

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi yaitu *Smartphone*. Penggunaan *Smartphone* saat ini sangat luas, dimana hampir di setiap tempat selalu dibawa dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Lembaga riset digital marketing Emakerter memperkirakan pada tahun 2018 ini jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi Negara dengan pengguna aktif *smartphone* keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (kominfo.co.id). Banyak hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* diantaranya: jejaring social, *game*, video, foto, musik, *e-mail*, *SMS*, telepon dan *Chatting online* (Sharen Gifary & Iis Kurnia N, 2015:174).

Salah satu *smartphone* yang banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis *android*. *Android* merupakan system operasi berbasis *Linux* yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan *computer tablet*. Tampilan *android* didasarkan pada manipulasi langsung. Menggunakan masukkan sentuh serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, sebagai media pembelajaran adalah *smartphone (android)*. Banyak yang didapatkan jika

proses pembelajaran memanfaatkan teknologi media pembelajaran berbasis *smartphone (android)* sebagai alternatif atau pendamping dalam proses pembelajaran di sekolah. Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan (2016:89) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif, motivasi belajar peserta didik, belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Menurut Deary Putriani, et al. (2017:1) upaya guru untuk mendukung implemtnasi kurikulum 2013 adalah penggunaan metode dan media yang bervariasi dalam pembelajaran dengan mengikuti perkembangan pengetahuan yang mutakhir. Menurut Abu Yazid Bustomi (2010:26) perkembangan *smartphone* teknologinya tidak hanya dilakukan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah media berbasis multimedia interaktif yang menggunakan perangkat *smartphone* berbasis *android* sebagai objek. Menurut Munir (2012:5), multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia interaktif, *aplikasi game*, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai *aplikasi* multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyalurkan pesan

(pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan yang belajar sehingga sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali. Menurut Munir (2012:11) dalam *aplikasi* pembelajaran peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari. Di layar monitor akan muncul teks materi, Subjek disertai gambar, suara, atau gambar hidup dari objek yang dipelajari perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Daryanto (2010:52) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang lebih besar untuk guru ataupun siswa. Secara umum yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat diarahkan pada uraian tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran untuk mencapai KD dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemudian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (BNSP, 2007).

Perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini, yaitu menggunakan *software Office Power Point* merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *Windows. Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang menyediakan

fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft Power Point* akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. *Microsoft Power Point* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi-presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Saptanningtyas, 2012: 1). Menurut Dikti (2012: 1) *Microsoft Power Point* 2013 merupakan program aplikasi berbasis windows yang berfungsi untuk membuat bahan presentasi. Selain sangat familiar, *Microsoft Power Point* 2013 mudah digunakan dan menyediakan banyak fasilitas untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik.

Melalui *Microsoft Power Point* kita dapat memasukan suara, video, gambar, foto dan menambahkan efek animasi dalam presentasi. Kelebihan-kelebihan *Microsoft Power Point* 2013 dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, misalnya; profil perusahaan, presentasi, pengenalan produk, ilustrasi, dan dalam konteks pendidikan tentunya untuk mendisplaykan bahan ajar kepada peserta didik. Dalam perkembangannya, *Microsoft Power Point* juga mampu digunakan untuk mengembangkan bahan pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Dengan menguasai program aplikasi *Microsoft Power Point*, kita dapat berbuat banyak untuk berkreasi dalam berbagai hal dengan memanfaatkan berbagai kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Menurut Enterprise (2007: 201) satu keunggulan lain presentasi dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dibanding cara

lama adalah hadirnya animasi dan efek transisi di dalam slide presentasi itu. Dengan menggunakan teknik animasi, anda bisa membuat agar objek-objek, baik gambar, teks, grafik, diagram, dan sebagainya, bergerak-gerak mengikuti pola tertentu. Sedangkan efek transisi dipakai untuk menciptakan efek bergerak atau bereaksi ketika slide presentasi itu saling bergantung dengan yang lainnya. Dengan bantuan beberapa *software* lain seperti *makeapk* maka program *Office power Power Point* ini akan menjadi multimedia pembelajaran interaktif yang akan di install di setiap *smartphone* berbasis androin milik siswa.

Hasil yang didapatkan dari hasil observasi pada tanggal 30 Maret 2018 di kelas VII A adalah proses pembelajaran matematika dimulai dengan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, kemudian menjelaskan materi tersebut, selanjutnya memberikan contoh soal latihan. Sebagian siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa cenderung hanya menunggu penyajian guru ketimbang mencari dan menentukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurangnya interaksi antar siswa. Menurut salah satu guru matematika di SMP Negeri 3 Godean yaitu Rumawarti, S.Pd, permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 3 Godean adalah pada saat membahas soal cerita kebanyakan siswa kesulitan mengartikan maksud dari soal itu (siswa sulit mengaplikasikan materi yang diperoleh kedunia nyata atau kehidupan sehari-hari). Selain itu juga hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Godean masih kurang bisa di bilang baik khususnya di bidang matematika. Untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, diperlukan suatu pendekatan yang dapat

mengondisikan siswa untuk beradaptasi aktif. Salah satunya yaitu pendekatan Kontekstual. Menurut Johnson (2007:35) Pembelajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Dengan mengaitkan keduanya, para siswa melihat makna di dalam tugas sekolah. Ketika para siswa menyusun proyek atau menemukan permasalahan yang menarik, ketika mereka membuat pilihan dan menarik tanggung jawab, mencari informasi dan menarik kesimpulan, ketika mereka secara aktif memilih, menyusun, mengatur, menyentuh, merencanakan, menyelidiki, mempertanyakan, dan membuat keputusan, mereka mengaitkan isi akademis dengan konteks dalam situasi kehidupan, dan dengan cara ini mereka menemukan makna.

Selain itu berdasarkan data hasil ujian SMP/MTs kabupaten Sleman Tahun 2017 SMP N 3 Godean menempati peringkat 28 dari 134 sekolah. Hasil tersebut jauh dari hasil yang diharapkan oleh SMP N 3 Godean. Data hasil Ujian Nasional SMP N 3 Godean adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Ujian Nasional SMP N 3 Godean

Nama Sekolah	Nilai Tiap Mata Pelajaran				Jumlah	Rata-rata
	B. Ind	Mat	B. Ing	IPA		
SMP N 3 Godean	77.64	49.84	55.53	63.09	246.10	61.52

Sumber: Hasil Obervasi Lapangan Di SMP N 3 Godean

Dari data diatas dapat diketahui rata-rata nilai kelas XI SMP N 3 Godean dalam mata pelajaran matematika adalah 49,84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai ujian matematika SMP N 3 Godean sangat rendah, sedangkan KKM untuk mata pelajaran matematika yang ditetapkan oleh sekolah SMP N 3 Godean adalah 75,00.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif memanfaatkan smartphone berbasis *android* menggunakan *software Office Power Point*. dan agar proses pembelajaran siswa lebih aktif dan memaknai materi pembelajaran, digunakan pendekatan kontekstual dan penelitian ini akan diberi judul “Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media berbasis multimedia I SMP Negeri 3 Godean belum diterapkan secara maksimal.
2. Belum ada inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* di SMP Negeri 3 Godean.
3. Kegiatan pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Godean masih terpusat pada guru.
4. Sebagian siswa kelas VII E SMP Negeri 3 Godean pasif.
5. Hasil belajar siswa kelas VII E di SMP N 3 Godean masih kurang baik khususnya pada mata pelajaran Matematika
6. Siswa kelas VII SMP N 3 Godean sering kesulitan mengartikan maksud dari soal berbentuk cerita
7. Siswa Kelas VII E SMP Negeri 3 Godean mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian menjadi fokus, maka masalah dalam penelitian dibatasi pada Penggunaan media berbasis multimedia I SMP Negeri 3 Godean belum diterapkan secara maksimal, kegiatan pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Godean masih terpusat pada guru, dan juga hasil belajar siswa kelas VII E di SMP N 3 Godean masih kurang baik khususnya pada mata pelajaran

Matematika dengan bantuan Pengembangan Program *Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII dengan Pendekatan Kontekstual

D. Rumusan Masalah

Berdasar batasan masalah berikut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual?
2. Bagaimana kualitas Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual dilihat dari kriteria kevalidan?
3. Bagaimana kualitas Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual dilihat dari kriteria keefektifan?
4. Bagaimana kualitas Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual dilihat dari kriteria kepraktisan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengembangan program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual.
2. Untuk mengetahui Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual dilihat dari kriteria kevalidan.
3. Untuk mengetahui kualitas Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual dilihat dari kriteria keefektifan.
4. Untuk mengetahui kualitas Pengembangan Program *Microsoft Office Power Point* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual dilihat dari kriteria keefisienan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan aktifitas dalam pembelajaran matematika dan menstimulasi rasa ingin tahu siswa sehingga prestasi belajar meningkat.
- b. Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk memanfaatkan program berbasis *Android* dalam rangka meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran matematika, mengoptimalkan penggunaan metode dalam pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas.

3. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terhadap media pembelajaran.
- b. Dapat belajar/memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai bekal perbendaharaan penggunaan media pembelajaran dimasa depan untuk menjadi guru professional.
- c. Dapat mengetahui bentuk media pembelajaran matematika yang sesuai untuk siswa yang mampu memberikan umpan balik dan hasil yang maksimal untuk siswa.

4. Bagi Sekolah

- a. Memberi masukan tentang metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan pemahaman tentang pembelajaran matematika.
- b. Sebagai pedoman untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa agar lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada pembelajaran lain serta akan meningkatkan citra sekolah di mata masyarakat.

G. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan

1. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Program *Office Power Point* berbasis *android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual.

2. Kebutuhan Pengembangan

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *file Apk* yang diinstal dan ditampilkan dalam sebuah *android* dengan bantuan pembaca *aplikasi* yaitu *makeapk* dan *WWTT*. Penggunaannya media ini dalam pembelajaran memerlukan *smartphone* berbasis *android* dengan spesifikasi minimal yaitu:

- a. *Android*
- b. *RAM 256MB*
- c. *Aplikasi Makeapk*
- d. *Aplikasi WWTP*