

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dalam Islam, pendidikan tidak hanya dilaksanakan dalam batasan waktu tertentu saja, melainkan dilakukan sepanjang usia (*long life education*). Islam memotivasi pemeluknya untuk selalu meningkatkan kualitas keilmuan dan pengetahuan. Bukan hanya pengetahuan yang terkait urusan *ukhrowi* saja yang ditekankan oleh Islam, melainkan pengetahuan yang terkait dengan urusan *duniawi* juga.

Al-Qur'an telah berkali-kali menjelaskan akan pentingnya pendidikan dan pengetahuan. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Tidak hanya itu, al-Qur'an bahkan memposisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi. Al-Qur'an surat al-Mujadalah ayat 11 menyebutkan:<sup>1</sup>

يَتْلِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ اذْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

---

<sup>1</sup> HSR, "Tafsir Tarbawi, Pendidikan Dalam Perspektif al-Qur'an" dalam <http://DUNIA.PENDIDIKAN.10.Ayat.AL-Qur'an.Tentang.Keutamaan.Ilmudan.Orang-orang.yang.Berilmu.html>, diakses 20 April 2014.

*“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: ‘Berlapang-lapanglah dalam majli’s, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: ‘Berdirilah kamu’, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.*

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup> Negara Indonesia mencantumkan tujuan pendidikan kedalam alenia ke-3 UUD 1945 yang diimplementasikan pada UU nomor 2 tahun 1989 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantab dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut di atas serta dalam rangka menghadapi tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan maka dengan itu pemerintah mengadakan pembelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik di sekolah adalah matematika. Pendidikan

---

<sup>2</sup> UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, (pasal 1 ayat 1)

matematika merupakan unsur pendidikan nasional yang dianggap penting karena matematika merupakan salah satu komponen yang ikut serta berperan dalam peningkatan sumber daya manusia. Seperti yang kita ketahui bahwa kemajuan dan perkembangan suatu bangsa dapat tercapai melalui SDM yang tinggi dan penataan pengelolaan pendidikan yang baik.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peran yang cukup besar baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Selain itu matematika merupakan sarana berpikir yang artinya dengan matematika kita dapat berlatih berpikir secara logis, dan dengan ilmu matematika pengetahuan lainnya dapat berkembang dengan pesat<sup>3</sup>. Dengan demikian matematika menempatkan diri sebagai sarana strategi dalam mengembangkan kemampuan dan ketrampilan intelektual.

Di jenjang sekolah menengah pelajaran matematika merupakan mata pelajaran inti yang harus dikuasai oleh siswa. Kenyataan menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Selain itu, objek matematika yang abstrak juga dianggap sebagai faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Akibatnya siswa menjadi malas dan kurang tertarik dalam mempelajari matematika.

Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama perkembangan pendidikan, sudah selayaknya guru setiap saat harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Munandar, S.C. Utami. *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal.48

Begitu banyak cara yang bisa ditempuh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediapun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Sampai saat ini masih banyak guru yang kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar di hadapan siswanya. Guru hanya mengandalkan metode ceramah dengan anggapan bahwa ketika topik pelajaran sudah disampaikan dengan lisan, siswa berarti sudah mengerti. Padahal, justru dengan lisan saja siswa akan cepat lupa sehingga tidak terdapat informasi yang melekat dalam memorinya. Lain daripada itu belajar dengan media justru akan lebih mempermudah siswa untuk menangkap konsep yang ditambahkan ke dalam memorinya.<sup>4</sup>

Kiranya perlu penyadaran bagi guru untuk melakukan pengembangan media pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penggunaan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar. Siswa memiliki kebebasan dalam menggunakan media untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki secara mandiri. Sampai saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang bahkan dewasa ini berlangsung sangat pesat. Saat ini yang menjadi *trend* dalam dunia pendidikan sehubungan

---

<sup>4</sup>Suyatno, "Media Pembelajaran sebagai Penentu Keberhasilan Siswa" dalam <http://garduguru.blogspot.com/2011/12/media-pembelajaran-sebagai-penentu.html>, diakses pada 4 November 2013

dengan pemanfaatan media pembelajaran adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia).

Dengan memanfaatkan banyak ragam media (audio, visual, animasi gerak, dan lain-lain) maka akan menghasilkan proses kognitif yang maksimal. Dengan bahasa sederhana dikatakan bahwa terdapat kekeliruan pandangan dengan memberikan banyak hal (teks, gambar, animasi, dan sebagainya) maka peserta didik akan mendapatkan lebih banyak input.<sup>5</sup>

Pengembangan multimedia dengan menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software* atau perangkat lunak, salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan adalah *Adobe Flash CS3*. Program *Adobe Flash CS3* terdapat berbagai aplikasi dua dimensi yang dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie*, web animasi dan aplikasi animasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan. Yang menonjol dalam *Adobe Flash CS3* adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file .swf, sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap *Personal Computer* yang sudah terinstalasi *Flash Player*. Dengan pemanfaatan *software Adobe Flash CS3* untuk membuat media pembelajaran dapat dihasilkan multimedia pembelajaran yang interaktif sehingga menjadikan multimedia tersebut dapat direspon oleh siswa.

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah barisan dan deret aritmatika. Konsep barisan dan deret ini sering diujikan pada tes potensi akademik masuk perguruan tinggi atau masuk dunia usaha. Melalui pemanfaatan

---

<sup>5</sup> Niken Ariani,dkk, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta : Prestasi Pustaka,2010), hal. 7

*software Adobe Flash CS3*, materi pembelajaran dapat disajikan dengan berbagai animasi yang menggambarkan contoh-contoh permasalahan barisan dan deret aritmatika yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan latihan soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran pada pokok bahasan tersebut.

Adapun lokasi yang dipilih oleh peneliti yaitu SMK Negeri 1 Boyolangu. Peneliti melihat di tingkat SMK terutama bisnis dan manajemen, materi barisan dan deret ini sangat membantu siswa dalam perhitungan ekonomi keuangan. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mencoba mengembangkan media yang mampu memfasilitasi siswa dalam belajar. Dalam mengembangkan media ini, peneliti mengaitkan materi dan topik pembelajaran dengan pengalaman hidup nyata. Dengan demikian pembelajaran dengan media tidak hanya menarik tapi juga akan dirasakan sangat dibutuhkan karena apa yang dipelajari dirasakan langsung manfaatnya.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang mencoba mengaitkan materi dengan masalah-masalah faktual adalah dengan Pendekatan Kontekstual. Inti dari pendekatan ini adalah keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata.<sup>6</sup> Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.<sup>7</sup> Dengan demikian pembelajaran akan

---

<sup>6</sup> Rusman, *Model – model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012) hal. 188.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal. 189.

lebih bermakna, seolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang diajarkan di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas XI SMK Akuntansi”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas yang menggambarkan bahwa kurangnya perhatian pendidik dalam penggunaan media sehingga mampu mengemas kegiatan pembelajaran yang menarik, maka dapat diperoleh suatu permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimanakah produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menjadi produk yang valid, efektif, dan praktis?
  2. Adakah pengaruh penggunaan produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar?
-

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan yang diharapkan oleh pengembang dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran matematika yang didalamnya terdapat presentasi materi, simulasi, latihan dan tes. Secara umum, tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah :

1. Untuk mendiskripsikan produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menjadi produk yang valid, efektif, dan praktis.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika disajikan menggunakan *Adobe Flash CS3* melalui pendekatan kontekstual, kemudian dikemas dalam bentuk *Compact Disk* . Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan komputer.
2. Media pembelajaran yang kembangkan memuat materi pokok Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tentang pokok bahasan Barisan dan Deret Aritmatika untuk peserta didik tingkat SMK kelas XI.



3. Media pembelajaran matematika disajikan dengan pendekatan kontekstual sehingga didalamnya memuat prinsip kontekstual, grafik berkenaan dengan masalah–masalah aktual di masyarakat.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan *CD* pembelajaran yang berisi materi pokok barisan dan deret aritmatika. Jenis media yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa *Compact Disk* yang memuat :
  - a. Teks,
  - b. *Image* (gambar diam),
  - c. Animasi (gambar bergerak),
  - d. *Audio*, dan
  - e. Video.
5. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat intro, pendahuluan, isi berupa materi, simulasi, latihan–latihan dan kuis.
6. Media pembelajaran ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi :
  - a. Kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan).
  - b. Kualitas tampilan media.
  - c. Kualitas kepraktisan media.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan komputer dengan spesifikasi minimal:
  - a. Menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan yang terbaru,
  - b. Menggunakan minimal *Processor Intel Pentium III 600 MHz* sampai yang terbaru,

- c. Menggunakan *RAM* minimal *512 MB*.
  - d. Memiliki *Optical Hardware* untuk *Compact Disk (CD)*.
8. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.

- b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan komputer.
- c. Siswa memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep matematika.

## 2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- b. Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
- c. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan menggunakan komputer.

## 3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

#### 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran matematika di sekolah.

#### d. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual ini adalah:

#### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran matematika dengan materi barisan dan deret aritmatika ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran matematika dan mampu membawa matematika abstrak ke pengalaman hidup nyata
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.

- d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan
    - a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi barisan dan deret aritmatika.
    - b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.
    - c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
    - d. Uji coba produk dilakukan di SMK Negeri 1 Boyolangu kelas XI Akuntansi 1.

### **G. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini :

- a. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.<sup>8</sup>
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

---

<sup>8</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013), hal 223.

- c. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.<sup>9</sup>
- d. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>10</sup>
- e. *Adobe Flash CS3* adalah software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.<sup>11</sup>
- f. Pendekatan Kontekstual atau *CTL* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama.<sup>12</sup>
- g. Barisan aritmatika adalah suatu barisan yang memiliki beda (selisih) antara dua suku berurutan tetap.<sup>13</sup>
- h. Deret aritmatika adalah jumlah dari suku-suku pada barisan aritmatika.<sup>14</sup>

---

<sup>9</sup> Niken Ariani, dkk, *Pembelajaran Multimedia ...* hal. 11

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal. 25

<sup>11</sup> Namiraputri, “ Tentang *Flash CS 3 Professional*” dalam <http://Flash CS3 Professional namiraputri.htm>, diakses 20 Januari 2014

<sup>12</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran ...* hal. 190

<sup>13</sup> Bandung Arry Sanjoyo, dkk, *Matematika SMK Bisnis dan Manajemen jilid 2*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan), hal.377

<sup>14</sup> *Ibid.*, hal.380

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Sistematika penulisan skripsi terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut :

### **1. Bagian awal**

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

### **2. Bagian Utama (Inti)**

BAB I : PENDAHULUAN, memuat latar belakang masalah penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi pengembangan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA, dalam kajian pustaka ini dibahas mengenai hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, dan teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam pengembangan produk yang diharapkan. Kajian pustaka meliputi pengertian

penelitian pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, teori belajar mengajar matematika, pendekatan kontekstual, dan materi pembelajaran barisan dan deret aritmatika.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN, yang memuat 3 hal pokok, yaitu jenis penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, dan ujicoba produk.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini dibahas mengenai data hasil uji produk. Data hasil uji produk memuat penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

BAB V : KAJIAN DAN SARAN, yang memuat ulasan tentang produk secara umum setelah direvisi, dan saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir dalam skripsi pengembangan ini terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian dan daftar riwayat hidup.