

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan sebagai tolak ukur keberhasilan dari suatu negara. Pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui proses pembelajaran sehingga terwujudnya manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, mandiri, kreatif serta bertanggung jawab (Lukitawati, 2014, p. 42). Pendidikan merupakan pondasi kehidupan yang harus dibangun sebaik mungkin (Fitriana, 2021, p. 1).

Salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk lebih kreatif dan inovatif adalah matematika. Dalam proses pembelajaran matematika perlu adanya media yang kreatif untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat melatih kemampuan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Matematika menjadi pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa di setiap jenjang pendidikan, hal ini dapat mencerminkan bahwa matematika memiliki peran penting dalam kehidupan terutama dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik matematika yang abstrak, dalam memahaminya memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu untuk dipahami. Mustamid dan Raharjo (2015) dalam

jurnal (Muslihatun, 2020, p. 2) menyatakan bahwa penyebab siswa tidak menyukai matematika karena abstrak dan banyak simbol, sehingga perlu waktu yang lama untuk memahaminya. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam sistem pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan penurunan tingkat berfikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar-mengajar di sekolah (Fitriana, 2021, p. 4). Pemanfaatan teknologi hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Pramadana, Soro dan Siswanto (2018) dalam jurnal (Muslihatun, 2020, p. 2) menyatakan bahwa perkembangan teknologi mendorong adanya perubahan dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menuntut guru dan siswa untuk lebih dapat menguasai ICT dalam pembelajaran. Terutama guru yang dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran yang menarik agar siswa tidak jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Hal ini juga merupakan salah satu implementasi guru untuk dapat menerapkan kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka, dimana pola pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan metode ceramah di dalam kelas menjadi pembelajaran digital yang mengharuskan peserta didik dan pendidik untuk menggunakan teknologi yang telah dikembangkan oleh pemerintah.

Pengembangan inovasi dalam pembelajaran matematika dilakukan untuk menguraikan konsep matematika yang abstrak menjadi konkret dan menarik. Menurut Erleni dan Fitri (2016) dalam jurnal (Muslihatun, 2020, p. 3) salah satu pengembangan inovasi dalam pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Mustika (2015) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media akan mempermudah materi yang akan disampaikan, lebih konkret dan mudah diterima oleh siswa. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Menurut Rusman (2011:60) dalam jurnal (Lukitawati, 2014, p. 43) Media pembelajaran adalah alat bantu atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan menggunakan teknologi komputer dengan berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) adalah pembelajaran yang berasaskan konsep pembelajaran computer dan multimedia sebagai sarana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT. pengembangan media pembelajaran dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), pembelajaran berbasis *web*, serta pembelajaran berbasis *Audio-Visual*(Lukitawati, 2014, p. 44). Pemakaian Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan berfikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu

permasalahan terutama pada mata pelajaran matematika. Dalam membangun sebuah media pembelajaran berbasis ICT kita dapat menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia di *software* pada computer salah satunya adalah aplikasi *powerpoint* yang telah ada dalam *software* computer sehingga dapat mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran tanpa menambahkan atau menggunakan aplikasi baru dari *software* lainnya.

Microsoft Powerpoint merupakan *software* yang membantu dalam penyusunan *slide* yang efektif, profesional dan mudah sehingga menyajikan sebuah materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Dermawan (2011:162) dalam jurnal (Nursanti, Ria, Sugiatno, Agung Hartoyo, 2015, p. 3) menyatakan bahwa “*Microsoft Powerpoint* sekalipun sebetulnya mampu menghasilkan program yang cukup bagus dan menarik jika mau kreatif”. Sedangkan menurut (Istiningsih, 2012, p. 119) menyatakan bahwa “*Microsoft Powerpoint* juga membantu dalam dinamis termasuk *clip art* yang menarik, yang semua itu mudah ditampilkan dilayar *monitor computer*”. Sementara (Rusman, Kurniawan, D., dan Riyana, C., 2012, pp. 301-302) menyatakan bahwa “program *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang direncang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relative murah”. Menurut Siagian dkk (2014) dalam jurnal (Muslihatun, 2020, p. 3) penggunaan media cetak dan *powerpoint* adalah media yang paling sering digunakan, namun sebagian besar yang digunakan hanya bergantung pada simbol-simbol verbal yang bersifat abstrak sehingga menyulitkan siswa. Dengan demikian manfaat PowerPoint

bagi pendidik dapat menjadi alat yang berharga bagi guru matematika, meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Peneliti yang menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint di kelas matematika dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa (Abidin, 2021, hal. 10) Juga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui presentasi visual dan interaktif (Kunsa'aidah, 2021). Namun, beberapa guru mungkin kurang mahir dalam membuat presentasi PowerPoint yang menarik, sehingga menunjukkan perlunya pelatihan di bidang ini (Indrayadi, 2020, hal. 13). Workshop pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan PowerPoint telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan keterampilan guru (Sari, 2023, hal. 43). Secara keseluruhan, PowerPoint dapat berfungsi sebagai alat yang efektif bagi guru matematika untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan terstruktur, yang berpotensi meningkatkan antusiasme siswa dan pemahaman konsep matematika yang lebih baik (Abidin, 2021, hal. 11).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Juli 2023 dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Fauziah Palembang menunjukkan bahwa penggunaan media pada pembelajaran matematika belum menggunakan media pembelajaran berupa *Microsoft Powerpoint*. Sebagai contoh menggunakan media berupa PDF atau buku paket matematika dari sekolahan. Pembelajaran yang menggunakan media tersebut dapat membuat siswa menjadi bosan dan kurang menarik untuk dipelajari oleh siswa. Hal ini di akibatkan karena pembelajaran lebih mendominasi guru dan

siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dan sistem pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga dengan adanya media pembelajaran menggunakan powerpoint dapat memberikan manfaat bagi guru seperti memudahkan dan lebih praktis dalam menyampaikan materi, dapat menyampaikan materi yang disampaikan menjadi lebih ringkas dan lebih menarik perhatian siswa serta dapat mengefisiensikan waktu dalam pembelajaran agar lebih banyak interaksi antar guru dan siswa. Untuk itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT menggunakan powerpoint untuk melatih berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait dengan “Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *powerpoint* untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa SMP kelas VII”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di SMP Fauziah Palembang Kelas VII, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Media yang dikembangkan di SMP Fauziah kurang efektif dalam melatih kemampuan kreatif siswa karena hanya terpaku pada buku Pelajaran dan PDF sehingga tidak terfokus pada peningkatan kreativitas siswa.

3. Media yang digunakan tidak selaras dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran sehingga materi yang diajarkan kurang relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Powerpoint* untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa SMP kelas VII pada materi segitiga dan segiempat semester genap.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ICT menggunakan *Powerpoint* dalam melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ICT menggunakan *Powerpoint* dalam melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ICT menggunakan *Powerpoint* dalam melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII yang efektif ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran ICT menggunakan *Powerpoint* yang dapat melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII yang valid
2. Menghasilkan media pembelajaran ICT menggunakan *Powerpoint* yang dapat melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII yang praktis.
3. Menghasilkan media pembelajaran ICT menggunakan *Powerpoint* yang dapat melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII yang efektif.

1.6 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi acuan untuk peneliti-peneliti selanjutnya. Manfaat secara praktis diharapkan dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi siswa, siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan dengan berbantuan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* dan membantu siswa agar lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan dalam mata pelajaran matematika.

3. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang efektif untuk melatih kemampuan kreatif siswa SMP kelas VII.
4. Bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.