

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk SDM yang berkualitas dan mampu bersaing di ranah global. Proses pendidikan di Indonesia harus dikelola dengan baik supaya memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahan dalam dunia pendidikan erat hubungannya dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik (pembelajar) yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik (pembelajar) dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut perlu adanya usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran matematika.²

Berdasarkan dari tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam pasal 3 Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan mengembangkan potensi siswa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara

¹ 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): 153.

² Pinunggul, dkk.

yang bertanggung jawab.³ Berikut ini ketetapan ayat tentang tujuan pendidikan dalam Al-Qur'an Surat Al-Imran ayat 139 yang berbunyi :

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

Artinya : “Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.” (QS. Al-Imran 3: 139).⁴

Ayat diatas menjelaskan bahwasanya agar manusia menjadi orang yang benar-benar beriman kepada Allah SWT, dengan semakin tingginya pendidikan yang didapatkan diharapkan semakin kuat pula tingkat keimanannya kepada Allah SWT, bukan dengan semakin tinggi pendidikan namun imannya semakin berkurang.⁵

Matematika merupakan ilmu dasar yang dipelajari siswa mulai sejak dini sampai tua, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari berhitung. Penguasaan terhadap matematika sangat diperlukan untuk menghadapi kemajuan pendidikan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang hidup dan tumbuh di mana kebenaran dicapai secara individu dan melalui masyarakat matematis. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.⁶

Keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media berperan untuk membantu peserta didik dalam memahami

³ Dewi Purnama Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018), 1.

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV. Darus Sunnah, 2015), 49.

⁵ Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa”, 2.

⁶ Pinunggul, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, 153.

konsep yang diberikan, memotivasi peserta didik untuk belajar dan membuat suasana kelas menjadi tidak monoton dalam pembelajaran matematika.⁷

Sebuah laporan dalam studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2019 menyatakan bahwa rata-rata skor matematika siswa di Indonesia berada di bawah rata-rata skor Internasional dan berada pada ranking 38 dari 63 negara. Skor rata-rata yang diperoleh siswa Indonesia adalah 386. Hasil studi TIMSS ini mengakibatkan Indonesia masih jauh tertinggal dari Thailand, Malaysia dan Palestina. Sebagian besar siswa hanya mampu mengerjakan soal sampai level menengah saja, dan dari hasil ini terlihat bahwa pendidikan matematika di Indonesia selama ini terlalu fokus pada kecakapan teknis dan tidak mampu sampai pada proses bernalar.⁸

Kenyataan di lapangan proses pembelajaran matematika masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Guru masih sebagai pusat belajar dan mendominasi pembelajaran. Guru melakukan pembelajaran dengan ceramah sehingga siswa pasif, siswa hanya mendengarkan saja penjelasan dari guru. Pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan prestasi belajar matematika siswa menjadi rendah.

Demikian halnya dengan pembelajaran materi peluang, hal ini tercermin dalam ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika bentuk cerita yang diberikan oleh guru. Ketika siswa diberikan soal-soal latihan, sebagian kecil yaitu 25% siswa yang dapat mengerjakan soal tersebut dengan baik sedangkan yang lainnya tidak tahu apa yang harus dilakukan, karena siswa tidak memahami soal yang ditanyakan. Selain itu kebanyakan siswa bekerja kurang sistematis dan kurang memperhatikan langkah-langkah penyelesaiannya. Mereka hanya mementingkan hasil akhir jawaban, sehingga banyak langkah-langkah yang tidak ditempuh padahal merupakan langkah yang menentukan hasil akhir jawaban.⁹

⁷ Krisma Widi Wardani dan Danang Setyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10 no. 1 (2020): 73.

⁸ Henry Suryo Bintoro, "Penerapan Interactive Multimedia pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013", *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (2020): 138.

⁹ Bintoro, "Penerapan Interactive Multimedia pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013", 139.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua belah pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif). Perantara diperlukan agar *value* dan *transfer of knowledge* dapat tercapai dengan tepat pada sasarannya dalam penyampaian pesan. Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan memengaruhi keberhasilan belajarnya.¹⁰

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas. Melalui pembelajaran berbasis multimedia, guru dapat membantu mengantarkan siswa untuk mendapatkan situasi pembelajaran yang sedemikian rupa guna memberikan pemahaman secara konkret terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan keadaan yang sebenarnya ke dalam kelas. Sebagai contoh, kondisi pasang surut air laut dapat disajikan dalam video yang ditampilkan dalam kelas sehingga siswa tahu proses pasang surut air laut tanpa harus datang ke laut terdekat.¹¹

Multimedia masih kurang dimanfaatkan dengan baik oleh beberapa guru dalam melakukan pembelajaran dikelas. Akibatnya, pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional walaupun perangkat multimedia tersedia dengan lengkap di dalam kelas. Oleh karena itu pada masa kini komputer telah memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap pembelajaran. Alat-alat demikian menawarkan kemungkinan untuk menjadi lebih baik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.¹²

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian konsep materi dalam pembelajaran yang memudahkan siswa lebih memahami materi. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan

¹⁰ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran* (Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020), 1.

¹¹ Sholikhul Anwar dan Moh. Badiul Anis, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang", *Jurnal Pendidikan Matematika* vol. 3, no. 1 (2020): 102.

¹² Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Renika Cipta, 2013), 102.

digunakan untuk membawa pesan kepada pembelajar yang mengandung materi konsep pelajaran yang memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran secara realtime. Media pembelajaran terdapat banyak sekali jenisnya, bahkan lingkungan keseharian pun dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi atau IT sangat baik diterapkan dalam pembelajaran konsep-konsep matematika. Banyak program komputer telah dikembangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, salah satunya yaitu *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* adalah program yang dapat membuat media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Microsoft Powerpoint* dapat digunakan dalam proses pembelajaran contohnya untuk bahan presentasi yang tentunya lebih efektif dan dapat membuat siswa lebih memahami konsep pelajaran yang disampaikan tersebut khususnya mata pelajaran matematika. *Microsoft Powerpoint* juga dapat membuat game interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi sehingga dapat menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Visualisasi sendiri dapat diartikan sebagai pembelajaran matematika yang di ungkapkan melalui grafik atau gambar.

Matematika masih menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika kelas XII yaitu Miftahul Jannah, S.Pd., M.Mat., menjelaskan bahwa, siswa masih banyak yang mengalami kesulitan belajar matematika, siswa kurang memahami contoh matematika dalam kehidupan sehari-hari itu seperti apa dan juga siswa kesusahan untuk melakukan visualisasi terhadap beberapa materi pelajaran matematika. Materi yang dianggap oleh guru matematika sulit dipahami siswa adalah peluang.

Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil ulangan harian siswa pada materi peluang belum bisa dikatakan baik karena hasil dari ulangan tersebut adalah 50% nilainya diatas KKM dan 50% nilainya dibawah KKM. Pembelajaran itu dapat dikatakan tuntas atau baik apabila 75% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai skor 75 atau KKM dari mata pelajaran tersebut. Setelah diselidiki lebih lanjut, ternyata permasalahannya adalah karena proses pembelajaran berlangsung lebih banyak dengan metode ceramah dari pada menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru disini yaitu seperti menggunakan gambar, dan juga sesekali menggunakan media berbasis komputer berupa

Powerpoint saja. Salah satu kelemahan media pembelajaran *Powerpoint* adalah siswa hanya bisa melihat materi yang disajikan tanpa bisa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran berbantuan komputer lain yang lebih baik sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut dan dapat memahami konsep materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi peluang. Maka peneliti akan melakukan penelitian lebih mendetail dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* Materi Peluang Kelas XII”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi peluang kelas XII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi peluang kelas XII?

C. Tujuan Masalah

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

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi peluang kelas XII.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi peluang kelas XII.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Untuk memecahkan masalah diatas, maka peneliti akan menerapkan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* materi peluang. Produk yang dihasilkan berupa sebuah aplikasi pembelajaran interaktif, dimana dalam pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif akan menggunakan software *Microsoft Powerpoint*. Software

Microsoft Powerpoint ini adalah sebuah perangkat lunak pembuat presentasi yang mudah untuk digunakan. Di dalam akan memuat pembelajaran yang menarik menggunakan animasi sehingga siswa lebih mudah untuk menguasai materi pelajaran. Adapun spesifikasi dalam aplikasi pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan Materi

Dalam pembahasan materi, penjelasan atau pemaparan materi akan dibuat dengan presentasi menarik sehingga siswa merasa termotivasi dalam belajar dan menguasai akan materi yang di bahas.

2. Latihan Soal

Setelah siswa menguasai materi yang dibahas, siswa diberikan soal berupa pilihan ganda. Sehingga siswa mengetahui tingkat kephahaman mereka.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang dapat bisa berguna dalam proses pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penciptaan media pembelajaran matematika berbasis *power point* diharapkan siswa dapat mempermudah dan menarik minat siswa untuk mempelajari materi peluang yang menjadi *learning exercise* bagi siswa.

b. Bagi Pendidik

Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi peluang terhadap siswa, dan dapat menambah wawasan pendidik terhadap kebutuhan dan kelayakan suatu media terhadap siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan yang bermanfaat dan menambah wawasan peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki serta dapat lebih mudah memahami tugas berat yang diemban seorang guru.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi informasi mengenai materi dan hal-hal yang dibahas dalam tiap-tiap bab. Adapun penelitian ini dibagi menjadi 5 bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian muka ini, terdiri dari: halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi dan daftar label.

2. Bagian Isi, meliputi :

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara bab I dengan bab lain saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab itu adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan: Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Penelitian: Bab ini menjelaskan tentang kajian teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang meliputi teori pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, *microsoft powerpoint*, materi peluang. Kemudian dilanjutkan dengan penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.

Bab III Metode Penelitian: Bab ini menguraikan tentang 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: Bab ini merupakan bab inti dimana di dalamnya berisi tentang penjelasan mengenai deskripsi gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, serta analisis data penelitian.

Bab V Penutup: Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi mengenai kesimpulan dan hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian serupa dimana yang akan datang serta kritik yang bersifat konstruktif.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yakni buku-buku yang digunakan sebagai rujukan dalam penulisan skripsi dan lampiran-lampiran yang mendukung isi skripsi.

