**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kerangka Teoretis**

**2.1.1 Minat Belajar Matematika**

**2.1.1.1 Definisi Minat Belajar Matematika**

Menurut Crow dalam Djaali (2016: 121) minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Kemudian menurut Djaali (2016: 121) sendiri menjelaskan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Selanjutnya menurut Salahudin (2015: 95) minat dapat diartikan sebagai perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Oleh karena itu minat sangat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu pekerjaan atau situasi, atau dengan kata lain minat dapat menjadi sebab atau faktor motivasi dari suatu kegiatan. Sedangkan menurut Slameto (2010: 121) minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Hal ini berarti bahwa minat dapat ditumbuh kembangkan pada diri seorang anak didik dengan cara memberikan informasi pada anak didik mengenai hubungan antara

8

suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu

(Djamarah, 2015: 193).

Sedangkan matematika sendiri menurut Sundyana (2016) adalah salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Artinya matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika merupakan keinginan yang timbul dari diri siswa karena adanya motivasi atau dorongan baik secara psikologis maupun psikis dari berbagai hal yang ia sukai untuk mengikuti proses belajar mengajar matematika dengan senang hati.

**2.1.1.2 Karakteristik Minat Belajar Matematika**

Menurut Slameto (2010: 57) terdapat beberapa karakteristik siswa yang memiliki minat, antara lain:

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus

2. Ada rasa suka dan senang terhadap pelajaran

3. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada pelajaran yang dipelajari

4. Lebih menyukai pelajaran tertentu daripada pelajaran lainnya

5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang minat belajar memiliki kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, memiliki rasa suka atau senang terhadap pelajaran, memiliki rasa bangga dan kepuasan, lebih menyukai pelajaran

tersebut dibandingkan pelajaran lain, dan mau berpartisipasi dalam aktivitas juga kegiatan belajar mengajar.

**2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika**

Menurut Soemanto (2010: 82) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, diantaranya adalah:

1. Faktor dari diri siswa

a. Tidak mempunyai tujuan yang jelas, jika tujuan belajar sudah jelas maka siswa cenderung menaruh minat terhadap belajar

b. Bermanfaat atau tidaknya sesuatu yang dipelajari bagi individu c. Kesehatan yang sering mengganggu

d. Adanya masalah atau kesukaran kejiwaan

2. Faktor dari lingkungan sekolah

a. Cara menyampaikan pelajaran

b. Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa c. Suasana lingkungan sekolah

3. Faktor dari lingkungan keluarga dan masyarakat

*a.* Masalah *broken home*

b. Perhatian utama siswa dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar sekolah

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah dari diri siswa itu sendiri, lingkungan sekolah, dan lingkungan keluarga atau masyarakat. Jika semua faktor tersebut memiliki nilai positif, maka minat belajar siswa juga akan meningkat.

**2.1.1.4 Pentingnya Minat Dalam Belajar**

Menurut Slameto (2010: 57) minat belajar sangat penting karena memiliki banyak dampak positif, diantaranya:

1. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya.

2. Minat juga dapat mempengaruhi intensitas dan bentuk inspirasi anak.

Ketika anak mulai berfikir mengenai pekerjaan mereka dimasa yang akan

datang misalnya, mereka akan menentukan apa yang ingin mereka lakukan saat dewasa nanti. Semakin yakin mereka mengenai pekerjaan yang di idamkan maka semakin besar minat mereka terhadap kegiatan tersebut.

3. Selain itu minat juga bisa menambah kegembiraan yang ditekuni setiap orang. Bila anak-anak berminat pada suatu pelajaran, pengalaman mereka akan sangat jauh menyenangkan, namun jika anak tidak memperoleh kesenangan maka mereka hanya akan berusaha semampunya saja.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tanpa adanya minat proses belajar mengajar hanya akan sia-sia dan tidak akan memberikan hasil apapun, terutama bagi siswa itu sendiri. Siswa yang tidak memiliki minat belajar, maka tidak akan mampu mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

**2.1.1.5 Indikator Minat Belajar Matematika**

Adapun indikator minat belajar berdasarkan Brown dalam Khaerunnisa et al. (2018) diantanya adalah:

1. Perasaan senang meliputi: memiliki perasaan senang saat mengikuti pelajaran dan selalu bersemangat saat mengikuti pelajaran

2. Adanya rasa ketertarikan meliputi: mau mendegarkan penjelasan guru dengan baik dan memiliki keseriusan saat mengikuti pelajaran

3. Keterlibatan dalam belajar meliputi: mau berdiskusi dengan teman tentang materi yang dipelajari dan bersedia melakukan tanya jawab dengan guru selama mengikuti pelajaran

4. Rajin belajar dan mengerjakan tugas meliputi: selalu mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu dan mampu menjawab setiap pertanyaan guru mengenai materi yang disampaikan

5. Tekun dan disiplin dalam belajar meliputi: tidak pernah mencontek dalam menyelesaikan tugas dan selalu tertib selama proses belajar mengajar

6. Memiliki jadwal belajar meliputi: mampu menyusun jadwal pelajaran sekolah dengan baik dan bersedia menyusun jadwal belajar dirumah untuk tetap aktif belajar meskipun tidak sedang bersekolah

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tinggi dan rendahnya minat

siswa untuk belajar adalah berdasarkan perasaan, ketertarikan, keterlibatan, kerajinan, ketekunan atau disiplin, dan kemauan untuk mengatur jadwal belajar dirumah maupun di sekolah.

***2.1.2* Media *Microsoft Powerpoint* Berbasis *Power Director***

***2.1.2.1* Definisi Media *Microsoft Powerpoint* Berbasis *Power Director***

*Microsoft Powerpoint* menurut Sanaky (2013: 44) adalah program presentasi yang merupakan salah satu program yang berada di bawah naungan *Microsoft*. Sedangkan menurut Pribady (2017: 15) merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Program ini sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *Microsoft* khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan.

Selanjutnya lebih rinci Purnomo (2013: 1) menjelaskan bahwa *Microsoft Powerpoint* adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* dengan tampilan menarik dengan tujuan orang yang menyimak dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar/grafik, suara, video, dan lain-lain.

Adapun pengertian *Power Director* menurut Andarwati (2019) adalah program penyuntingan video digital yang dapat membantu dalam pembuatan film video digital agar terlihat profesional dengan tayangan slide foto, lengkap dengan musik, suara, efek spesial, efek transisi dan banyak lagi. Kemudian menurut Naomi (2020) *Power Director* adalah sebuah perangkat lunak untuk mengedit video dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk membuat video

sendiri dengan semua jenis berkas seperti foto, klip video dan trek audio.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Microsoft Powerpoint* berbasis *Power Director* adalah media *slide* persentase *powerpoint* yang dikemas dalam bentuk video menggunakan *Power Director* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

***2.1.2.2* Kelebihan dan Kekurangan Media *Microsoft Powerpoint***

Menurut Sanaky (2013: 47–50) terdapat kelebihan dan kekurangan dari

*Microsoft Powerpoint*, antara lain adalah:

1. Kelebihan

a. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas

b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon siswa

c. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan

d. Dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik

e. Dapat dipergunakan berulang-ulang

2. Kekurangan

a. Pengadaannya mahal jika membeli lisensi secar resmi

*b.* Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *Microsoft*

*Powerpoint*

c. Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide- ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft Powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan

d. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian yang kompleks

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Mcrosoft Power Point* memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, namun demikian media ini memeliki kelebihan yang jauh lebih dapat dipertimbangkan daripada kekurangannya, karena mudah dalam pengoperasian dan memiliki kompatibilitas tinggi.

**2.1.2.3 Langkah-Langkah Menggunakan Media *Microsoft Powerpoint* dalam**

**Pembelajaran**

Menurut Sungkono (2015: 35) untuk dapat digunakan secara efektif dan efisien, sebuah media pembelajaran harus melalui langkah-langkah secara sistematis. Terdapat 3 (tiga) langkah pokok yang dapat dilakukan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

1. Tahap persiapan

a. Memeriksa kembali kelengkapan media *Microsfot Powerpoint* seperti

*slide* yang akan digunakan dalam pembelajaran

b. Memeriksa alat penyaji, bahan belajar, dan sarana penunjangnya c. Mengatur ruangan, tempat duduk siswa, dan peralatan penyaji

d. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai, topik yang akan dipelajari, dan kegiatan yang akan dilakukan di kelas

2. Tahap pelaksanaan

a. Berdiri di dekat peralatan seperti laptop

*b.* Mengoperasikan media *Microsoft Powerpoint*

c. Memperhatikan aktivitas siswa dan mengelola kelas sesuai rancangan pembelajaran yang telah ditentukan

d. Berhenti sejenak memberi kesimpatan siswa untuk bertanya

e. Berhenti mengoperasikan *slide* dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas bila pada *slide* tersebut terdapat tugas yang harus dikerjakan

f. Memutar ulang *slide* pada bagian yang kurang jelas bagi siswa

3. Tahap tindak lanjut

a. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang disampaikan

b. Memberikan penguatan, penjelasan tambahan, dan pengayaan terhadap materi yang telah disampaikan

c. Jika perlu memutar kembali slide pada bagian-bagian tertentu

d. Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang materi yang disampaikan

e. Memberikan tugas atau tes sesuai dengan topik f. Mengoreksi jawaban siswa

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan media *Microsoft Power Point* untuk media pembelajaran cukup kompleks dan terstruktur dengan adanya grafik dan gambar

yang menarik dan inovatif demi untuk dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

**2.1.3 Pembelajaran Matematika**

**2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Matematika**

Menurut Sriyanto (2017: 12) matematika berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar”, juga *mathematikos* yang diartikan sebagai “suka belajar”. Kemudian Sundyana (2016) menjelaskan bahwa matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selanjutnya menurut Hamzah & Muhlisrarini (2014: 47) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Sedangkan menurut Jarmita (2015) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan rumus, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupn sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran matematika adalah sebuah proses belajar

mengajar mengenai ilmu tentang logika bentuk, susunan besaran, dan konsep- konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam bidang- bidang yang berbeda, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

**2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Matematika**

Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Susanto (2014:

190) pembelajaran matematika secara khusus memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah

5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membuat siswa memahami konsep matematika, khususnya penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, dan lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

**2.1.3.3 Materi Pembelajaran Matematika**

Adapun materi pembelajaran matematika yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Pengerjaan hitung cacah, penjumlahan dan pengurangan

2. Pengukuran waktu, berat, dan panjang

3. Mengurutkan bilangan

4. Pengukuran waktu

5. Pengerjaan hitung perkalian dan pembagian

6. Bangun datar

**2.2 Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Nirmawati & Arief (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini karena dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* siswa lebih antusias dalam belajar dan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusmiati (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa. Menurut hasil penelitiannya, penggunaan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* menghadirkan inovasi baru dalam proses belajar mengajar di sekolah dan yang tidak biasa pada umumnya, sehingga para siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar karena rasa penasaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa et al. (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* ini memberikan manfaat bagi siswa yaitu, mampu menciptakan suasana belajar kondusif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih terlihat konkrit sehingga menarik perhatian siswa dan siswa

lebih terangsang untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyaniet al. (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa. Program ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi dan sudah banyak di gunakan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media ini dikalangan guru masih menjadi sebuah hal yang jrang dilakukan, sehingga hal ini tentunya menarik perhatian siswa, ketertarikan siswa tersebutlah yang menumbuhkan minat belajar siswa.

**2.3 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan penjelasan tersebut kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dijelaskan, yaitu karena rendahnya minat siswa Siswa Kelas II SD-IT Bustanul Ulum untuk mengikuti pelajaran matematika, maka dilakukan pengujian minat belajar menggunakan media pembelajaran yang berbeda dan tidak biasa menggunakan *Microsoft Powerpoint* berbasis *Power Director*.

Media *Microsoft Powerpoint* berbasis *Power Director* adalah media *slide* persentase *powerpoint* yang dikemas dalam bentuk video menggunakan *Power Director* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Microsoft Powerpoint* dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena media ini sesuai dengan 9 (sembilan) kriteria media pembelajaran, yaitu kriteria biaya, ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga

penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan yang terakhir adalah

kegunaannya (Rusman, 2014). Adapun gambaran kerangka pemikiran dalam

penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* berbasis *Power Director*

(X)

Minat Belajar Matematika (Y)

**Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran**

**2.4 Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dibuat hipotesis, yaitu media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* berbasis *Power Director* berpengaruh terhadap minat belajar matematika pada siswa Kelas II SD- IT Bustanul Ulum.