

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SOLMATH
PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL
DI KELAS ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH :

TEGUH BAYU SAPUTRA

18.1.01.05.0010

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2022

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana demi terwujudnya suasana belajar mengajar dan proses pembelajaran agar siswa bisa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya maupun sekitarnya. Perkembangan pendidikan di negara kita saat ini telah mengalami peningkatan yang cukup pesat. Perkembangan pendidikan yang dari waktu ke waktu menjadi sangat canggih, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kecanggihan suatu ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) yang berkembang pada abad ini menjadi kebutuhan. Begitu juga dengan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh media pembelajaran ke dalam dunia pendidikan, media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan perubahan yang cukup pesat dengan masing-masing ciri dan karakteristiknya. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media yang mengarah pada pembuatan taksonomi media pendidikan atau pembelajaran terutama pada pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang kajian yang harus diajarkan di setiap jenjang sekolah. Matematika adalah studi tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan ide-ide yang terhubung satu sama lain. Matematika dipisahkan menjadi tiga segmen penting, khususnya matematika aljabar, analisis dan geometri.. Namun, ada penilaian yang mengatakan bahwa matematika dibagi menjadi empat bagian, aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika (James dan James, 1976). Dalam contoh-contoh matematika, media pembelajaran juga diharapkan dapat membantu pembelajaran dan latihan-latihan pembelajaran.

Sebagaimana ditunjukkan oleh (Kemp dan Dayton, 1985) dampak positif pemanfaatan media pendidikan adalah sebagai berikut: a) Penyampaian ilustrasi menjadi lebih normal. b) Pengajaran bisa lebih intrik. c) Metode yang terlibat dengan latihan pembelajaran menjadi cerdas. d) Lebih mahir dalam hal investasi yang signifikan. e) Meningkatkan sifat hasil belajar. f) Latihan belajar harus dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. g) Perspektif inspiratif siswa terhadap apa yang mereka sadari dan terhadap pengalaman pendidikan dapat digerakkan. h) Merubah tugas pendidik ke arah yang lebih bermanfaat dan positif tentunya.

Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti ketika melakukan observasi di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Kediri pada tanggal 1 Februari – 31 Maret 2021 adalah dalam pelaksanaan pembelajaran guru sudah berusaha untuk memaksimalkan

pembelajaran di tengah pandemi dengan pembelajaran online. Tetapi dengan cara ini masih banyak siswa yang tidak tertarik bahkan jarang mengikuti pembelajaran dengan baik, jarang mempelajari dan mengerjakan tugas yang di berikan guru. Banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan dan *microsof power point* mengikuti kegiatan pembelajaran secara online dengan baik. Karena di dalam kelas online guru hanya memberikan materi berupa foto atau file yang membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Siswa lebih tertarik membuka aplikasi lainnya yang ada di *smartphone* daripada membuka materi pelajaran. Padahal banyak sekali cara guru untuk menghidupkan suasana kelas online saat penyampaian materi salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis apliaksi android menggunakan interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SolMath Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel di Kelas Online”.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang media pembelajaran interaktif berbasis apliaksi android menggunakan *powerpoint*
2. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang digunakan hanya menyangkut pada materi sistem persamaan linier dua variabel

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif SolMath menggunakan *powerpoint* berbasis aplikasi android pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel ?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.

E. Sistematika Penulisan

Terdapat tiga sistematika penulisan yang digunakan yaitu bagian awal, bagian utama (isi), dan bagian akhir. Berikut penjelasan dari ketiga bagian tersebut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini tersusun dari latar belakang, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini tersusun dari media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dan materi.

3. BAB III : METODE PENGEMBANGAN

Bab ini tersusun dari model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil studi pendahuluan yang memuat desain awal media, model validasi yang memuat deskripsi hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Interpretasi hasil uji validasi dari tampilan materi dan media, desain akhir media. Pembahasan dan hasil penelitian yang memuat spesifikasi media, kelebihan dan kelemahan media/produk.

5. BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan, implikasi dan saran yang diberikan peneliti kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Faozi, Rizal. 2012. *Pengembangan Modul Kimia Berbasis Kontekstual Dengan Huruf Braille Pada Materi Minyak Bumi Untuk Siswa Difabel Netra Kelas X Semester Genap*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Umar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, Nurul, and Susanti. 2013. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri Gedangan Sidoarjo*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Marson.
- Miskowati, Mina. 2012. *Pembangunan Media Pembelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Karangpandan Berbasis Multimedia Interaktif*. Jurnal Speed 10 (4): 34–39.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nana, Sudjana, And Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, And Arief S. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana, And Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar

Baru Algensido.

Undang-Undang Republik Indonesia No 18. 2022. *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.