

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu pendidikan juga bisa mengangkat derajat manusia. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q. S. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْاۤ اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ
فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْاۤ يَرْفَعِ اللّٰهُ
الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْۗ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۚ وَاللّٰهُ بِمَا
تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌۙ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”²

Telah dijelaskan arti dari ayat di atas bahwa pendidikan itu sangatlah penting bagi semua umat islam. Bahkan orang yang berilmu juga akan ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT. Hadits nabi pun juga sudah

² Al-Quran, Al Mujadalah ayat 11, *Alquran dan Terjemahnya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 435.

dijelaskan bahwa “Menuntut Ilmu itu wajib hukumnya bagi setiap orang muslim”(HR. Ibnu Majah no. 224).³ Maka dari itu kedudukan ilmu sangatlah penting bagi kehidupan manusia.

Menurut UU nomor 2 tahun 1985 negara mempunyai tujuan pendidikan yang jelas diantaranya yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memiliki budi pekerti yang luhur, mandiri dan pribadi yang bertanggung jawab. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu menerapkan apa yang telah dipelajari di sekolah untuk menghadapi masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dalam menghadapi masalah sehari-hari yaitu matematika.⁵ Seperti pendapat Skemp yang dikutip oleh Dyahsih Alin Sholihah bahwa matematika merupakan ilmu yang berharga dan berguna untuk kebutuhan sehari-hari. Matematika dikenal sebagai ilmu penting untuk bidang teknologi, perdagangan, dan lain-lain.⁶ Oleh karena itu matematika menjadi mata pelajaran wajib di semua jenjang dimulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik berpikir logis, kritis, sistematis, kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama. .

Karakteristik matematika yang abstrak bahkan sulit dipahami dengan banyaknya simbol-simbol di dalamnya dan dengan banyaknya rumus yang terkadang

³ “Hadits Menuntut Ilmu, Perintah dan Keutamannya bagi Umat Islam.” Kumparan, diakses pada 4 Maret 2021, 2021. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/hadist-menuntut-ilmu-perintah-dan-keutamannya-bagi-umat-islam-1ughl7xmK2J>.

⁴ Dyahsih Alin Sholihah dan Ali Mahmudi, “Keefektifitan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2(2015): 2.

⁵ Hairur Rahman, *Matematika dalam Al-Qur'an*, (Malang: UIN-MALANG Press, 2007),1.

⁶ Dyahsih Alin Sholihah dan Ali Mahmudi, “Keefektifitan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2(2015): 2.

membuat peserta didik kesulitan untuk memahaminya. Oleh karena itu proses pembelajaran matematika harus dibuat semaksimal mungkin agar peserta didik tidak cepat bosan dan lebih mudah memahami dalam pelajaran matematika karena tujuan dari sebuah pembelajaran yaitu pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk membuat peserta didik mudah untuk memahami pelajaran matematika yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.⁷ Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan.⁸ Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif saat digunakan. Pemilihan suatu media tertentu dipilih guru dengan berbagai pertimbangan, antara lain: (a) guru merasa sudah paham dengan media itu (b) guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri (c) media yang dipilih guru dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.⁹

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi ini akan memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Tanpa disadari, pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Bahkan kemajuan suatu lembaga pendidikan bisa dilihat dari bagaimana lembaga tersebut

⁷ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8.

⁸ Ahmad Mulyadiprana, "Komponen Pembelajaran", diakses pada 20 Agustus 2021. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Komponen_Pembelajaran.pdf.

⁹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012), 47.

memanfaatkan teknologi. Untuk itu suatu lembaga harus bisa memanfaatkan secara optimal teknologi ini.

Era saat ini, aneka produk teknologi membanjir deras di pasaran. Dunia pendidikan pun harus bisa memanfaatkan dari pesatnya perkembangan ini. Kehadiran komputer dan aplikasinya merupakan sebagian dari perkembangan teknologi ini. Pembelajaran yang awalnya berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Semakin pesatnya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yang digunakan pun semakin beragam.

Berdasarkan masalah di atas penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran matematika berbasis *powerpoint*. Media berbasis multimedia ini akan menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu aplikasi komputer yang bisa digunakan untuk mendesain. *Microsoft powerpoint* juga bisa digunakan untuk presentasi. *Powerpoint* memiliki fitur yang membuat *user* dapat memasukkan data dalam bentuk gambar, teks, audio maupun video. Selain itu *powerpoint* juga dilengkapi dengan fitur-fitur animasi yang dapat membuat slide atau tampilan yang lebih bagus sehingga lebih nyaman untuk dilihat.¹⁰

Microsoft powerpoint juga dapat digunakan untuk menampilkan atau memaparkan hasil kerja yang berasal dari berbagai tipe dokumen mulai dari gambar, angka ataupun gambar. Selain itu *Microsoft powerpoint* juga dapat membuat presentator lebih percaya diri dalam memaparkan hasil kerja yang telah dibuat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agnesia Bergita dan Ernaningsih dalam artikelnya melakukan dua kali uji coba. Uji coba yang pertama dilakukan dalam kelas kecil sebanyak 16 peserta didik, dan mendapatkan hasil rata-rata skor jawaban 3,03, maka

¹⁰ Putra, "Microsoft Power Point: Pengertian, Sejarah, Materi & Fungsi PPT," 23 Oktober 2019. <https://salamadian.com/pengertian-microsoft-power-point/>.

termasuk dalam klarifikasi sikap setuju dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Uji coba yang kedua dilakukan di kelas besar yang beranggotakan 20 peserta didik dan mendapat skor jawaban 3,51 maka termasuk dalam klarifikasi sikap sangat setuju. Hal ini berarti respon peserta didik sangat setuju apabila pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint*.¹¹

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *powerpoint* dan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Microsoft Powerpoint 2010 Materi Statistika Kelas VII**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada materi statistika?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi statistika?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi statistika di MTs Hasan Kafrawi 2.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi statistika di MTs Hasan Kafrawi 2.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* untuk mata pelajaran matematika ini

¹¹ Agnesia Bergita Anomeisa, Dian Ernaningsih”Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Powerpoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 8, no. 01 (2020): 27.

akan menghasilkan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan peserta didik untuk mempelajari materi statistika. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian yaitu media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran matematika dengan materi statistika.
2. Media pembelajaran yang mendapat respon positif peserta didik karena tampilan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* berisi pendahuluan, profil peneliti, materi dan evaluasi yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi statistika dilengkapi dengan gambar dan video sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Microsoft Powerpoint* tersebut juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam kemajuan ilmu pendidikan. Manfaat yang bisa didapatkan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran baru sehingga akan menambah semangat dan motivasinya untuk lebih giat belajar.
2. Bagi guru, media pembelajaran matematika menggunakan *Microsoft Powerpoint* dapat dijadikan bahan guru untuk menggali kreatifitas diri dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini tersusun dari halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan,

motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan abstrak.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I : PENDAHULUAN

Pada bab satu ini terdiri dari beberapa bagian, yakni meliputi bagaimana latar belakang dari masalah yang diangkat, apa saja rumusan masalahnya, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : KAJIAN TEORI

Bagian kajian teori berisi dari beberapa bagian, yaitu meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berfikir, dan pertanyaan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian bab tiga ini berisi dari enam bagian yaitu: jenis dan pendekatan penelitian, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisis tentang inti dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mencakup tentang penjelasan gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian bab lima ini terdiri dari kesimpulan, saran, dan penutup.

3. Bagian Akhir

Adapun bagian akhir dalam penelitian ini meliputi beberapa bagian penting, yaitu daftar pustaka, lampiran-lampiran, serta daftar riwayat hidup peneliti.