

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep.<sup>2</sup> Dalam proses pembelajaran matematika diharapkan bagi siswa untuk mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan lebih menarik.

Salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses mengajar. Dengan media pembelajaran kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru<sup>3</sup>. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan / informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.<sup>4</sup>

Dalam kenyataannya, setiap individu mempunyai minat dan pandangan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada yang memandang matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan sangat berminat untuk mempelajari matematika. Di sisi lain, ada

---

<sup>2</sup> Dian Novitasari, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Vol 2 No 2, (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2016), hal 8.

<sup>3</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Misykat*, Vol 03 No 01, 2018, hal 180.

<sup>4</sup> Sufri Mashuri, S. Pd., M. Pd, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 4.

juga yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit yang menyebabkan siswa kurang berminat untuk mempelajarinya. Di negara Indonesia sendiri kemampuan matematika berada di peringkat 7 dari bawah dengan skor rata-rata 379<sup>5</sup>. Fakta demikian, mendorong perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Adanya permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pada saat ini sangat dibutuhkan media pembelajaran bagi siswa untuk mempermudah pelajar dalam memahami suatu materi pembelajaran di sekolah dengan cepat dan tepat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat guru dapat mengarahkan dan memancing pertanyaan-pertanyaan dari siswa mengenai pesan-pesan yang telah disajikan<sup>6</sup>. Penyampaian dengan memberikan suatu pembelajaran yang menggunakan media interaktif yang dapat mempermudah siswa menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Seiring dengan berkembangnya penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Perkembangan dan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan matematika. Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, sangat dibutuhkan dalam penggunaannya yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sekarang ini kian beragam setiap waktunya agar dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa

---

<sup>5</sup> Muhammad Tohir, "Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015", 28 januari 2021 <https://matematohir.wordpress.com/2019/12/03/hasil-pisaindonesiatahun-2018-turun-dibanding-tahun-2015/>, 2019, hlm 1

<sup>6</sup> Drs. Muhammad Ramli, M. Pd, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, ( Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal 8.

lebih menarik. Salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran/ media interaktif sebagai alat bantu proses mengajar<sup>7</sup>. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan bantuan media.

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (software) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia yang menggabungkan beberapa media ini diharapkan dapat mengatasi masalah- masalah dalam proses belajar mengajar, termasuk kesalahan dalam memahami konsep matematika. Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan.<sup>8</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu proses belajar mengajar terkesan tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memperjelas, mempermudah dan membuat menarik proses belajar mengajar yang akan disampaikan guru kepada siswa sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses pembelajaran agar lebih menarik, jelas, dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara

---

<sup>7</sup> Nanang Nabhar Fakhri Auliya, M. Pd, *Desain Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif*, (Kudus: Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2019), hal 1.

<sup>8</sup> Dian Novitasari, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Vol 2 No 2, (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2016), hal 10.

sistematik agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.<sup>9</sup>

Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran dan menunjang keefektifitasan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan dan dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran atau media interaktif sebagai alat bantu proses belajar mengajar adalah *Software Microsoft PowerPoint*. Dengan menggunakan *Software Microsoft PowerPoint* dapat dibuat media pembelajaran berbasis teknologi multimedia komputer. Media interaktif dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini, diharapkan guru dapat meningkatkan minat dan juga ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengembangkan media pembelajaran yang dirancang menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam memahami pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar sub materi segiempat dan segitiga kelas VII. Sehingga dalam hal ini penulis bermaksud mengangkat judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT 2013 MATERI SEGIEMPAT KELAS VII SMP”

## B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang menjadi pedoman peneliti untuk mencapai sasaran yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* materi segiempat kelas VII?

---

<sup>9</sup> Thoha Firdaus, “Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran”, Artikel: Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda, 2018, hal 7.

2. Bagaimana kelayakan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* materi segiempat kelas VII?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* materi segiempat kelas VII
2. Untuk mengetahui kelayakan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* materi segiempat kelas VII

### D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *microsoft powerpoint* pada materi segiempat pada siswa kelas VII.

2. Kebutuhan Pengembangan

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk file yang diinstal dan ditampilkan dalam sebuah android yaitu *Microsoft PowerPoint*.

### E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan ataupun kualitas pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan “pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *microsoft powerpoint* materi segiempat kelas VII smp”

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Media yang dihasilkan diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint*, membantu meningkatkan daya tarik siswa serta memberikan pemahaman materi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media yang dihasilkan bisa mempermudah menyampaikan materi karena sudah terbantu dengan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint*.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk membandingkan media yang sedang digunakan dan media yang digunakan peneliti dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint* dalam proses pembelajaran.

