BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang diperlukan untuk keberlangsungan hidup manusia. Dengan belajar manusia memiliki pengetahuan dan bekal berupa ilmu serta kemampuan yang membuat mereka bisa beradaptasi atau menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Buston (dalam Suardi, 2018) Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa kegiatan belajar dapat mempengaruhi sikap dan perilaku serta hal-hal yang menunjang seseorang untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik dengan semua bekal pengetahuan yang ia peroleh. Pembelajaran merupakan proses tersampainya ilmu yang dilakukan secara dua arah dari seorang guru dan peserta didik. Menurut Rohani (2019) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Seperti yang kita ketahui bahwa kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan dimana guru menyampaikan sebuah informasi terkait sebuah pengetahua baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Dalam kegiatan pembelajaran peran guru sebagai seseorang yang memberikan infomasi terkait sebuat ilmu mata peajaran yang mereka pelajari dan siswa sebagai penerima ilmu yang diharapkan ilmu yang disampaikan guru dapat diterima dan bermanfaat, terlebih apabila ilmu tersebut dapat dipergunakan dengan baik oleh siswa.

Matematika merupakan salah satu bidang mata pelajaran yang tidak pernah tertinggal dalam sebuah aspek pendidikan. Matematika juga merupakan bagian yang penting untuk dipelajari. Matematika adalah suatu pembelajaran yang

menekankan pada kemampuan berpikir secara rasional dan kemampuan berpikir dengan logis. Matematika juga merupakan suatu ilmu yang digunakan sebagai alternative pemecahan masalah dalam berbagai aspek bidang kemasyarakatan, seperti bidang perekonomian, perindustrian, dan lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan ilmu yang menekankan pada kemampuan berpikir secara rasional dan logis yang disampaikan oleh seorang pengajar (guru) untuk pelajar (siswa) guna mengembangkan pengetahuan berpikir secara rasional dan logis sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika itu sendiri.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin ”medius” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Rohani, 2019). Berdasarkan Daryanto (2010) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dinilai dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran menjadi suatu hal yang wajib digunakan oleh seorang guru. Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih tersusun dan memiliki tujuan yang pasti. Tujuan tersebut dapat berupa sebuah pengetahuan yang diperoleh siswa. Siswa dapat dengan mudah memahami serta mempelajari materi yang diajarkan guru. Ini berarti media pembelajaran merupakan perantara sebuah penyampaian agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan dimengerti oleh penerima. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah komponen sumber belajar mengandung materi yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2011).

Media pembelajaran adalah Alat bantu apa saja yang apat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajarannya (Dzamarah dan Zain, 2010). Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menjembatani suatu informasi agar informasi tersebut mudah diterima dan dipahami serta dapat menjadi sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga diyakini bahwa proses pembelajaran mengunakan media lebih menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada proses pembelajaran tanpa menggunakan media.

2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2014) fungsi media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru, bahkan rangsangan secara psikologis kepada siswa. Selanjutnya disampikan bahwa media pembelajaran dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, penyajian materi lebih menarik dan dapat dikontrol sesuai dengan kurikulum pembelajaran, memudahkan penyampaian dan memadatkan informasi, sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar.

Adapun fungsi media (media pendidikan) secara umum, adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan motivasi

   Media pembelajaran yang menarik dapat memusatkan perhatian siswa pada materi yang dipelajarai sehingga siswa menjasi tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Membantu memahami materi

   Media pembelajaran yang memiliki informasi yang padat, jelas dan tersusun dengan konsep dapat membantu siswa memahami maksud dan tujuan materi yang mereka pelajari.
3. Mengatasi keterbatasan waktu

Materi yang dituangkan kedalam media pembelajaran dapat disesuaikan dengan lamanya waktu pembelajaran. Sehingga penyampaian pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

4. Meningkatkan daya ingat siswa

   Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa dikarenakan materi tersebut disajikan secara menarik dan memuat informasi yang tidak terlalu berlebihan,

Levie & Lents (dalam Arsyad 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi

   Media visual harus dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi materi pembelajaran yang berkaitan dengan dengan makna visual yang ditampilkan.

2. Fungsi Afektif

   Dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat membangunkan emosi dan sikap siswa.

3. Fungsi Kognitif

   Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat membantu siswa mencapai tujuan yaitu untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

   Terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual berkontribusi untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca agar lebih mudah memahami informasi teks dan membantu mengingatnya kembali.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pemahaman siswa serta dapat membangun motivasi belajar

dalam diri siswa dan dapat membantu siswa mengingat informasi terkait apa yang sudah disampaikan oleh pengajar.

2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif berwujud visual dapat membantu siswa memperluas wawasan ilmu pengetahuan, pemahan konsep serta pemahaman terhadap pengaplikasian materi pembelajaran.

Menurut Sudjana & Rivai (2013) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melaui penuturan kata - kata oleh guru.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Menurut Arsyad (dalam Nurrita, 2018) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan masyarakat.

Dari beberapa manfaat yang telah dipaparkan pada penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran, lebih praktis dalam penggunaannya, seta dapat meningkatakan konsentarsi siswa dalam belajar.

2.5 Media *Microsoft Powerpoint* dalam Pembelajaran

Dalam sebuah proses pembelajaran terkadang membutuhkan media visual untuk mempermudah dalam mengingat hal-hal yang menjadi point penting sebuah materi yang disampaikan. Media visual tersebut dapat berupa gambar, slide, simbol, grafik, bagan, diagram, dsb. Untuk menyampaikan informasi secara visual dibutuhkan alat atau sebuah perantara yang mendukung media visual tersebut. Biasanya media visual digunakan agar pembelajaran tidak terkesan membosankan dan lebih menarik serta mudah untuk dimengerti. Beberapa guru mengunakan media pembelajaran visual dikarenakan lebih praktis. Media tersebut juga dapat memudahkan seorang guru untuk menjelaskan materi tanpa harus menuliskan kembali materi tersebut di papan tulis yang menyita waktu pembelajaran. Media visual dapat menghemat waktu serta peralatan belajar mengajar yang digunakan. Media visual dapat menjadi pengganti sebuah buku cetak, tanpa mengurangi maksud yang terkandung didalam buku tersebut.

Microsoft powerpoint adalah sebuah *software* dari *Microsoft* yang biasa diperuntukan untuk presentasi, penyampaian sesuatu yang dimana berisi poin-poin penting, pemaparan mengenai hal-hal yang ingin disampaikan. *Microsoft Powerpoint* dapat menjadi media komunikasi yang baik seperti yang disampaikan bahwa program *Microsoft powerpoint* merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan sebagai media komunikasi yang baik (Daryanto, 2010).

Microsoft powerpoint telah banyak digunakan oleh kalangan pengajar pada saat pembelajaran tatap muka. *Microsoft powerpoint* saat ini merupakan aplikasi presentasi yang paling popular yang banyak digunakan. Pada dasarnya media *Microsoft powerpoint* ini dapat dikembangkan sesuai kreativitas pembuatnya. Dapat ditambahkan simbol berupa gambar animasi agar proses pembelajaran tidak tekesan monoton dan lebih menarik dan pandangan siswa pun akan teralihkan pada materi yang disampaiakan serta membuat siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, *microsoft powerpoint* dapat dijadikan media yang tepat untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Pembelajaran tetap dapat disampaikan sesuai dengan keinginan guru, meteri pembelajaran yang disampaikan dapat di kontrol sesuai kuriulum dan sesuai apa yang ingin disampaikan seorang guru.

2.6 Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran

Google classroom merupakan sebuah halaman *website* yang dirancang untuk terciptanya ruang kelas dalam jaringan. *Google classroom* adalah sebuah *platform* yang disediakan oleh pihak *googl*e dimana media tersebut saat ini digunakan sebagai media penganti pertemuan kelas tatap muka. *Google classroom* atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas google adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (Iskandar, 2020). Saat ini penggunaan *google classroom* menjadi salah satu media yang digunakan oleh seluruh sekolah diindonesia. *Google classroom* dinilai cukup effisien mengingat cara kerja *google classroom* yang mudah dimengerti. Guru pun harus bias beradptasi dengan pengunaan kelas online bernama *google classroom* ini. Beberapa guru mungkin mengalami kesulitan ketika mereka mengunakan *google classroom.* Namun tak jarang dari mereka pun dapat mengunakan *google classroom* dengan baik. Berdasarkan Herman (dalam Hammi, 2017) *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google classroom* juga memudahkan siswa dalam melakukan interaksi secara daring.

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* dapat dilihat berdasarkan tingkat kesalahan yang dibuat oleh siswa saat menyelesaikan permaslahan yang diberikan (Iskandar, 2020). Guru dapat membuat forum diskusi dan dapat membagikan materi pembelajaran kepada siswa, serta memberikah tugas, dan menilai tugas di rumah atau ditempat yang menjangkau jaringan internet. Tugas yang berikan juga dapat disesuaikan dengan waktu jam pelajaran. Siswa dapat mengikuti kelas pada *Google classroom* ketika mereka tergabung dalam sebuah ruang kelas yang dibuat oleh guru mereka. Jumlah siswa yang tergabung juga bisa menyesuaikan jumlah siswa pada kelas tatapmuka. Pembelajaran pun lebih efisien waktu mengingat *google classroom* bisa diakses dimanapun dan kapanpun selama pengguna terhubung dengan jaringan internet.

2.7 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. (Dimyati dan Mudjiono, 2013). Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2010) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan seseorang berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang dalam memahami materi pembelajaran yang dinyatakan dalam perubahan tingkah laku atau nilai yang diperoleh dari pengukuran berupa tes (Hevitullah, 2016). Jadi, hasil belajar merupakan sesuatu yang telah dimiliki siswa yang didapat dari proses pembelajaran. Hasil belajar tesebut dapat berupa kemampunan yang telah dimiliki siswa. Hasil belajar dapat dilihat dari sebuah perlakuan berupa ujian akhir, tes, dan evaluasi mengenai apa yang sudah dipelajari. Dengan demikian hasil belajar memiliki tujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuansiswa atas apa yang mereka pahami dan mereka pelajari.

Menurut Sudjana (dalam Hevitullah 2016) Dalam sistem pendidikan Nasional, tujuan pendidikan mengunakan hasil belajar dari Benyamin Bloom yang mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif

dan psikomotorik. Berikut merupakan jenjang yang mengukur kemampuan dalam ranah kognitif (Arikunto, 2013).

1. Pengetahuan

   Mendefenisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjoduhkan,menyebutkan,menyatakan (states), mereproduksi.

2. Pemahaman

   Mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperlas, menyimpulkan, menggeneralisasikan,memberikan contoh, menuliskan kembali, memperkirakan.

3. Aplikasi

   Mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, menemukan, memanipulasikan, memodifikasikan, mengoprasikan, meramalkan, menyiapkan, menghasilkan, menghubungkan, menunjukan, memecahkan, menggunakan.

4. Analisis

   Memerinci, menyusun diagram, membedakan, mengidentifikasikan, mengilustrasikan, menyimpulkan, mmenunjukkan, menghubungkan, memilih, memisahkan, membagi.

5. Sintetis

   Mengkategorikan, mengombinasikan, mengarang, menciptakan, membuat desain, menjelaskan, menghubungkan, menuliskan kembali.

6. Evaluasi

   Menilai, membandingkan, menyimpulkan, mempertentangkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menerangkan, memutuskan, menuliskan, menceritakan.

Dari penjelasan diatas, ranah yang diterapkan pada penelitian ini adalah ranah kognitif yaitu untuk mengetahui hasil belajar pada pengetahuan dan pemahan siswa. Serta pengaplikasian untuk ranah kognitif.

2.8 Pandemi COVID-19

Pandemi adalah kondisi dimana penyakit menular menyebar dengan cepat dari manusia ke manusia di banyak tempat di dunia (Ningrum, 2019). Pandemi juga

merupakan wabah penyakit baru yang dapat tersebar dengan cepat dalam jangkauan luas dan dalam kurun waktu tertentu dapat memperparah kondisi kesehatan manusia. Kita ketahui bahwa pada saat ini tahun 2020 Indonesia sedang mengalami sebuah kejadian yang memilukan. Bukan hanya Indonesia hampir seluruh negara mengalami hal yang sama seperti apa yang terjadi pada negara kita. Wabah penyakit coronavirus atau kita kenal juga dengan COVID-19 adalah wabah penyakit berbahaya yang menyerang saluran pernapasan. Dengan adanya wabah tersebut manusia diharuskan tidak berpergian keluar rumah dan mengurangi aktivitas yang mengaharuskan untuk berpergian jauh baik dalam maupun luar kota. Hal serupa juga diberlakukan di Indonesia lewat imbauan kerja di rumah, belajar di rumah, dan ibadah di rumah. Di sisi lain, sejumlah negara menerapkan aturan jam malam membuat penduduk dibatasi waktu beraktivitasnya di luar rumah. (Ibadurrahman, 2020).

Banyak upaya yang dilakukan untuk meminimalisir penyebaran virus ini. Beberapa wilayah diberlakukan sistem *lockdown* agar penyebaran virus tidak menyebar begitu luas. Warga juga diharuskan selalu menjaga kebersihan tubuh, lingkungan tempat mereka tinggal, serta menggunakan alat pelindung seperti masker ketika berpergian. Wabah coronavirus menyebabkan dampak bagi dunia pendidikan, saat ini siswa harus belajar dirumah mereka masing-masing. Sekarang kegiatan yang bernama sekolah berhenti dengan tiba-tiba karena gangguan COVID-19.

2.9 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitan terdahulu yang dijadikan referensi bagi peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Masrinawatie (2016) dengan judul "Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang". Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan uji-t diperoleh t hitung = 3,538 sedangkan dari tabel distribusi t di peroleh t tabel= 1,687 sehingga terlihat bahwa t hitung > t tabel. Oleh karena

itu, Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas V SDN 87 Palembang.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Febriana Khaerunnisa (2017) yang berjudul "Pengaruh Pengunaan Media *powerpoin*t Tehadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018". Menunjukkan hasil analisis pre-test dengan rata-rata 52%, dengan hasil pos-test rata-rata 68%. Selain dilihat dari pencapaian rata-rata persentase skor minat, nilai thitung -8,479 dan nilai ttabel untuk df = 35 sebesar 2,042, dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan nilai thitung < -ttabel, dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan H0 di tolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bumiayu.
3. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Yuda Darmawan (2018) dengan judul "Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS" hasil penelitian menunjukkan nilai peningkatan peresentase hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 48% atau 14 siswa, meningkat 18% pada siklus I menjadi 66% atau 19 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dikelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta tahun 2018/2019.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nirfayanti (2019) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa" Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *google classroom*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung = 43,116 dengan nilai-p = 0,000 < α = 0,05. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing-masing

sebesar 78,31 yang berada pada kategori tinggi dan 83,72% yang berada pada kategori sangat baik.

Tabel 2.1 Perbedaan kajian hasil penelitian terdahulu

Peneliti	**Media Pembelajaran**	**Materi Pembelajaran**	**Subjek Penelitian**	**Tujuan Penelitian**
Masrinawatie (2016)	Media *Powerpoint*	Bagun Ruang	kelas V SDN 87 Palembang	hasil belajar siswa
Febriana Khaerunnisa (2017)	Media *Powerpoint*	Sejarah	Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu	Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Yuda Darmawan (2018)	*Google Classroom*	Matematika	kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta	hasil belajar siswa
Nirfayanti (2019)	*Google Classroom*	Analisis Real	Mahasiswa Semester V Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muslim Maros.	Motivasi Belajar Mahasiswa