

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai oleh kompleksitas permasalahan yang semakin meningkat, dihadapi oleh manusia dalam situasi yang saling terkait erat serta berubah dengan cepat seiring perkembangan zaman. Kemajuan teknologi menjadi ciri khas yang semakin mencolok, mengubah lanskap kehidupan sehari-hari secara signifikan. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan menekankan pentingnya penguasaan teknologi bagi guru, pendidik, serta siswa. Perbedaan antara pendidikan modern serta tradisional sangat mencolok, baik dari segi kualitatif maupun teknis. Jika pada masa sebelumnya, proses pembelajaran cenderung terpaku pada penggunaan buku serta papan tulis, kini pendidikan telah berevolusi menjadi lebih maju dengan melibatkan teknologi canggih, seperti laptop serta telepon seluler atau *smartphone*.

Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mencerminkan perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. tenaga pendidik tidaklah hanya diharapkan untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga untuk memahami serta menerapkan berbagai alat serta platform teknologi yang dapatlah meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa, di sisi lain, dihadapkan pada tuntutan untuk memahami serta memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang integral.

Pemanfaatan laptop serta smartphone dalam proses pembelajaran membuka pintu bagi metode pengajaran yang lebih interaktif serta responsif terhadap perkembangan terkini. peserta didik dapatlah mengakses informasi dengan cepat, berkomunikasi secara daring, serta terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan digital. Pendidikan modern tidaklah hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga memberikan keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, seperti literasi digital, pemecahan masalah, serta kerjasama tim melalui teknologi.

Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pendidikan tidaklah hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga suatu keniscayaan dalam menghadapi dinamika zaman ini. Perubahan ini menciptakan paradigma baru dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan pengetahuan serta keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Keterampilan yang diperlukan di abad ke-21 memiliki dampak besar dalam ranah pendidikan. Hubungan erat antara teknologi serta pendidikan menjadi landasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi, yang salah satunya tercermin dalam penggunaan media pembelajaran, menjadi komponen kunci dalam peningkatan mutu pendidikan.

Media pembelajaran memiliki peran yang tak terpisahkan dalam memperkaya proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Media bukan hanya sekadar alat pelengkap, tetapi menjadi bagian integral yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara umum serta tujuan belajar di lingkungan sekolah secara khusus. Menurut Rosyid (2019), media diartikan sebagai alat yang memberikan rangsangan kepada siswa, membantu dalam proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Pemahaman media pembelajaran mencakup konsep bahwasanya media ialah suatu sarana yang dapatlah menyampaikan pesan dari sumber yang telah direncanakan, menciptakan suatu lingkungan belajar yang mendukung, serta memungkinkan penerima pesan untuk melakukan proses pembelajaran secara efektif (Munadi, 2013). Dengan kata lain, media pembelajaran tidaklah hanya menjadi perantara informasi, tetapi juga memainkan peran dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif serta interaktif.

Pilihan media pembelajaran yang tepat serta menarik memiliki dampak positif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan mempergunakan berbagai jenis media pembelajaran, tenaga pendidik dapatlah meningkatkan daya serap peserta didik terhadap informasi serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih berkesan. Keberagaman media pembelajaran, mulai dari multimedia interaktif hingga sumber belajar daring, memberikan fleksibilitas serta adaptabilitas dalam menyajikan materi pelajaran.

Dengan demikian, melibatkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pendidikan dapatlah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini tidaklah hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membuka pintu menuju metode pengajaran yang lebih inovatif serta relevan dengan tuntutan zaman.

Berlandaskan hasil observasi serta diskusi dengan tenaga pendidik mata pelajaran matematika di SMPK St. Yoseph Naikoten, terungkap bahwa proses pembelajaran di kelas VII masih belum memaksimalkan penggunaan media berbasis komputer, terutama *Microsoft PowerPoint*, yang jarang dipergunakan serta belum dioptimalkan sepenuhnya. Dalam pembelajaran materi Aritmetika Sosial, metode yang dominan dipergunakan ialah tanya jawab, dengan tenaga pendidik yang lebih mendominasi penyampaian materi. Selain itu, bahan ajar utama masih berasal dari buku teks, serta tenaga pendidik awalnya menuliskan materi di papan tulis, yang dianggap kurang optimal karena memakan waktu, sulit untuk memantau tugas, serta kurang interaktif. Fasilitas pendukung seperti LCD, proyektor, WiFi, serta kebijakan peserta didik boleh membawa smartphone telah disediakan di SMPK St. Yoseph Naikoten. Meskipun demikian, pembelajaran belum terlalu efektif, terutama karena mayoritas tenaga pendidik masih mengandalkan metode ceramah serta sumber belajar dari LKS (Lembar Kerja Siswa). Dampaknya termasuk berkurangnya waktu belajar, atmosfer kelas yang kurang efektif, serta

sejumlah peserta didik yang kesulitan memahami materi, terutama karena kurangnya motivasi akibat rasa bosan. Hal ini juga memengaruhi prestasi belajar siswa, dengan sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi Aritmetika Sosial.

Meskipun terdapat fasilitas serta potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis android, penggunaannya masih terbatas. tenaga pendidik diharapkan dapatlah lebih efektif dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penting bagi tenaga pendidik untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memotivasi siswa, mengingat suasana belajar yang kurang menarik dapatlah menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, serta penting untuk mencari pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berlandaskan permasalahan yang teridentifikasi selama observasi di sekolah, penggunaan *Microsoft PowerPoint* serta *Ispring Suite* sebagai media pembelajaran dianggap sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi. Kedua media pembelajaran ini dirasakan dapatlah efektif menyampaikan konsep-konsep matematika kepada peserta didik melalui penggunaan video pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui elemen visual serta auditif yang dapatlah dilihat serta didengar oleh siswa.

Microsoft PowerPoint diakui sebagai program yang mampu menciptakan presentasi interaktif dengan kemudahan penggunaan. Program ini telah menjadi salah satu alat yang banyak dipergunakan dalam berbagai konteks pembelajaran (Cahyanti, 2018). Dengan kecanggihannya fitur interaktifnya, *Microsoft PowerPoint* dapatlah meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan variasi dalam penyampaian materi, serta memfasilitasi pemahaman konsep matematika dengan lebih baik.

Selain itu, *Ispring Suite* juga ialah salah satu alat yang dapatlah menjadi pendukung efektif dalam pembelajaran. *Ispring Suite* memungkinkan tenaga pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang dinamis, interaktif, serta responsif. Dengan adanya fitur video pembelajaran, tenaga pendidik dapatlah menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Pemanfaatan media pembelajaran seperti *Microsoft PowerPoint* serta *Ispring Suite* diharapkan dapatlah membawa perubahan positif dalam cara materi Aritmetika Sosial disampaikan di SMPK St. Yoseph Naikoten. Video pembelajaran yang dapatlah diakses oleh peserta didik secara visual serta auditif diharapkan dapatlah meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika, mengatasi kendala-kendala yang diidentifikasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis serta menarik. Dengan demikian, upaya ini diharapkan dapatlah

meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

iSpring Suite ialah perangkat lunak berbasis HTML (*Hyper Text Markup Language*) yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*. Menurut Pauzen (2021), *iSpring Suite* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa, dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal mencapai 91%. Keunggulan dari *iSpring Suite* melibatkan fitur-fitur seperti pembuatan soal dengan penskorsan akhir, kemampuan untuk mengatur presentasi, merekam audio serta video, serta konversi ke format *flash*.

Penerapan *iSpring Suite* dalam pembelajaran matematika menawarkan berbagai keuntungan. Salah satu keunggulan utamanya ialah kemampuan untuk menciptakan soal dengan skoring akhir, memungkinkan tenaga pendidik untuk memberikan penilaian secara lebih efisien. Fitur merekam audio serta video memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan memberikan konten multimedia yang lebih interaktif serta menarik. Selain itu, konversi ke format *flash* dapatlah meningkatkan aksesibilitas materi pembelajaran di berbagai *platform*.

Pada pembelajaran matematika, penggunaan *Microsoft PowerPoint* serta *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran diakui memiliki dampak positif. Kedua alat ini dapatlah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif, menangkap perhatian siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur *iSpring Suite* yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*, tenaga pendidik dapatlah menyajikan materi matematika dengan cara yang inovatif, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan *iSpring Suite* dalam pembelajaran matematika juga dapatlah membantu peserta didik untuk lebih menyenangkan serta efektif mempelajari materi. Dengan penggunaan media berbasis *iSpring Suite*, peserta didik dapatlah terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis serta memperoleh pemahaman konsep matematika yang lebih baik. Oleh karena itu, integrasi *Microsoft PowerPoint* serta *iSpring Suite* dalam pembelajaran matematika diharapkan dapatlah memberikan pengalaman belajar yang lebih positif serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penggunaan *Microsoft PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran matematika tidaklah hanya memberikan manfaat dalam meningkatkan kesenangan peserta didik dalam belajar, tetapi juga memberikan fleksibilitas dengan mempergunakan media pembelajaran android. Peserta didik dapatlah mengakses materi kapan saja serta di mana saja, sesuai dengan kebutuhan serta preferensi individual mereka.

Dengan memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* serta *iSpring Suite*, pembelajaran matematika dapatlah dihadirkan secara lebih dinamis serta menarik bagi siswa. Media ini memungkinkan penyajian materi dengan berbagai elemen menarik, seperti penjelasan lengkap, contoh soal yang

bervariasi, animasi, video, serta kuis interaktif. Semua elemen ini dirancang serta diintegrasikan ke dalam desain yang menarik, menciptakan pengalaman belajar yang berbeda serta menggairahkan.

Ketika peserta didik memiliki akses terhadap materi pembelajaran di platform android, hal ini memberikan keleluasaan untuk mempelajari materi sesuai dengan ritme serta gaya belajar mereka sendiri. Keberagaman elemen-elemen pembelajaran dalam desain yang menarik diharapkan dapatlah meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika. Animasi, video, serta kuis interaktif dapatlah memberikan stimulasi tambahan untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta menumbuhkan semangat literasi siswa.

Melibatkan teknologi serta media pembelajaran yang bersifat interaktif tidaklah hanya memenuhi kebutuhan siswa, tetapi juga mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual serta relevan dengan dunia mereka. Dengan demikian, penggunaan *Microsoft PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran matematika, terutama melalui media pembelajaran android, diharapkan dapatlah membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inspiratif serta efektif.

Temuan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan mempergunakan *Microsoft PowerPoint* serta *iSpring Suite 11*, yang diharapkan dapatlah meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMP pada materi Aritmetika Sosial. Metode temuan yang

akan dipergunakan ialah Studi Pengembangan. Temuan ini akan diimplementasikan di SMPK St. Yoseph Naikoten, dengan tujuan utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Melalui pendekatan studi pengembangan, temuan ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi Android serta perangkat lunak *Microsoft PowerPoint* serta *iSpring Suite 11*. Dengan demikian, temuan ini tidaklah hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Aritmetika Sosial, tetapi juga untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang inovatif serta efektif. Dalam konteks ini, temuan akan berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis Android sebagai alat untuk memberikan penjelasan materi, menyajikan contoh soal yang bervariasi, memanfaatkan animasi, video, serta kuis interaktif. Sekolah yang menjadi lokus temuan ialah SMPK St. Yoseph Naikoten, sehingga konteks temuan lebih spesifik.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka di ajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android Mempergunakan *Microsoft Power Point* serta *Ispring Suite 11* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik ?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran matematika berbasis android Mempergunakan *Microsoft Power Point* serta *Ispring Suite 11* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik ?
3. Apakah media pembelajaran matematika berbasis android Mempergunakan *Microsoft Power Point* serta *Ispring Suite 11* dapatlah meningkatkan prestasi belajar siswa?

C. Tujuan

Berlandaskan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan di capai dalam temuan ini ialah :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran matematika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis android.

D. Manfaat

Berlandaskan tujuan yang ingin dicapai, maka diharapkan temuan ini dapatlah memberikan dampak, baik secara langsung maupun tidaklah langsung. Adapun manfaat dari temuan ini ialah :

1) Manfaat Teoritis

Hasil dari temuan ini diharapkan dapatlah menjadi referensi untuk menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti serta pembaca mengenai media pembelajaran matematika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Diharapkan kepada tenaga pendidik dapatlah menjadikan temuan ini sebagai referensi media pembelajaran untuk mempergunakan media android agar dapatlah membangun proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta meningkatkan pola pikir menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran matematika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Temuan ini diharapkan bisa menjadi media pembelajaran interaktif yang dapatlah menciptakan suasana menyenangkan serta rasa semangat yang besar bagi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, juga memberikan

pengalaman belajar yang lebih aktif serta meningkatkan kemampuan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil temuan ini diharapkan dapatlah memperbanyak pengetahuan guru-guru tentang media pembelajaran yang diharapkan dapatlah meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Temuan ini diharapkan dapatlah menambah pengetahuan sebagai calon pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android. Selain itu juga dapatlah mendominasi serta mempergunakan media pembelajaran intuitif berbasis inovasi pada pembelajaran sehingga menghasilkan efek yang baik.

E. Batasan Istilah

1. Temuan pengembangan ialah metode temuan yang dipergunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media Pembelajaran ialah perantara yang mengantarkan informasi antara sumber serta penerima (siswa) serta di dalamnya membawa pesan-pesan atau informasi yang berisi pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapatlah berjalan dengan baik.

3. *iSpring Suite* ialah *software* yang dapatlah mengubah file presentasi menjadi bentuk flash serta secara mudah dapatlah diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidaklah membutuhkan keahlian yang rumit. *iSpring Suite* menyatukan produk profesional untuk menciptakan program e-learning yang efektif, serta kuis serta interaksi yang akrab di lingkungan *Microsoft Power Point*. *iSpring Suite* memastikan integrasi yang erat dengan *iSpring QuizMaker* serta *iSpring Kinetics* untuk menciptakan interaksi visual serta daya tarik di luar fungsi dasar *Microsoft Power Point*.
4. Prestasi belajar ialah suatu proses usaha atau interaksi yang diimplementasikan seseorang untuk memperoleh sesuatu yang baru serta perubahan keseluruhan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman- pengalaman itu sendiri. Perubahan itu akan nampak dalam penguasaan pola-pola respon yang baru terhadap lingkungan berupa ketrampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, kecakapan serta sebagainya.