

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Coronavirus Disease (Covid 19) merupakan virus yang muncul tahun 2019 dan mulai menyebar di Indonesia awal tahun 2020. Adanya wabah covid-19 memberikan dampak diseluruh bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Sejak Maret 2020 pemerintah memberlakukan kegiatan belajar mengajar dalam jaringan dari rumah (Pusdiklat Kemdikbud, 2020). Dengan adanya kebijakan belajar dari rumah, proses belajar mengajar yang semula dilaksanakan secara tatap muka diganti dengan kegiatan belajar mengajar dalam jaringan atau jarak jauh untuk mengantisipasi penyebaran Covid-19. Pembelajaran daring merupakan inovasi baru dalam pendidikan. Kegiatan daring sebenarnya menguntungkan dalam hal efisiensi waktu dan biaya transportasi. Namun dalam prakteknya, pembelajaran daring tidak semaksimal pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran matematika (Fauzy & Nurfauziah, 2021).

Pola pembelajaran daring ini perlu diadaptasi kembali baik oleh tenaga pendidik maupun siswa-siswi yang di didik sehingga proses pembelajaran guru memiliki peran penting dalam hal pengelolaan kegiatan pembelajaran. Untuk melaksanakan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik, diperlukan kreativitas guru dalam pemilihan dan penggunaan media serta teknik pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan

pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, terlebih pada mata pelajaran matematika yang hakikatnya merupakan ilmu abstrak (Damayanti & Qohar, 2019; Hariyono & Widhi, 2021; Rusmana, 2012; Vitantri dkk., 2020).

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya media *software Powerpoint*. *Software Powerpoint* merupakan salah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk digunakan dan memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan dari *Powerpoint* ini dapat disisipkan gambar, audio, video (Kurniawan & Rachmat, 2010) dengan keunggulan tersebut menunjang dalam mengembangkan *Powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis (Damayanti & Qohar, 2019). Selain keunggulan tersebut, *Powerpoint* juga bisa mengembangkan bahan ajar berbasis CD interaktif *Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar (Warkintin & Mulyadi, 2019). Kemudahan dalam penggunaan *Powerpoint* ini memungkinkan guru untuk memakainya sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui wawancara terhadap guru matematika yakni Ibu Veranika Cintia O., S.Pd. di MTs Miftahul Huda Silir Kabupaten Kediri mengatakan bahwa sudah ada tenaga pendidik yang menggunakan media pembelajaran, seperti halnya *Powerpoint* dalam proses pembelajaran, akan tetapi sebagian guru masih menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Media yang digunakan guru matematika di sekolah masih terpaut pada buku cetak,

oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint*.

Media pembelajaran *Powerpoint* yang terlalu banyak isi pada setiap slidennya akan menimbulkan kebosanan dan sulit dipahami. Penelitian terdahulu menunjukkan *Powerpoint* yang baik dengan tampilan materi yang menarik dan komunikatif dapat membantu peserta didik meningkatkan minat dan pemahamannya dalam pembelajaran (Hevitullah, 2016; Yuliansah, 2018). Beberapa peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*, namun *Powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan peneliti memiliki konsep yang berbeda dalam segi penyajian materinya. Penyajian materi dengan konsep menyelesaikan misi layaknya sebuah game yang tidak dapat naik level apabila level sebelumnya belum usai. Penyelesaian misi inilah yang peneliti sebut sebagai *mission task*, dimana dalam menggunakan media pembelajaran ini secara runtut sebagaimana dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang telah termuat dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 37 tahun 2018 (Permendikbud, 2018) yang disajikan dengan berurutan.

Salah satu materi matematika yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah adalah statistika, bahkan statistika juga diajarkan pada bangku perkuliahan (Maryati & Priatna, 2017). Pentingnya pengetahuan terkait materi statistika, menjadikan materi ini menjadi materi inti pada mata pelajaran matematika dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) hingga Kurikulum 2013(K-13). Selain hal tersebut,

rendahnya pemahaman siswa dalam menginterpretasikan diagram dan penyajian data juga menjadi alasan peneliti memilih materi penyajian data dalam penelitian dan pengembangan ini khususnya pada Bab Penyajian Data Kelas VII.

Powerpoint yang interaktif dapat dijadikan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika terlebih pada tahun ini sudah mulai dilakukan uji coba pembelajaran tatap muka, sehingga dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *Powerpoint* interaktif ini efektif terhadap hasil belajar matematika siswa terutama pada materi penyajian data yang akan dipelajari hingga kelas XI mendatang. Dengan demikian, peneliti akan mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Mission Task* Berbasis *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Miftahul Huda Silir”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir pada materi Penyajian Data.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir pada materi Penyajian Data.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Silir pada materi Penyajian data.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada materi Penyajian data kelas VII SMP/MTs.
2. Media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria terkait karakteristik media, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan sehingga media memiliki kualitas yang baik.
3. Desain media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* yang dikembangkan berisi Kompetensi Inti, 2 Kompetensi Dasar, dan Materi.

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Penyajian data Bulat

Kompetensi Dasar KI. 3	Kompetensi Dasar KI.4
3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajiannya (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)	4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran

(Adinawan, 2016)

4. Materi disajikan dalam bentuk *Mission Task*, dimana ketika siswa ingin masuk ke dalam materi utama diberikan sebuah pop up misi berisikan materi pengantar, materi prasyarat, atau stimulus. Untuk dapat masuk ke dalam materi tersebut dan lanjut materi ke materi selanjutnya, siswa harus mampu menyelesaikan misi yang diberikan. Sebagai gambaran sistematis jalannya media ini dari materi yang disajikan berupa materi Pengertian Penyajian data, Pengumpulan Data, dan Penyajian Data, untuk dapat masuk ke materi tersebut siswa harus

menyelesaikan misi pada materi yang telah siswa pilih, begitu seterusnya hingga materi yang disajikan telah dibuka semua.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

1. Bagi siswa

Media ini dapat memberi pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Melalui media pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih paham mengenai materi yang diajarkan dan mempengaruhi hasil belajarnya. Siswa akan mendapat pengalaman baru supaya tidak bosan terhadap pembelajaran.

2. Bagi Guru

a. Media pembelajaran interaktif *Mission Task* berbasis *Powerpoint* ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan mampu membangun komunikasi antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru.

b. Sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika dalam upaya pengembangan media terhadap hasil belajar matematika siswa.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Powerpoint* sebagai bekal untuk pembelajaran di sekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Validator yaitu dosen dan guru matematika yang akan memvalidasi media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Powerpoint*.
- b. Validator memvalidasi media, materi dan bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Powerpoint*.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* dikembangkan khusus untuk materi materi penyajian data kelas VII.
- b. Subjek uji coba media pembelajaran interaktif terbatas pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Silir.
- c. Uji validasi hanya dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan.
- d. Untuk mengetahui keefektifan media, hanya dilihat berdasarkan hasil belajar kognitif siswa.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, hal tersebut dipaparkan dalam penelitian (Hevitullah, 2016) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang. Dalam penelitian

tersebut data-data yang diperoleh melalui *pre-test* dan *pos-test* dianalisis dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan (Nursit, 2016) pada mata kuliah geometri *euclid* yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powerpoint (Macro-Enable)* pada Mata Kuliah Geometri Euclid dalam Pembelajaran Matematika menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dapat digunakan dalam bangku perkuliahan juga. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media tersebut merupakan media yang valid dan praktis dengan persentase $\geq 80\%$. Hasil yang sama juga ditunjukkan oleh penelitian (Damayanti & Qohar, 2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Mater Kerucut.

Berbeda halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rusmana, 2012) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media ICT dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Rusmana menggunakan *Software Powerpoint* sebagai media pembelajaran berbasis *ICT*. Selain efektif media tersebut berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika penggunaannya.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Yuliansah, 2018) pada mata pelajaran yang berbeda yakni administrasi juga menunjukkan hasil yang sama yakni media yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan motivasi

belajar dan prestasi belajar siswa, media pembelajaran *Powerpoint* tersebut dikembangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi yang menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Pada pembelajaran melalui *Powerpoint* juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, selain itu *Powerpoint* interaktif juga dinilai praktis, efektif, mudah digunakan, mudah ditemukan, dan dapat membantu siswa serta pendidik (Damayanti & Qohar, 2019; Puspita dkk., 2020; Rusmana, 2012; Yuliansah, 2018). Disisi lain pada penelitian kali ini *Powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki konsep yang berbeda dalam segi penyajian materinya. Penyajian materi dengan konsep menyelesaikan misi layaknya sebuah game yang tidak dapat naik level apabila level sebelumnya belum usai. Penyelesaian misi inilah yang peneliti sebut sebagai *mission task*, dimana dalam menggunakan media pembelajaran ini siswa tidak dapat langsung masuk kedalam materi akan tetapi siswa diberikan sebuah tugas sebagai pengantar atau materi pembuka dari materi inti yang akan disampaikan pada slide selanjutnya yang mana siswa tidak dapat melompati halaman tersebut sebelum misi tersebut selesai dan tuntas agar dapat memahami materi yang disampaikan dengan harapan dapat menjadi terobosan baru dalam media pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa dan dapat mengubah pola pikir siswa terkait pelajaran matematika yang terkesan sukar di pahami.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pembelajaran, agar dapat menumbuhkan konsentrasi, emosi/perasaan, atensi, dan ketertarikan seorang siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang optimal.
2. Media Pembelajaran Interaktif adalah media yang di dalamnya terdapat dua unsur media atau lebih (gambar, teks, audio, dan video) dan terintegrasi serta menimbulkan interaksi dua arah antara pengguna dengan alat yang digunakan agar tercapai tujuan pembelajaran.
3. *Mission Task* adalah penyajian materi dengan konsep menyelesaikan misi layaknya sebuah game yang tidak dapat naik level apabila level sebelumnya belum usai.
4. Hasil Belajar adalah bentuk perubahan dari tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan dan keterampilannya.
5. Penyajian data adalah salah satu materi pelajaran matematika pada semester 2 kelas VII SMP/MTs yang meliputi pengertian data, mengolah dan menyajikan data.