

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam kemajuan suatu Negara, selain itu pendidikan juga merupakan usaha untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki suatu individu tersebut. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup>

Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat di kalangan masyarakat. Hal ini dapat mengakibatkan adanya peningkatan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dari berbagai aspek, tidak terkecuali pada dunia pendidikan, salah satunya dalam pembelajaran matematika. Matematika adalah salah satu komponen atau serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan sangat penting dalam dunia pendidikan. Matematika merupakan ilmu pengetahuan dasar yang dibutuhkan semua manusia dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung.<sup>2</sup>

Pada hakikatnya, matematika sebagai salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan keterampilan serta cakap menyikapinya, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran matematika melatih dan mengajarkan siswa untuk berpikir logis, rasional dan kritis. Selain itu, tujuan lain dari pembelajaran matematika yaitu untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam

---

<sup>1</sup> Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217, <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.

<sup>2</sup> Hairur Rahman, *Indahnya Matematika dalam Al-Qur'an* (Malang: UIN-Malang Press, 2007), 1.

kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.<sup>3</sup>

Matematika sulit atau bahkan menjadi fobia, lebih disebabkan pada pola pengajaran konvensional yang proses pembelajarannya lebih menekankan pada metode ceramah guru, mengerjakan soal, hafalan dan kecepatan berhitung, sehingga siswa kurang membuka wawasan pengetahuan.<sup>4</sup> Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga siswa kurang paham dengan apa yang dipelajarinya, dalam hal ini siswa tidak memiliki pemahaman terhadap konsep yang diajarkan.

Salah satu materi pada mata pelajaran matematika adalah materi perbandingan yang diajarkan di kelas VII SMP/MTs semester 2. Penguasaan kompetensi menjelaskan rasio (perbandingan) dua besaran adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa saat belajar matematika dan tercantum dalam kurikulum. Penguasaan kompetensi itu sangat penting karena untuk menguasai materi matematika pada tahap-tahap berikutnya, dan dalam kehidupan nyata banyak permasalahan yang berkaitan dengan rasio.<sup>5</sup>

Kemampuan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan rasio (perbandingan) dua besaran sangat bergantung dari pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang terkait, diantaranya pemahaman tentang rasio (perbandingan), perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai. Apabila peserta didik memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep tersebut maka dimungkinkan tercapainya kompetensi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rasio (perbandingan) dua besaran. Pemahaman konsep matematika akan tercapai jika siswa belajar dengan pemahaman bukan dengan hafalan.<sup>6</sup> Untuk itu pembelajaran perlu

---

<sup>3</sup> Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: UPI, 2003).

<sup>4</sup> Muhammad Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika," *JIPMat* 2, no. 1 (2017), 44, <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.

<sup>5</sup> Teguh Saryanto, "Problematika Siswa Smp Dalam Mempelajari Perbandingan Dua Besaran Dan Alternatif Penyelesaiannya," *Journal of Mathematics and Mathematics Education* 09, no. 1 (2019): 1–14, <https://doi.org/10.20961/jmme.v9i1.48284>.

<sup>6</sup> Harfin Lanya, "Pemahaman Konsep Perbandingan Siswa SMP Berkemampuan Matematika Rendah," *Jurnal Online Universitas Madura* 2, no. 1 (2016): 19–22.

dipersiapkan seefektif dan seefisien mungkin, sehingga konsep rasio (perbandingan) dapat tertanam dengan baik.

Tercapainya keberhasilan pembelajaran matematika tentu tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran. Jika ketiga komponen tersebut berperan semua maka memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Terdapat beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika, salah satunya berkisar pada masalah kurangnya pemanfaatan penggunaan media pada saat proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi.<sup>7</sup> Hal ini juga sesuai dengan ayat al-Qur'an Surah An-Nahl (16) ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَيِّدًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ  
لِّلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”<sup>8</sup>

Secara tidak langsung, dalam ayat tersebut Allah SWT. mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat

<sup>7</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi,” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 187–200, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.

<sup>8</sup> Tim Penerbit Jabal, *Mushaf Aisyah* (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), 27.

atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT. menurunkan al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW. untuk menjelaskan segala sesuatu.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemass menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik.<sup>9</sup> Sedangkan Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya.<sup>10</sup>

Penggunaan multimedia dalam sistem belajar-mengajar memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih temotivasi dalam proses belajar. Multimedia perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi siswa untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh di kelas dan untuk membangun penafsiran mereka sendiri dan informasi yang diperoleh.<sup>11</sup>

Salah satu multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah menggunakan *PowerPoint*. Menurut Siagian dkk penggunaan media cetak dan *PowerPoint* adalah media yang paling sering digunakan, namun sebagian besar media yang digunakan hanya bergantung pada simbol-simbol verbal yang bersifat abstrak sehingga menyulitkan siswa.<sup>12</sup> Untuk itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa belajar matematika.

Peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* karena sejauh ini *Microsoft PowerPoint* hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana peserta didik

---

<sup>9</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 26.

<sup>10</sup> Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika", 45.

<sup>11</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 35.

<sup>12</sup> Agus Prasetyo Kurniawan dan Ahmad Lubab, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2015), 93.

hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Apriani, *PowerPoint* terdapat fitur *hyperlink* dan suara yang dapat dipadukan sehingga terciptalah sebuah presentasi multimedia interaktif.<sup>13</sup> Perpaduan *hyperlink* dengan *slide*, dapat menciptakan sebuah presentasi interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* Pada Materi Perbandingan Kelas VII”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint 2010* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada materi perbandingan untuk siswa SMP/MTs kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint 2010* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada materi perbandingan untuk siswa SMP/MTs kelas VII?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran matematika pada materi perbandingan untuk siswa SMP/MTs kelas VII.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint 2010* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada materi perbandingan untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

---

<sup>13</sup> Dewi dan Izzati, “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”, 218.

#### D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* untuk mata pelajaran matematika pada materi perbandingan kelas VII.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* didesain dengan beberapa menu, gambar, suara yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat dijalankan dalam perangkat komputer dengan menggunakan *software Microsoft Office PowerPoint 2010*.
4. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini juga dapat dijalankan melalui aplikasi android.

#### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* pada materi perbandingan kelas VII SMP/MTs.

##### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

###### a. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap pendidik dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

###### b. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar. Selain itu, dapat memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Digunakan sebagai referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan multimedia interaktif yang akan diteliti, sehingga dapat mengembangkan dan menghasilkan sebuah penelitian yang lebih baik.

## 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 persetujuan pembimbing skripsi, halaman pengesahan munaqosyah, halaman pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

### 2. Bagian Utama

Bagian utama terdiri dari lima bab, yaitu:

#### Bab I : PENDAHULUAN

Pada bab satu ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### Bab II : KAJIAN PENELITIAN

Bagian kajian penelitian ini berisi tentang kajian teori mengenai media pembelajaran, multimedia interaktif, *Microsoft PowerPoint*, dan materi perbandingan. Selanjutnya penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian.

#### BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian bab tiga ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

#### BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi tentang inti dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mencakup hasil penelitian, kelayakan produk yang dihasilkan, dan pembahasan.a

**BAB V : PENUTUP**

Pada bagian bab lima ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. **Bagian Akhir**

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

