

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu dan teknologi terutama teknologi informasi berkembang sangat pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat tersebut telah banyak memberikan banyak manfaat dan kemudahan kepada manusia. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi hampir dalam setiap aspek kehidupan.

Komputer dipakai sebagai sarana penyajian informasi telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang misalnya perusahaan, perbankan, dan perkantoran termasuk dunia pendidikan. Dalam sektor pendidikan pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang digunakan untuk membantu urusan keadministrasian dan informasi akademik,

melainkan juga dimungkinkan digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

Dalam media pembelajaran penggunaan teknologi komputer bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas transparansi, dan akuntabilitas materi pembelajaran. Proses pembelajaran dapat disampaikan secara *synchronously* (pada waktu yang bersamaan) atau *asynchronously* (pada waktu yang berbeda). Bahan pembelajaran bercirikan multimedia, yaitu mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio, video. Hal ini merupakan kelebihan yang dimiliki media berbasis computer. Layanan pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi diharapkan bisa lebih menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua tingkatan sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Matematika merupakan pelajaran yang sasarannya banyak menitik beratkan pada kemampuan kognitif yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Dengan demikian proses belajar mengajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi bagi siswa. Umumnya pelajaran matematika dirasakan oleh sebagian besar siswa merupakan pelajaran yang sulit. Sangat disayangkan prestasi belajar matematika saat ini sangat rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah penyampaian materi yang kurang menarik atau kurang bervariasi, sehingga murid merasa bosan.

Untuk itu ini perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Diharapkan dengan ketertarikan dari siswa akan meningkatkan kualitas dari suatu proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan program *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran, dengan gambar-gambar, animasi dan suara-suara yang ditampilkan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar matematika. Selain itu siswa juga bebas mengulang-ulang materi pembelajaran pada topik tertentu sampai siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik. Sementara itu, bagi peserta didik yang “cepat” dalam belajarnya dapat saja mempelajari topik lain tanpa harus menunggu peserta didik yang “lambat” dalam belajarnya. Dengan media ini diharapkan prestasi belajar siswa meningkat.

Kelebihan *Microsoft PowerPoint* yang lain yaitu akan membuat tampilan yang lebih baik, menarik dengan tampilan animasi. Fasilitas ini memungkinkan teks dan gambar atau obyek lain tampil dari arah yang berbeda atau dengan cara yang lain. Dengan sedikit kreatifitas fasilitas ini diharapkan mampu mengatasi kebosanan siswa, dengan alasan tersebut peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama Pada Pokok Bahasan Perbandingan.”

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar proses penelitian dapat terarah, maka peneliti membuat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*.
2. Pokok bahasan yang digunakan adalah Perbandingan kelas VII semester 2 Sekolah Menengah Pertama.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada pokok bahasan Perbandingan di kelas VII semester 2 Sekolah Menengah Pertama dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

### **D. Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa dapat mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran
2. Merancang dan membuat media pembelajaran matematika yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama khususnya pada Pokok Bahasan Perbandingan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru mata pelajaran matematika.
2. Meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.
3. Penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik.
4. Sebagai penerapan ilmu yang diperoleh peneliti pada masa kuliah.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II            LANDASAN TEORI**

Landasan teori berisi tentang kajian pustaka dan kajian teori. Kajian pustaka mengembangkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Kajian teori memuat teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan penelitian ini.

### **BAB III           METODE PENELITIAN**

Metode penelitian membahas tentang bahan penelitian, jalur atau alur penelitian, kebutuhan penelitian.

### **BAB IV           PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil desain media pembelajaran dengan Microsoft powerpoint.

## BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini serta saran untuk pengembangan dan kesempurnaan media pembelajaran ini.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Menurut Ouda Teda Tena (2005) dalam penelitiannya Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak, Presentasi *Microsoft Powerpoint* 2000 adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft Office*. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam *Microsoft Office*. Jadi pada waktu penginstalan program *Microsoft Office* dengan sendirinya program ini akan terinstal. Keuntungan lain dari program ini adalah sederhananya tampilan ikon-ikon. Ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon *Microsoft Word* yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer. Pemakai tidak harus mempelajari bahasa pemrograman. Dengan ikon yang dikenal dan pengoperasian tanpa bahasa program maka hambatan lain dari pembelajaran