

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terkhusus teknologi informasi sudah membagikan banyak pengaruh baik bagi perkembangan dunia pendidikan formal, nonformal, dan informal.¹ Ruang ini kini diperkaya dengan layanan teknologi yang tidak lagi selalu mensyaratkan kehadiran mahasiswa dan dibatasi ruang dan waktu. Pada bidang pendidikan, internet menyediakan akses informasi yang dapat mempermudah proses belajar mengajar. Bahkan, banyak negara maju sudah menggunakan Internet bukan sekadar selaku tingkatan informasi, tetapi juga selaku alat pembelajaran komunikatif. Adanya proses pembelajaran online dapat didukung oleh lingkungan pembelajaran online sehingga mudah tersedia untuk mendukung proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi perangkat keras komputer dan aplikasinya di segala bidang memerlukan perhatian khusus dari banyak pihak.² Penguasaan teknologi merupakan salah satu hal yang dibutuhkan generasi muda saat ini. Dengan berkembangnya teknologi informasi, tuntutan era globalisasi dapat dimanfaatkan dalam pengembangan pembelajaran. Salah satu upaya untuk menggunakan teknologi pada pembelajaran adalah melalui menggunakan sumber daya teknis selaku alat untuk belajar. Prosedur pelatihan tidak mampu dijauhkan dari mekanisme pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mengesankan dan akan mendorong peralihan dalam dunia pendidikan. Mengingat pendidikan memegang peranan penting guna meningkatkan mutu sumber daya manusia, maka butuh dilaksanakan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pelayanan di bidang pendidikan.

Pelatihan merupakan usaha guna mewujudkan sumber daya manusia yang bermutu tinggi secara terarah dan komprehensif agar bertumbuh dengan tepat melalui sokongan beragam pihak. Oleh sebab itu, kemajuan pendidikan harus berjalan seiring melalui prosedur

¹ Silahuddin, “Penerapan E-LEARNING dalam Inovasi Pendidikan”, Jurnal Ilmiah CIRCUIT Vol. 1 No. 1 Juli 2015.

² Rubhan Masykur, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”, *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8, No. 2, (2017)*, hal 178

peralihan.³ Pendidikan memegang fungsi pokok dalam mewujudkan sumber daya manusia yang unggul dan daya cipta global. Proses pendidikan di Indonesia perlu ditata secara optimal untuk mencapai hasil yang maksimal.⁴

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 mengutarakan pendidikan ialah upaya sadar dan tersistem guna melahirkan kondisi pembelajaran yang mempunyai keunggulan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri, masyarakat, bangsa.⁵ Berdasarkan maksud pendidikan nasional yang ditentukan pada pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003, tugas pendidikan nasional adalah menumbuhkan keterampilan dan mewujudkan karakter dan kemajuan bangsa yang berguna bagi pembinaan kehidupan bangsa dan pembangunan peserta didik. potensi

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui peningkatan mutu pembelajaran matematika. Pendidikan matematika mempunyai kedudukan utama pada pertumbuhan pendidikan. Pendidikan matematika melibatkan mekanisme belajar, mengajar dan belajar. Selama pembelajaran matematika, siswa diajarkan guna mempunyai pikiran yang logis, terstruktur dan rasional saat menuntaskan tugas, guna pengembangannya berlaku penting bagi dunia pendidikan.

Matematika selaku ilmu dasar yang dipelajari siswa sejak dini, sebab pada kehidupan sehari-hari seseorang tidak terlepas dari perhitungan. Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang begitu utama di semua jenjang pendidikan.⁶ Matematika saat ini diajarkan oleh seorang guru yang mengajarkan rumus dan prosedur. Guru tetap menjadi pusat pembelajaran dan membimbing pembelajaran. Guru mengarahkan pembelajaran dalam ceramah sehingga siswa pasif. Siswa sekadar mendengarkan pemaparan guru. Pembelajaran bakal menjemukan dan tidak disukai. Ini menurunkan motivasi siswa dan membuat matematika menjadi menakutkan dan menjemukan sebab mereka mengamati rumus dan mekanisme hanya selaku latihan matematika. Oleh karena itu pembelajaran matematika membutuhkan

³ Siti Komariah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sisw SMP Berbasis Android", *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika Vol. 4, No.1* (2018), hlm. 44.

⁴ Rivaldo Ilham Pinunggul, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 153.

⁵ Rivaldo Ilham Pinunggul, dkk, *Op.Cit*, hal. 153.

⁶ H. Hendriana & U. Soemarmo, "Penilaian Pembelajaran Matematika", Bandung: PT Refika Aditama, 2014, hal. 153.

inovasi, sehingga tidak lagi dianggap selalu mata pelajaran yang menakutkan dan menjemukan, tetapi menyenangkan dan menyenangkan.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan bisa dilakukan melalui peningkatan mutu pendidikan matematika. Pendidikan matematika mempunyai kedudukan inti pada peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan matematika melibatkan mekanisme belajar, mengajar dan belajar. Selama pembelajaran matematika, siswa diajarkan guna mempunyai pikiran logis, terstruktur dan rasional saat menuntaskan tugas, sehingga pengembangannya menjadi istimewa bagi pendidikan.

Inovasi dilakukan misalnya dari sudut pandang guru saat melakukan pembelajaran yaitu penggunaan lingkungan belajar untuk metode pengajaran matematika oleh guru. Guru selaku aktor inti pada pengajaran di kelas ialah pilar utama bagi pertumbuhan pendidikan. Semestinya guru meninggikan potensi dirinya melalui peningkatan mutu belajar setiap saat. Ada beragam usaha guna meninggikan mutu pengajaran. Penggunaan media ialah salah satu usaha yang mampu dilaksanakan.

Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menciptakan bahan ajar yang inovatif dan kemampuan untuk membangkitkan minat belajar matematika siswa. Pembelajaran matematika berlangsung selaras melalui keadaan dan keperluan peserta didik. Melalui usaha itu, maksud dari pembelajaran menjadi optimal dan disukai oleh siswa.

Salah satu teknologi yang diterapkan secara baik atau lingkungan belajar berbasis IT yang cocok untuk belajar matematika adalah Microsoft Powerpoint. Microsoft Powerpoint ialah rancangan yang mampu digunakan untuk merancang materi pembelajaran yang komunikatif. Microsoft Powerpoint mampu dipakai pada waktu pembelajaran, misalnya sebagai bahan presentasi, yang tentunya jauh lebih optimal dan memungkinkan siswa lebih mengerti konsepsi dari pelajaran yang diajarkan, terutama matematika. Microsoft Powerpoint juga mampu merancang game komunikatif selaku medium pembelajaran yang mampu membagikan visualisasi materi sedemikian rupa sehingga disukai siswa untuk berpartisipasi pada pembelajaran. Visualisasi sendiri mampu dimengerti selaku pembelajaran matematika yang diungkapkan secara grafik atau gambar saat mempelajari konsep-konsep matematika.

Berlandaskan pada uraian di atas, penulis tertarik guna mengeksplorasi lebih jauh pengembangan lingkungan belajar interaktif memakai Microsoft Powerpoint untuk materi geometri sisi datar. Peneliti kemudian melaksanakan kajian yang lebih mendetail tentang judul tersebut **“Pengembangan Media Pembelajaran**

Multimedia Interaktif Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII”.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP/MTs kelas VIII?
2. Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* sebagai penunjang pembelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP/MTs kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas didapat tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Guna mengembangkan dan menciptakan multimedia pembelajaran selaku penyokong pembelajaran matematika pada pokok bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP/MTs kelas VIII.
2. Guna memahami kelayakan multimedia pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar bagi siswa SMP/MTs kelas VIII.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Guna mengatasi masalah di atas, peneliti mengimplementasikan pengembangan lingkungan belajar multimedia interaktif ruang dua sisi dengan menggunakan materi *Microsoft Powerpoint*. Produk jadi berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang menggunakan perangkat lunak *Microsoft Powerpoint* dalam pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif.

Adapun spesifikasi pada aplikasi pembelajaran interaktif ialah:

1. Pembahasan Materi
Uraian materi bakal ditampilkan melalui presentasi yang menarik sehingga siswa tertarik guna belajar dan termotivasi guna memahami materi.
2. Latihan Soal
Sesudah siswa memahami materi yang disampaikan, siswa bakal dibagikan pertanyaan meliputi pilihan ganda. Sehingga siswa memahami sampai mana tingkat interpretasi siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dinantikan mampu membagikan manfaat teoritis dan manfaat praktis yakni:

1. Manfaat Teoritis

Dinantikan temuan penelitian ini mampu berlaku menjadi bahan acuan peningkatan lingkungan belajar yang mampu bermanfaat pada prosedur belajar multimedia interaktif memakai Microsoft Powerpoint.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Invensi media belajar matematika berbasis *powerpoint* dinantikan siswa mampu membangkitkan kemudahan dan menarik minat siswa guna memelajari bangun ruang yang menjadi *learning exercise* bagi siswa.

b) Bagi Pendidik

Memudahkan guru ketika menampilkan materi geometri kepada siswa serta mampu meningkatkan pemahaman guru pada keperluan dan kelayakan media siswa.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dinantikan mampu membagikan informasi yang bermanfaat dan memperluas pemahaman bagi peneliti sehingga mampu meninggikan pengetahuannya dan lebih mudah mengerti tugas sukar eorang guru.

F. Sistematika Penulisan

Guna mendapatkan rincian yang jelas tentang penelitian yang dilaksanakan, maka ditulis informasi yang memuat tentang materi dan topik yang dibahas pada setiap bab. Kajian ini mencakup atas lima bagian, yang sistematika penulisannya ialah :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini mencakup halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi dan daftar label.

2. Bagian Isi

Volume ini berisi ikhtisar dalam lima bab. Bab I dan bab-bab lainnya saling berkaitan sebab ialah kepaduan yang genap. Kelima bab itu mencakup :

Bab I Pendahuluan: Bab ini menjelaskan t latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, keunggulan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Penelitian: Bab ini berisikan kajian teori yang berkaitan pada penelitian yang dilaksanakan, antara lain teori pengembangan, lingkungan belajar, multimedia interaktif, Microsoft PowerPoint, pilihan materi. Studi yang relevan, kerangka kerja dan pertanyaan penelitian mengikuti.

Bab III Metode Penelitian: Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, metode pengembangan, pengujian produk, subjek pengujian produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Bab ini ialah bab utama yang mencakup deskripsi -eskripsi objek penelitian, deskripsi bahan penelitian dan analisis bahan penelitian.

Bab V Ringkasan: Bab ini ialah bab terakhir, yang mencakup kesimpulan dan hasil penelitian yang dilaksanakan, serta saran untuk penelitian serupa di masa mendatang dan kritik yang membangun.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini mencakup daftar pustaka, yakni buku-buku dan jurnal-jurnal baik nasional maupun internasional yang dipakai selaku acuan pada penulisan skripsi dan juga lampiran-lampiran.