

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran pada setiap jenjang pendidikan baik di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sehingga matematika dapat dikatakan sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting di pendidikan. Matematika selain memiliki sifat abstrak, ternyata juga memerlukan pemahaman konsep yang baik. Hal ini penting karena untuk memahami konsep yang baru, diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Sehingga ilmu pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik sebelumnya dapat dibangun atau dikonstruksi menurut pengalaman belajar masing-masing sesuai tahap perkembangan dan lingkungan sekitarnya. Diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 pada Standar Isi Mata Pelajaran Matematika dinyatakan bahwa tujuan mata pelajaran matematika di sekolah yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep secara lugas, akurat, efisien, sehingga dapat memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Muhson (2010) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu cara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Peran pendidik tidak bisa terlepas dari penyampaian materi agar peserta didik mampu memahami materi yang diberikan sehingga tercapainya proses pembelajaran yang efektif serta efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 2 Batanghari diperoleh beberapa kendala yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui hasil wawancara dengan pendidik kelas VIII.3 di SMPN 2 Batanghari terdapat beberapa kendala apalagi saat proses pembelajaran dilakukan secara daring. Salah satu kendalanya adalah pada saat pembelajaran pendidik tidak dapat menyampaikan materi

secara maksimal. Pada saat pembelajaran ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki kuota internet atau terkendala sinyal sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Menurut pendidik diperlukan media pembelajaran yang bisa digunakan saat *online* maupun *offline*. Selain itu, menurut beliau diperlukan media pembelajaran yang mampu mempresentasikan komunikasi peserta didik dan mampu membimbing peserta didik untuk menggunakan materi yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil angket *pra-survey* yang dibagikan kepada 28 peserta didik kelas VIII.3 bahwa 46,4% atau 13 dari 28 peserta didik berpendapat bahwa matematika itu sulit dan 50% atau 14 dari 28 peserta didik menyatakan materi peluang cukup sulit. Selanjutnya pendidik mengatakan bahwa pada pembelajaran matematika di kelas VIII.3 SMPN 2 Batanghari sudah tersedia sumber belajar yaitu buku paket. Tetapi karena saat ini proses pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga membuat peserta didik kurang mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi terhadap peserta didik kelas VIII.3 SMPN 2 Batanghari menunjukkan bahwa 64,3% atau 18 dari 28 peserta didik merasa terbantu saat proses pembelajaran menggunakan media dan 50% atau 14 dari 28 peserta didik menyukai media disertai *powerpoint*.

Hartanto (2016) menjelaskan bahwa bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian penting terhadap metode belajar yang digunakan. Salah satu contoh media pembelajaran yang direalisasikan dengan memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan yang berbasis android. Dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah karakter peserta didik, tetapi membentuk integritas dan sikap mental berkarakter yang mengarah pada *global mindset*. Teknologi memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik berpikir mengarah ke *global mindset*. Sebagai contoh, yaitu penggunaan *smartphone* pada penerapan metode penyampaian materi secara tatap muka maupun daring. Karena teknologi proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta memberikan nilai tambah yang positif. Pemanfaatan jaringan komputer atau *handphone* berupa internet sebagai media

pembelajaran menempatkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Proses pembelajaran dapat dilakukan secara daring atau tidak perlu hadir secara fisik (*classroom meeting*) karena peserta didik dapat mempelajari materi dan mengerjakan tugas-tugas dengan cara mengaksesnya secara online.

Nurseto (2011) menyatakan bahwa *powerpoint* salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*). Penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* sangat mendukung dalam proses pembelajaran saat masa pandemi. Selama ini pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* berbantuan *Instagram* dalam menyampaikan materi peluang. Dengan menggunakan *powerpoint* maka pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran secara *offline*. Aplikasi *Instagram* dapat digunakan pendidik untuk berinteraksi secara langsung dengan peserta didik.

Media sosial *Instagram* memberikan efek yang cukup spesial bagi penggunanya. Selain digunakan untuk hiburan, media ini juga bisa dijadikan wadah untuk berekspresi bagi para penggunanya (Utami, 2015). Hal ini yang menjadi salah satu daya tarik media sosial *Instagram* untuk peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media sosial *Instagram* ini penggunanya dapat membuat *content* sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Bukan hanya berupa video tetapi juga dapat ditambahkan dengan musik maupun suara manual. Hal ini bisa menjadi media yang milenial karena pendidik dapat berekspresi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini sekaligus untuk menarik minat peserta didik. Bukan hanya pendidik yang dapat berekspresi, peserta didik juga dapat membuat *content* yang dapat menambah keterampilan. Melalui media sosial *Instagram* dapat mempermudah dalam mengumumkan tugas secara kreatif, berbagi pengalaman bersama peserta didik dengan bantuan video, serta media *Instagram* ini lebih mudah diakses dan penggunanya tidak terbatas.

Daya tarik media inilah yang memungkinkan peserta didik sehingga mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan masalah yang sudah dijabarkan diperoleh suatu cara untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi peluang, oleh sebab itu penelitian yang akan dilakukan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Berbantuan Aplikasi Instagram Pada Materi Peluang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* berbantuan aplikasi *Instagram* yang valid dan praktis?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan serta memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi peluang.

## **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun kegunaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan produk yang sudah ada agar dapat digunakan untuk media pembelajaran. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *power point* berbantuan aplikasi *Instagram* pada materi peluang.

## **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

Spesifikasi dari produk yang diharapkan dari pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Nama Produk : InstaPoint
2. Ekstensi Produk : apk (*Application Package File*)
3. Software Builder : Powerpoint
4. Materi Pokok : Peluang
5. Sasaran : Peserta didik Kelas VIII.3
6. Sistem Operasi : Android dan Komputer
7. Fitur Produk : Materi, Contoh Soal, Latihan Soal dan Tes

## **F. Urgensi Pengembangan**

Media pembelajaran berbasis *power point* berbantu aplikasi *Instagram* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi dan tujuan pembelajaran tercapai. Adapun kegunaan dari pengembangan produk penelitian sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam penyampaian materi peluang.
2. Dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar yang menarik dan praktis.
3. Menekan dampak negatif pada peserta didik dalam penggunaan *gadget* dan komputer.

#### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dari pengembangan produk penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran berbantuan *instagram* ini harus menggunakan kuota saat pemakaian aplikasi.
- b. Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *instagram* ini memerlukan *space* yang cukup banyak dalam penyimpanan internal pada ponsel yang digunakan.
- c. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *power point* berbantuan *instagram* ini tidak ditujukan untuk menggantikan media buku, modul atau lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran, melainkan hanya sebagai media pembelajaran alternatif untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.