

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bertempat di lokasi Kecamatan Pakem, sekitar 15 km dari Kabupaten Bondowoso. Lokasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem Bondowoso yang terletak di daerah pedesaan dimana sebagian besar guru di SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso ini kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah di SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso yang dilakukan pada bulan Agustus 2022, diperoleh informasi bahwa, pembelajaran matematika yang dilaksanakan selama ini sangat jarang menggunakan media, baik berupa alat peraga ataupun media-media inovatif lainnya. Peserta didik belajar matematika lebih banyak melalui penjelasan secara langsung oleh guru yang didominasi dengan pembelajaran ceramah. Mengakibatkan peserta didik cenderung menghafal konsep atau prosedur matematis tertentu sehingga pembelajaran matematika yang dilaksanakan kurang bermakna. Hal ini berdampak pada

pembelajaran matematika yang dilakukan menjadi membosankan.

Tahap intelektual peserta didik sekolah menengah pertama termasuk dalam tahap peralihan dari tahap konkret ke abstrak, sebab logika berpikirnya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika di SMP sangat diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak (Sari, 2018). Dengan menggunakan media tersebut peserta didik akan lebih menghayati matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya, sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang disajikan.

Fenomena ini salah satunya terdapat di sekolah SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso dimana peserta didik disana menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media atau alat peraga, guru menggunakan media atau alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian peserta didik karena tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan sehingga tidak optimal dalam membantu peserta didik untuk memperoleh konsep-konsep matematika.

Dalam mengatasi masalah ini pendidik perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran mengikuti arah perkembangan teknologi, hal ini karena di dalam menerapkan teknologi pembelajaran kita harus menggunakan media agar pendidik dapat menyampaikan pesan dalam bentuk materi dengan mudah dan dapat dipahami peserta didik. tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar materi lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Lestari, & Ashadi, 2014).

Penelitian yang relevan dengan penelitian saya yaitu yang pertama (Ramadani, dkk., 2022) mengemukakan penggunaan media pembelajaran *power point ispring* pada ateri teori kinetic gas dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Dalam penelitian lain (Maryana. dkk., 2019) Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran matematika dengan menggunakan powerpoint dan iSpring quizmaker pada materi teorema Pythagoras menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya (Rosmayanti, dkk 2019) Media pembelajaran berbasis VBA *MS.Powerpoint* pada materi bentuk aljabar ini dapat meningkatkan kemampuan afektif peserta didik dalam embelajaran VBA power point. Berbasis pada *Microsoft*

*Powerpoint* sebagai aplikasi penunjang pembelajaran namun belum banyak yang mengetahui bahwa dengan memanfaatkan VBA pada *Ms.Powerpoint* dapat membuat animasi diluar format yang tersedia di *Ms.Powerpoint* yang biasa digunakan. tampilan animasi lain yang tidak terdapat sebelumnya dapat dibuat lebih menarik dengan membuat kode-kode program pada *worksheet* VBA bahkan dapat mengaplikasikan rumus-rumus matematika untuk menghasilkan sebuah animasi.

Melalui aplikasi pembelajaran BU MADE berbasis VBA pada Microsoft Powerpoint ini diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar di sekolah maupun diluar sekolah terutama pada materi bentuk aljabar. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikembangkanya media pembelajaran sebagai alat bantu belajar materi bentuk aljabar menggunakan *power point ispring*. menggunakan *mobile learning power point ispring* peserta didik dapat mengakses aplikasi ini dimana saja dengan berbantu *smaptphone*, tablet, laptop dan komputer secara offline berupa aplikasi android bernama BU MADE (Buku Matematika Merdeka).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didentifikasikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
2. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran animasi berbasis multimedia *MC.Powerpoint* pada materi bentuk aljabar di SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, Penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan *Microsoft PowerPoint* menjadi media pembelajaran animasi BU MADE (Buku Matematika Merdeka) matematika pada materi Bentuk Aljabar.

### **D. Rumusan Pertanyaan**

berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran BU MADE berbasis *MC.Powerpoint* pada materi bentuk aljabar di SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran BU MADE berbasis *MC.Powerpoint* pada materi bentuk aljabar di berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso?

### **E. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran BU MADE berbasis *MC.Powerpoint* pada materi bentuk aljabar di SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran BU MADE berbasis *MC.Powerpoint* pada materi bentuk aljabar di SMP Negeri 2 Pakem Bondowoso berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik.

#### **F. Manfaat**

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak orang di setiap kalangan, diantaranya :

1. Bagi peserta didik,  
Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
2. Bagi pendidik,  
Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman pada materi bentuk aljabar oleh peserta didik menggunakan media BU MADE (Buku Matematika Merdeka) berbasis VBA *MS.Powerpoint* sehingga peserta didik memiliki suasana belajar yang baru.
3. Bagi sekolah,  
Dapat memunculkan ide baru yang lebih kreatif untuk membuat suatu bahan ajar sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran matematika.

## **G. Definisi Oprasional**

Dengan penyesuaian dari judul yang peneliti gunakan, maka definisi oprasional yang dapat dimunculkan antara lain:

### **1. Pemahaman Konsep Matematika**

Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan memahami relasi dan operasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan bukan hanya sekedar menemukan, menjelaskan, menerjemahkan, manafsirkan, dan menyimpulkan karena seorang peserta didik perlu memahami konsep terlebih dahulu agar mudah menyelesaikan suatu permasalahan.

### **2. Smartphone**

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan smartphone android oleh peserta didik dalam mengakses informasi edukasi efektif karena sebagian besar peserta didik sudah memanfaatkan android untuk mengakses informasi edukasi dan banyak mendukung aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

### **3. Microsoft PowerPoint**

Game edukasi sebagai media yang memiliki potensi yang baik karena kegiatan yang dilalui digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam berfikir.

### **4. R & D (Research and Development)**

*Research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

## **5. Borg dan Gall**

Bawa terdapat sepuluh langkah pengembangan menurut *borg dan gall*. Dalam pengembangan Bu Made ini peneliti mengacu pada tujuh tahapan.

## **6. Materi Bentuk Aljabar**

Dari keterangan diatas dpat disimpulkan bahwa bilangan yang terdiri dari bilangan bulat positif, bilangan nol, dan bilangan bulat negatif bilang bulat positif adalah bilangan bernilai positif yang terletak di sebelah kanan dari nol pada garis bilangan. Operasi yang digunakan dalam bilangan bulat ini adalah operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian , dan pembagian.