

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memiliki peran krusial dalam memajukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain digunakan sebagai alat pendukung dalam berbagai disiplin ilmu, matematika juga berfungsi untuk mengembangkan cara berpikir yang logis, kritis, terstruktur, dan analitis (Siagian, 2016). Kemampuan berpikir matematis berperan esensial dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penalaran logis pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengajaran matematika menduduki posisi strategis dalam kurikulum pendidikan nasional.

Dalam implementasinya, pengajaran matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep pokok, melainkan juga bertujuan membina kemampuan penalaran, komunikasi matematis, serta berpikir kritis tingkat tinggi pada siswa. Melalui proses pembelajaran tersebut, siswa diharapkan dapat memahami konsep, menghubungkan berbagai ide matematis, serta mengaplikasikannya dalam beragam situasi. Namun demikian, karakteristik matematika yang cenderung abstrak, sarat dengan simbol, dan tersusun secara bertahap seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dalam proses belajar.

Konsep-konsep dalam matematika saling berkaitan erat dan tersusun secara sistematis. Proses pembelajaran berlangsung secara bertahap, mulai dari

tingkat sederhana menuju kompleksitas yang lebih tinggi. Akibatnya, penguasaan materi dasar menjadi prasyarat utama untuk memahami konsep-konsep lanjutan. (Suandito, 2017). Ketika siswa mengalami kesulitan pada tahap awal, maka kesulitan tersebut berpotensi berlanjut dan memengaruhi pemahaman pada tahap berikutnya (Made Sujana, 2017). Akibatnya, siswa dapat mengalami hambatan dalam mengikuti pembelajaran secara optimal. Permasalahan ini akan menjadi lebih kompleks apabila pembelajaran matematika diberikan kepada peserta didik dengan kebutuhan khusus. Karakteristik dan keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, sehingga mereka tetap dapat memahami materi dengan baik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan khusus didefinisikan sebagai layanan pendidikan yang disediakan untuk siswa yang menghadapi kesulitan mengikuti pembelajaran karena hambatan fisik, emosional, mental, sosial, atau yang memiliki potensi kecerdasan serta bakat istimewa (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Penyelenggaraannya dilakukan melalui satuan pendidikan luar biasa (SLB), sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

Salah satu kelompok peserta didik dalam pendidikan khusus adalah peserta didik dengan hambatan intelektual (*Intellectual Disability*). Secara internasional, istilah ini digunakan menggantikan istilah “tunagrahita Menurut

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition Text Revision (DSM-5-TR) yang diterbitkan oleh American Psychiatric Association (2022), hambatan intelektual merupakan kondisi yang dicirikan oleh keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, yang muncul sejak periode perkembangan awal. Definisi yang sejalan juga menyebutkan hal serupa dalam klasifikasi *International Classification of Diseases 11th Revision*.

Peserta didik dengan hambatan intelektual umumnya memiliki karakteristik berupa keterbatasan dalam memori kerja, lambat dalam memproses informasi, kesulitan memahami konsep abstrak, serta rentang perhatian yang relatif pendek (Yosiani, 2014). Dalam konteks pembelajaran matematika, kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami simbol, operasi hitung, maupun konsep-konsep geometri yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang efektif untuk siswa berhambatan intelektual sebaiknya bersifat konkret, menarik, serta mudah dipahami, sehingga dapat mempertahankan fokus perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar. (Ambarwati & Darmawati).

Minat belajar menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pengajaran. Minat tersebut dapat didefinisikan sebagai kecenderungan psikologis yang melibatkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran (Djali, 2008). Peran minat sangat penting sebagai dorongan dari dalam diri yang mampu meningkatkan

motivasi dan ketekunan siswa selama mengikuti pembelajaran. Menurut model perkembangan minat yang dikemukakan oleh Hidi dan Renninger (2020), Minat belajar dapat berkembang melalui pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, desain pengajaran yang kreatif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa berpotensi besar untuk meningkatkan minat belajar mereka.

Pemilihan siswa tunagrahita sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik belajar mereka yang memerlukan pendekatan pembelajaran khusus. Siswa tunagrahita memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir abstrak, memori kerja, serta rentang perhatian yang relatif pendek, sehingga sering mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang bersifat simbolik dan abstrak. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran matematika menjadi lebih menantang dibandingkan pada siswa reguler. Oleh karena itu, siswa tunagrahita membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, visual, menarik, dan mudah dipahami agar mereka dapat lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian pada siswa tunagrahita masih relatif terbatas, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar matematika, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran pada pendidikan khusus.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan hambatan intelektual, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif sekaligus adaptif. Salah satu metode efektif yang bisa digunakan adalah integrasi PowerPoint Interaktif dengan dukungan teknologi. Media ini memungkinkan penyampaian

materi melalui perpaduan teks, gambar, audio, animasi, serta umpan balik secara langsung. Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, efektivitas pembelajaran meningkat ketika informasi disajikan secara terintegrasi melalui berbagai saluran sensorik. (Mayer, 2021) Selain itu, penyajian yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu mampu menurunkan beban kognitif serta mempermudah siswa dalam menguasai konsep-konsep abstrak.

Di samping itu integrasi teknologi pada proses pengajaran berhasil meningkatkan partisipasi aktif serta konsentrasi siswa. (Schindler, 2021). Media interaktif memberi peluang untuk siswa untuk terlibat secara aktif, merespons materi, dan menerima umpan balik secara langsung. Hal ini sangat sesuai bagi peserta didik dengan hambatan intelektual, yang membutuhkan rangsangan konkret serta pengalaman belajar yang menarik agar dapat mempertahankan fokus mereka.

Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah PowerPoint interaktif karena media tersebut mudah digunakan oleh guru, fleksibel, dan dapat memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi, serta latihan soal interaktif dalam satu tampilan pembelajaran. PowerPoint interaktif juga mudah diterapkan di sekolah karena tidak memerlukan perangkat atau aplikasi yang rumit, sehingga lebih praktis digunakan dalam proses pembelajaran di SLB. Melalui tampilan visual dan animasi yang menarik, PowerPoint interaktif dapat membantu siswa tunagrahita memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan sederhana. Di samping itu, fitur interaktif dalam PowerPoint memungkinkan siswa berpartisipasi secara

aktif selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

SLB-C YPLB Blitar adalah salah satu lembaga pendidikan yang menyediakan layanan khusus bagi peserta didik berkebutuhan khusus, termasuk tunagrahita di tingkat SMPLB. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan sekolah reguler, karena peserta didiknya mengalami keterbatasan dalam aspek intelektual, konsentrasi, serta kecepatan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SLB-C YPLB Blitar, proses belajar-mengajar masih didominasi pendekatan ceramah serta dialog tanya jawab konvensional. Pendekatan tersebut dinilai kurang efektif dalam menjaga perhatian serta keterlibatan aktif siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Guru juga menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami materi, mudah kehilangan fokus, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi ini berdampak pada lambatnya penguasaan materi dan kurang optimalnya hasil pembelajaran.

Situasi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita. Salah satu opsi solutif yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan PowerPoint Interaktif berbasis teknologi. Media ini memfasilitasi penyajian materi melalui elemen visual, audio, dan animasi, sehingga konsep matematika abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, adanya umpan balik langsung dalam media interaktif dapat membantu siswa menjaga fokus serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Dengan

demikian, pemanfaatan PowerPoint Interaktif perlu diteliti sebagai solusi potensial untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa tunagrahita di SLB-C YPLB Blitar.

Pemilihan SLB-C YPLB Blitar sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, sekolah ini merupakan lembaga pendidikan khusus yang secara khusus menangani peserta didik tunagrahita pada jenjang SMPLB, sehingga sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji minat belajar matematika siswa tunagrahita. Kedua, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru matematika, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung mudah kehilangan fokus dan menunjukkan minat belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika. Ketiga, sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan. Dengan demikian, SLB-C YPLB Blitar dinilai tepat dan relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar matematika siswa tunagrahita.

Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penerapan multimedia dalam pengajaran memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa berkebutuhan khusus (Praditya, 2019). Namun, sebagian besar kajian tersebut lebih menitikberatkan pada peningkatan aspek kognitif, sementara penelitian yang secara spesifik mengkaji dampak PowerPoint Interaktif terhadap minat

belajar matematika siswa SMPLB dengan hambatan intelektual masih tergolong terbatas. Padahal, minat belajar menjadi fondasi krusial yang menentukan keberhasilan keseluruhan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan kajian empiris mengenai pengaruh PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar matematika siswa SMPLB berhambatan intelektual. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan strategi pengajaran berbasis teknologi pada pendidikan khusus, serta kontribusi praktis bagi guru untuk merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik, efektif, dan sesuai karakteristik siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Power Point Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa SLB-C YPLB Blitar pada Pelajaran Matematika.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini dapat diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita sebelum penggunaan PowerPoint Interaktif?
2. Bagaimana tingkat minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita setelah penggunaan PowerPoint Interaktif?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita sebelum penggunaan PowerPoint Interaktif.
2. Untuk mengetahui tingkat minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita setelah penggunaan PowerPoint Interaktif.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita.

D. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian yang telah diuraikan, studi ini diharapkan memberikan manfaat bagi pendidikan anak tunagrahita pada tingkat SMP. Manfaat tersebut dirinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, terutama di ranah pendidikan khusus dan pengajaran matematika. Studi ini dapat memperkaya data empiris tentang dampak PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar siswa berhambatan intelektual di tingkat SMPLB. Lebih lanjut, hasilnya diharapkan menjadi rujukan untuk menyempurnakan teori pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih engaging dan interaktif, guna meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SMPLB tunagrahita.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan dasar pengambilan kebijakan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah luar biasa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan landasan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, minat belajar, dan pendidikan khusus.

E. Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari permasalahan yang dikaji, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap minat belajar matematika, bukan terhadap hasil belajar atau aspek kognitif lainnya.

2. Subjek penelitian terbatas pada siswa SMPLB tunagrahita di SLB-C YPLB Blitar.
3. PowerPoint Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis multimedia (mengandung unsur teks, gambar, audio, dan animasi) yang digunakan pada pembelajaran matematika.
4. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini diukur melalui indikator:
 - a. Perasaan senang terhadap pembelajaran,
 - b. Ketertarikan terhadap materi,
 - c. Perhatian saat proses pembelajaran,
 - d. Keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.
5. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*, sehingga tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai dasar pijakan dalam menyusun penelitian ini serta untuk menunjukkan posisi dan kebaruan penelitian yang dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Subjek Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian yang akan dilakukan
1	Praditya, Sudarma, & Pudjawan (2019)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Evaluasi Instructional Game Matematika Siswa Kelas VII SMPLB-B	Siswa SMPLB-B (Tunarungu)	Multimedia pembelajaran & hasil belajar	Multimedia memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar	Berfokus pada hasil belajar dan tunarungu, sedangkan penelitian ini pada minat belajar dan tunagrahita
2	Jannah (2020)	Media Pembelajaran Interaktif Kartu Dua Dimensi untuk Siswa Tunagrahita	Siswa tunagrahita	Media interaktif & kemampuan praktik	Media meningkatkan keterlibatan dan pemahaman	Menggunakan studi literatur dan variabel kemampuan, bukan minat belajar

No.	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Subjek Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian yang akan dilakukan
3	Wulandari & Surjono (2013)	Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar	Siswa sekolah umum	Multimedia interaktif, motivasi & hasil belajar	Terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar secara signifikan	Subjek sekolah reguler, bukan siswa berkebutuhan khusus
4	Hidayatullah (2018)	Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Matematika	Siswa SMP reguler	Media animasi & partisipasi belajar	Meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa	Tidak meneliti siswa tunagrahita dan tidak fokus pada minat belajar
5	Sari & Setiawan (2021)	Pengaruh Media Multimedia terhadap Minat Belajar Siswa	Siswa sekolah menengah	Media multimedia & minat belajar	Media berpengaruh signifikan terhadap minat belajar	Tidak dilakukan pada SMPLB tunagrahita

Berdasarkan tabel perbandingan penelitian terdahulu di atas, terlihat bahwa mayoritas studi menunjukkan pengaruh positif PowerPoint Interaktif terhadap prestasi belajar dan motivasi siswa. Namun, penelitian yang secara spesifik menguji dampaknya

terhadap minat belajar matematika siswa SMPLB tunagrahita dengan pendekatan kuantitatif eksperimental masih sangat terbatas. Karenanya, penelitian ini menawarkan kebaruan dari segi subjek, variabel, dan desain metodologi yang diterapkan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk mengklarifikasi arti variabel penelitian guna menghindari perbedaan interpretasi dan mempermudah pengukurannya pada penelitian ini.

1. PowerPoint Interaktif (Variabel X)

PowerPoint Interaktif dalam penelitian ini adalah media berbasis multimedia yang memadukan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan latihan soal interaktif yang diterapkan dalam pengajaran matematika di kelas SMPLB tunagrahita.

Media ini memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan media melalui tampilan visual dan umpan balik langsung selama pembelajaran berlangsung. Secara operasional, PowerPoint Interaktif dalam penelitian ini diukur melalui penerapannya dalam proses pembelajaran matematika.

2. Minat Belajar (Variabel Y)

Minat belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kecenderungan siswa SMPLB tunagrahita untuk merasa senang, tertarik, fokus, serta terlibat secara aktif dalam pembelajaran matematika. Secara operasional, minat belajar diukur melalui angket skala Likert yang diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan media pembelajaran interaktif. Indikator minat belajar yang digunakan mencakup:

- 1) Perasaan senang terhadap pembelajaran matematika
- 2) Ketertarikan terhadap materi yang disampaikan

- 3) Perhatian selama proses pembelajaran
- 4) Keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar

Skor minat belajar diperoleh dari total akumulasi skor angket, yang selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif.