

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Visi pendidikan Indonesia adalah mewujudkan Indonesia maju dan berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Untuk mewujudkan visi tersebut pemerintah sudah banyak mengeluarkan kebijakan dan program, salah satunya Merdeka Belajar. Merdeka Belajar memberikan kebebasan dalam belajar yaitu bisa di mana saja, kapan saja, bahkan dari sumber mana saja. Apalagi dalam kondisi Setelah pandemi seperti saat ini, mau tidak mau, suka tidak suka, kita harus menerapkan metode belajar dengan berbagai sumber belajar. Salah satunya belajar melalui teknologi digital. Saat ini, dunia pendidikan sedang menghadapi tantangan *learning loss* akibat pandemi Covid-19. Tentunya ini menjadi perhatian bersama baik pemerintah, guru, orang tua maupun masyarakat untuk memberikan pengawasan dan bimbingan agar anak-anak tetap dapat mengakses pembelajaran (Kemendikbud, 2022).

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu negara, setiap perbuatan dan tindakan dalam pendidikan selalu menghendaki hasil (Amran, 2015). Pendidik selalu berharap bahwa hasil yang diperoleh peserta didik saat ini lebih baik dan memuaskan dari hasil yang diperoleh sebelumnya. Penilaian hasil belajar sangat menentukan kemajuan kompetensi yang diperoleh oleh peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak dapat ditinggalkan di semua kalangan termasuk di kalangan sekolah menengah, hal itu membuat matematika sangatlah berpengaruh dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang saat ini, karena banyak kendala setelah adanya pandemic covid-19 pembelajaran di sekolah saat ini sangat memanfaatkan teknologi infomasi sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran (Utami et al. 2020).

Pembelajaran matematika di sekolah menengah tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi matematika saja, melainkan materi matematika diposisikan sebagai alat serta sarana bagi Peserta Didik dalam sebuah kompetensi. Pembelajaran matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak,

serta konsep dan perinsipnya yang berjenjang. Hal ini menyebabkan banyak Peserta Didik yang kesulitan dalam pembelajaran matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah menengah ditunjukkan oleh dikuasainya materi oleh Peserta Didik dan Peserta Didik bisa menyelesaikan soal-soal materi yang sudah dipelajari. Adapun faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran matematika Peserta Didik mampu menguasai materi dengan baik yaitu dengan kemampuan Pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan pembelajaran.

Cara mengajar Pendidik juga sangat mempengaruhi hasil belajar Peserta Didik. Masih banyak ditemui Pendidik matematika yang mengajar dengan metode konvensional. Pembelajaran konvensional sering membuat Peserta Didik merasa bosan karena monoton. Akibatnya adalah ketika Peserta Didik dihadapkan pada tugas yang sulit dan membutuhkan kemampuan berfikir tingkat tinggi atau jawabannya tidak langsung diperoleh, maka Peserta Didik cenderung malas mengerjakannya. Media bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara Peserta Didik dan lingkungannya serta kemampuan Peserta Didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan analisa lapangan pada saat penulis melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di peroleh hasil bahwa metode yang di gunakan pada proses pembelajaran banyak menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Serta hasil wawancara terhadap guru dan beberapa peserta didik di kelas VIII di SMP Plus Al-Amanah Dander bahwa banyak peserta didik yang mudah bosan dan tidak mau mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga perlu penyampaian materi yang berbeda dari yang biasanya disampaikan oleh guru. Sehingga perlunya media pembelajaran yang menarik untuk menambah semangat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan objek-objek dan menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Salah satu media visual adalah *Power Point* yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan objek kerja dari matematika. *Microsoft power point* merupakan salah satu program berbasis multimedia. *Software* ini, menyediakan

fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para Pendidik sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar, 2017). Pada *Power Point* juga banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada *Power Point* (Misbahudin, dkk., 2018).

Dengan adanya permasalahan yang di keluhkan penulis di latar belakang tersebut maka Media pembelajaran KARIRO berbasis *power point* pada persamaan garis lurus ini diharapkan bisa membantu para Pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang lebih enjoy dan lebih enak karena banyak peserta didik yang kehilangan semangat belajar setelah adanya pandemic covid 19 dan penerapan kurikulum merdeka. Media ini juga di harapkan berpengaruh besar pada peserta didik dalam memahami materi persamaan garis lurus dan juga membuat semangat belajar mereka tumbuh kembali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Media yang digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran belum efektif dan menarik.
2. Penggunaan media kurang sesuai dengan perkembangan Peserta Didik.
3. Perlu pengembangan media baru agar lebih Menarik dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah bisa diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Pengembangan Media Pembelajaran KARIRO pada persamaan garis lurus.
2. Penelitian menggunakan metode *borg and gall* sampai prosedur ke 6 (*Research an information collecting, planning, develop preliminary porm product, Preliminary field testing, main product revision, main field testing*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, Identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah di uraikan di atas, rumusan masalah yang di tentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu Bagaimana kevalidan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran KARIRO Berbasis *Power Point* pada materi persamaan garis lurus?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran KARIRO Berbasis *Power Point* pada persamaan garis lurus.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk memperoleh gambaran yang jelas serta menghindari salah pengertian tentang istilah yang terkandung dalam judul penelitian ini maka perlu untuk memberi gambaran arti dan istilah. KARIRO adalah sebuah nama dari media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Dapat memberikan pengalaman belajar baru dan memberikan rasa penasaran terhadap materi yang di sajikan
 - b. Dapat memberikan pengetahuan Peserta Didik mengenai peoses pembelajaran yang di lakukan oleh Pendidik.
 - c. Dapat memberikan pengetahuan Peserta Didik agar bisa menyesuaikan diri dengan keadaan mengenai proses belajar yang dilakukan oleh Pendidik.
 - d. Dapat memberikan kenyamanan belajar Peserta Didik pada pembelajaran di zaman sekarang.
 - e. Dapat membantu Peserta Didik agar bisa mengetahui apa harus yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung.
2. Bagi Pendidik
 - a. Dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran di zaman sekarang agar Pendidik lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran.
 - b. Dapat memberikan pandangan bagi Pendidik yang harus dilakukan saat proses belajar mengajar.

- c. Sebagai bahan pertimbangan Pendidik dalam proses belajar mengajar yang akan dilakukan untuk peserta didik.
 - d. Dapat memberikan pengetahuan bagi Pendidik mengenai proses belajar mengajar yang efektif.
3. Bagi Sekolah
- Hasil penelitian ini bermanfaat agar tersedia bahan ajar yang telah divalidasi dan benar-benar sudah teruji sebagai suatu media pembelajaran yang valid, sebagai pedoman implementasi pembelajaran sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
- a. Menambah pengalaman bagi peneliti terhadap penelitian yang akan dilakukan
 - b. Menambah wawasan bagi peneliti terhadap penelitian yang akan dilakukan
 - c. Menambah kemampuan diri dalam meneliti penelitian yang akan diteliti.
5. Bagi prodi pendidikan matematika
- Sebagai bahan pertimbangan untuk teman-teman prodi pendidikan matematika agar selalu membuat inovasi baru di dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.8 Spesifikasi Produk

Produk pada penelitian ini adalah media pembelajaran pada materi persamaan garis lurus menggunakan *power point*. Spesifikasi produk dalam pengembangan ini adalah:

1. Jenis produk yang dihasilkan berupa pengembangan media pembelajaran KARIRO Berbasis *Power Point* Pada Persamaan Garis Lurus.
2. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint 2010.
3. Materi pembelajaran pada media didesain berupa informasi yang menyajikan gambar model, data dan animasi yang menarik.

1.9 Definisi Operasional

Untuk mengurangi kesalahan dan penaksiran istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah penelitian yang berguna untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang dilakukan uji kelayakannya sesuai dengan

kebutuhan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran menggunakan powerpoint yang efektif pada materi persamaan garis lurus.

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.
3. Powerpoint adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide.



UNUGIRI