

Penulis memilih MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan sebagai objek penelitian dikarenakan dilihat dari sarana dan prasarana pembelajaran sudah cukup memadai. Hal ini terlihat terdapat seperangkat komputer dan LCD yang

digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh salah satu pengajar Mata Pelajaran Matematika Kelas VII dan VIII.

Menurut observasi awal dan wawancara di MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan terhadap guru matematika penggunaan media pembelajaran seperti tiga media pembelajaran di atas kurang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perbandingan Media Pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* pada Materi Statistika Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran LKPD?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint*?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator*?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* pada materi Statistika siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan Tahun Pelajaran 2016/2017?

C. Definisi Operasional dan lingkup pembahasan

1. Difinisi Operasional

a. Perbandingan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia "Perbandingan adalah perbedaan (selisih) kesamaan". maksud perbandingan disini adalah berbeda atau selisih antara media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* pada materi Statistika siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah merupakan suatu saluran untuk komunikasi, suatu perantara yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima informasi.[25]Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah LKPD, *Powerpoint* dan *Wondershare Quiz Creator*.

c. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD adalah lembaran-lembaran yang berisi informasi dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.[26]Dalam penelitian ini LKPD yang digunakan berisi materi penemuan konsep statistika yaitu tentang mean, median dan modus.

---

[25] Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 251

[26] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*,(Bandung: Rosda Karya, 2008) h. 176

d. *Powerpoint*

Powerpoint adalah program aplikasi presentasi canggih yang popular dan paling banyak digunakan untuk merancang dan membuat presentasi yang professional secara mudah dan cepat.[27]

e. *WondershareQuiz Creator*

*Wondershare Quiz Creator*merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan*Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar*/userfriendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.[28]

f. Materi Statistika

Materi Statistika merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan semester genap.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

---

[27]Catur Hadi Purnomo, *117 Tip & Trik Microsoft Office 2007,* (Jakarta: Mediakita, 2007) h. 188

[28]Kuswari hernawati, *Membuat Quiz/Evaluasi dengan WonderShare Quiz Creator* (diakses:http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modulwondershare.pdf) Banjarmasin, 6 maret 2017.

a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan tahun pelajaran 2016/2017.
b. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* pada materi Statistika.
c. Hasil belajar siswa dilihat dari skor akhir siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang statistika.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran LKPD.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint*.
3. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator*.
4. Untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* pada materi Statistika siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan Tahun Pelajaran 2016/2017

E. Signifikasi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini:

1. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memanfaatkan konsep matematika untuk mengembangkan pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan maksimal.

2. Sebagai informasi dan masukan bagi siswa dalam:
   a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
   b. Membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.
3. Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk inovasi sistem pengajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.
5. Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini serta memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis sehingga memilih judul ini ialah:

1. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa di bidang matematika perlu diketahui bagaimana suatu konsep pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di kelas.
2. Mengingat bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang bervariasi.
3. Penulis ingin menerapkan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

G. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* pada materi Statistika siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan Tahun Pelajaran 2016/2017

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran LKPD, *Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Creator* padamateri Statistika siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 3 Al-Furqan Tahun Pelajaran 2016/2017

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori, yang berisikan pengertian Media Pembelajaran, pengertian LKPD, pengertian *Powerpoint*, pengertian *Wondershare Quiz Creator*, pengertian Statistika, dan pengertian hasil belajar.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang: jenis dan pendekatan penelitian, desain (metode) penelitian, populasi dan sampel penelitian, data

dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis, yang berisikan tentang: deskripsi lokasi penelitian, hasil uji coba instrumen penelitian, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, berisi tentang simpulan dan saran.