

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam membantu para generasi muda untuk mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal dengan menyiapkan dan membekalinya dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman baik dari luar maupun didalam pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi serta ditingkatkan, khususnya kualitas sumber daya pendidik dan peserta didik. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan. Usaha peningkatan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, pendidik dan orang tua. Usaha ini akan berhasil apabila pihak terkait dapat bekerja sama dalam menyatukan visi misi yang sama untuk peningkatan mutu pendidikan¹. Matematika dalam dunia pendidikan merupakan salah satu ilmu dasar yang dapat digunakan untuk menunjang ilmu-ilmu lain seperti ilmu fisika, kimia, komputer, dan lain-lain. Selain itu matematika juga bersifat lentur yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.

Menurut Ruseffendi, matematika merupakan ilmu logika tentang bentuk susunan besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya. Matematika terbagi ke tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Menurut Sujono, matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan

¹ Septy Nurfadillah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 368–385, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.

terorganisasi secara sistematik, penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) matematika merupakan ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Menurut pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang logis dan sistematis yang mencakup bentuk, susunan, besaran, bilangan, serta konsep yang saling berhubungan.

Matematika terbagi menjadi tiga konsep yakni aljabar, analisis, serta geometri. Adapun yang berkaitan dengan prosedur operasional untuk menyelesaikan masalah bilangan lainnya. Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu, matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang dan jenis pendidikan². Tuntutan dari kemajuan zaman inilah yang mendorong para pendidik untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang mengglobal. Eksistensinya di dunia sangat dibutuhkan dan kehidupannya terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan umat manusia, karena tidak ada kegiatan atau tingkah laku manusia yang terlepas dari matematika. Matematika hadir untuk menata nalar para peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri dalam matematika khususnya, maupun dalam berbagai disiplin ilmu lainnya.

² Kamarullah Kamarullah, "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2017): 21.

Dengan memiliki kemampuan penalaran matematika yang memadai, diharapkan para peserta didik akan mampu mendalami berbagai disiplin ilmu yang menjadi keahliannya, terutama ilmu yang terkait dengan teknologi³. Negara yang bagus dapat dilihat dari kualitas pendidikannya yang bagus. Karena melalui pendidikan akan melahirkan generasi yang berkualitas baik dari karakter maupun di akademiknya. Dikarenakan Indonesia merupakan negara yang berkembang, maka dalam segi pendidikannya Indonesia tertinggal jauh dari Negara maju lainnya. Faktor yang mempengaruhi ketertinggalan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah kurangnya inovasi pada pembelajaran. Dalam hal ini, seharusnya peserta didik dapat antusias dan termotivasi untuk menerima pembelajaran, akan tetapi karena kurangnya inovasi pembelajaran itulah yang menjadikan peserta didik kurang tertarik terhadap materi. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab peserta didik susah memahami materi atau konsep dari suatu pembelajaran.

Pada tahun 2018, Programme for International Student Assessment (PISA) melansir bahwa Indonesia menuruti peringkat ke-62 untuk pendidikan Sains, Teknologi, Teknik dan Matematika (STEM). Distribusi literasi secara nasional, baru 25,38% literasi sains yang dinilai cukup, sedangkan untuk 73,61% dinyatakan kurang. Untuk matematika nasional 77,13 % dinyatakan kurang dan 20,58% dinyatakan cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan tingkat keberhasilan peserta didik terutama pada bidang matematika. Selain itu, permasalahan yang lebih kerap terjadi selama proses pembelajaran matematika berlangsung adalah kesulitannya peserta didik dalam proses berhitung. Padahal menurut Susanto, kemampuan berhitung adalah kemampuan setiap

³ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

anak untuk mengembangkan kemampuannya. Maka dari itu, berhitung merupakan dasar pengetahuan yang sangat penting untuk dikenalkan kepada peserta didik⁴.

Dalam permasalahan yang mendasar inilah pengembangan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan harus sangat diperhatikan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran⁵. Hamka berpendapat bahwa media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut⁶. Daryanto mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar⁷.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti

⁴ Ayu Syifa Safuro et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bilangan Bulat Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Maret* 8, no. 1 (2020): h.2579–4647.

⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294.

⁶ Riskawati Mooduto, Arje Cerullo Djamen, and Olivia Eunike Selvie Liando, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile Di SMK," *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 4 (2022): 575–584.

⁷ Dwi Dani Apriyani, "Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi," *Jurnal Formatif* 7, no. 2 (2017): 115–123.

merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk mendorong terciptanya proses belajar yang efektif serta menambah informasi baru pada diri peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik⁸. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, kurangnya variasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan, menyebabkan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam memahami konsep suatu pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika. Jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak atau buku. Media tersebut banyak digunakan karena dianggap praktis, dapat menyesuaikan berdasarkan kemampuan peserta didik, dan mudah didistribusikan. Akan tetapi, media tersebut memiliki keterbatasan dalam menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi lainnya.

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan monoton oleh peserta didik, hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa bosan saat pembelajaran matematika⁹. Maka dari itu, dalam pembelajaran membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu dalam mengajar dan juga diharapkan mampu memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, dan mempertinggi daya ingat peserta didik terhadap suatu materi. Dengan adanya perkembangan media pembelajaran diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar¹⁰. Belum tercapainya tujuan pembelajaran tentunya disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurang optimalnya pembelajaran di dalam kelas, karena selama ini proses pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya

⁸ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran."

⁹ Dalam Pembelajaran Matematika, "Pengembangan Media Uno Stacko Yang Valid Dan Praktis Dalam Pembelajaran Matematika 1,2" 11, no. 1 (2024): 47–58.

¹⁰ Maharani Delta Dewi and Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217.

interaksi sosial diantara teman sebayanya. Dalam hal ini, pendidik seharusnya menciptakan sebuah inovasi pembelajaran semenarik mungkin, khususnya pada pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis interaksi sosial dengan bermediakan *Microsoft Power Point*.

Menurut Soekanto pada jurnalnya yang mengutip pendapat dari Gillin dan Gillin, interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok lainnya¹¹. Menurut Kimball Young dan Raymond W.Mack menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang terjadi karena adanya komunikasi dan kontak sosial yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari¹². Menurut Lev Vygotsky, menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran utama dalam perkembangan kognitif individu. dengan memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. ZPD merupakan jarak kemampuan yang bisa dicapai seorang anak secara mandiri dan kemampuan yang bisa dicapai dengan bantuan orang lain. Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah proses sosial yang terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing dari mereka didalam memainkan perannya secara aktif atau saling mempengaruhi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis interaksi sosial dengan bermediakan *Microsoft Power Point* tersebut dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik karena semua unsur media seperti teks, gambar,

¹¹ Dewi Chandra Hazani, *Komunikasi Interkasi Sosial Antar Remaja Di Desa Saba Lombok Tengah*. STID Mustafa Ibrahim,. (2020) ; 1-24

¹² Retna Sherlie, Rustiyarso, Supriadi,. *Interaksi Sosial Antar Warga Komplek Seruni Indah III* (2019), Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN Pontianak:1-14

suara bahkan video dan animasi dapat digabungkan. Bagi pengguna komputer, *Microsoft Power Point* merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi sederhana penunjang pembelajaran¹³. Khususnya pada materi statistika kelas VIII, dimana statistika merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pengumpulan data, pengolahan data (menyusun, menyajikan, menganalisis) dan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang ada¹⁴.

Menurut Wulansari, Putra, Rusliah, & Habibi materi statistika dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, statistika dapat diartikan sebagai ilmu yang khusus mengembangkan teknik pengolahan angka dan mempelajari tentang data-data untuk menganalisisnya. Namun, pada kenyataannya materi statistika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari¹⁵. Pada penelitian yang dilakukan oleh Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati pada jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”. Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan media pembelajaran interaktif layak digunakan berdasarkan kevalidan dan kepraktisannya¹⁶. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Dewi, Khodijah, & Zanty kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal statistika berada pada

¹³ Nurfadillah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang.”

¹⁴ B Ukuran Pemusatan, “Statistika 1.” (n.d.): 12–15.

¹⁵ Vivie Febrianti and Siti Chotimah, “Analisis Kesulitan Pada Materi Statistika Kelas VIII Siswa SMP,” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 3, no. 5 (2020): 559–566.

¹⁶ Dewi and Izzati, “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP.”

indikator menentukan nilai rata-rata dari suatu data dengan presentase kesalahan 80% dan pada indikator menganalisis suatu data dengan presentase kesalahan 83% yang termasuk kategori tinggi¹⁷.

Selain dengan menginovasikan media pembelajaran pada *Microsoft Power Point*, peneliti juga mengimplementasikan sebuah *website* dari *System Calculator IO*. *System Calculator IO* merilis sebuah aplikasi penunjang pembelajaran dan sebagai yang juga dapat diakses melalui *website* yakni *Mean, Median, Mode Calculator*. Aplikasi tersebut merupakan merupakan alat yang sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami perhitungan statistika dasar. Hal ini mempermudah proses belajar karena peserta didik dapat melihat hasil hitungannya secara *real-time*, yang membuat mereka lebih memahami langkah-langkah yang diperlukan. Selain itu, terdapat banyak fitur pada aplikasi tersebut, salah satunya ialah perhitungan cepat. Dalam fitur perhitungan cepat tersebut peserta didik dapat mencari nilai mean, median dan modus secara cepat dan tepat¹⁸. Aplikasi ini juga sebagai media interaktif peserta didik yang saling berkaitan dengan media pembelajaran lainnya.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada hari Senin pada tanggal 01 Oktober 2024 bersama pendidik mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir. Hasil dari observasi dan wawancara pada pembelajaran matematika tersebut adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam memahami konsep materi pembelajaran dikarenakan kurang menariknya media pembelajaran.

¹⁷ Febrianti and Chotimah, “Analisis Kesulitan Pada Materi Statistika Kelas VIII Siswa SMP.”

¹⁸ <https://www.calculator.io/id/kalkulator-mean-median-modus/> ,diakses pada 01 Oktober 2024

Pembelajaran yang masih berpusat pada media cetak atau buku lks menjadikan peserta didik cepat merasa bosan dan kelas menjadi tidak kondusif. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor juga masih sangat terbatas. Selain itu, pendidik juga menyampaikan bahwa banyak faktor yang menghambat pemahaman peserta didik, salah satunya ialah kurangnya interaksi sosial antar peserta didik. Permasalahan lainnya yakni materi matematika terdapat banyak rumus dan slogan “matematika adalah monster pelajaran” menjadikan peserta didik malas mempelajari mata pelajaran matematika.

Maka dari itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangatlah penting untuk memotivasi peserta didik, menunjang keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika¹⁹.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terutama pada materi statistika, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Interaksi Sosial dengan *Website Mean, Median, Mode Calculator* pada Materi Statistika untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir Tulungagung”**. Sesuai dengan penelitian dari Muhammad Ihsanuddin Fathoni,dkk. pada jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Patra Dharma 3 Balikpapan”. Penelitian ini dilakukan dengan harapan yang sama, yakni untuk meningkatkan interaksi sosial agar peserta didik dapat termotivasi dalam memahami pembelajaran, khususnya pada konsep materi statistika dengan baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat

¹⁹ Berdasarkan hasil wawancara bersama Pendidik Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 3 Kalidawir

memberikan wawasan baru untuk pembelajaran matematika yang lebih efektif serta inovatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat di identifikasikan permasalahan yang muncul sebagai berikut;

1. Kurangnya inovasi dan pengembangan media pembelajaran menjadikan pendidikan di Indonesia tergolong rendah.
2. Media pembelajaran masih tergolong monoton (tetap) karena hanya mengacu pada satu arah materi dasar yakni pada media cetak atau buku.
3. Peserta didik cepat merasa bosan dalam belajar, hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang termotivasi dan kurang memahami isi materi pembelajaran.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi dan *website* pada saat pembelajaran, sebagai penunjang pembelajaran.
5. Kurangnya interaksi sosial antar peserta didik atau teman sebaya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti sebagai berikut;

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk *Microsoft Power Point* sebagai lampiran atau bahan ajar materi
2. Media pembelajaran menggunakan Aplikasi atau *website Mean, Median, Mode Calculator* sebagai aplikasi penunjang pada pembelajaran

3. Materi yang disajikan adalah materi statistika, pada sub-bab mean, median, dan modus
4. Media pembelajaran dapat menerapkan interaksi sosial untuk pembelajaran dengan teman sebaya
5. Subyek penelitian yakni peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan berbantuan *website Mean, Median, Mode Calculator* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan berbantuan *website Mean, Median, Mode Calculator* yang valid untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan berbantuan *website Mean, Median, Mode Calculator* yang praktis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan berbantuan *website Mean, Median, Mode Calculator*

yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut;

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan berbantuan *website Mean, Median, Mode Calculator* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan dari pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan menggunakan *website Mean, Median, Mode Calculator* yang valid untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan menggunakan *website Mean, Median, Mode Calculator* yang praktis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?
4. Untuk mendeskripsikan ke-efektifan dari pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial pada materi statistika dengan menggunakan *website Mean, Median, Mode Calculator* yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Kalidawir?

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini, ialah sebagai berikut;

1. Media pembelajaran berbasis interaksi sosial dengan bermediakan *Microsoft Power Point* pada materi statistika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII dengan menggunakan *website Mean, Median, Mode Calculator* yang dapat diakses melalui *smartphone*
2. Media pembelajaran berbasis interaksi sosial dengan bermediakan *Microsoft Power Point* pada materi statistika disusun lebih menarik, terstruktur, visual dan interaktif. Sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran
3. Media pembelajaran berbasis interaksi sosial dengan bermediakan *Microsoft Power Point* disusun sebagai berikut;
 - a. *Slide Sampul*
 - b. *Slide Petunjuk Media Pembelajaran*
 Petunjuk pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point* interaktif
 - c. *Slide CP ATP*
 Berisi Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran
 - d. *Slide Pemantik Materi*
 Berisi ilustrasi materi dalam bentuk gambar sebagai penunjang dalam pembelajaran

e. *Slide* Langkah Pembelajaran

Berisi langkah pembelajaran sebagai berikut;

- 1) Materi
- 2) Diskusi
- 3) Studi Kasus
- 4) Simulasi
- 5) Evaluasi

f. *Slide* Terakhir

Berisi profil penyusun pengembangan, daftar pustaka, dan ucapan ‘Terima Kasih’

4. Media pembelajaran berbasis interaksi sosial dengan bermediakan *Microsoft Power Point* ditunjang oleh aplikasi atau *website Mean, Median, Mode Calculator* sebagai media interaktif.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis interaksi sosial yang dipadukan dengan *Microsoft power point* sebagai bahan ajar. Selain itu, pada penelitian ini mendukung keikutsertaan teknologi informasi dan komunikasi melalui *website Mean, Median, Mode Calculator* sebagai sarana penunjang pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya pada materi statistika di sub-bab mean, median dan modus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat memahami materi statistika, khususnya pada sub-bab mean, median, dan modus dengan media pembelajaran berbasis interaksi sosial yang dipadukan dengan *Microsoft Power Point* yang interaktif dan menarik
- 2) Mempermudah peserta didik dalam menghitung nilai mean, median, dan modus dengan menggunakan *website Mean, Median, Mode Calculator* sebagai penunjang pembelajaran
- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan penggunaan teknologi yang relevan dan mudah diakses dalam bentuk *website* dan aplikasi
- 4) Memberikan pengalaman belajar peserta didik lebih interaktif, inovatif, dan variatif. Sehingga peserta didik lebih antusias dalam mempelajari materi pembelajaran

b. Bagi Pendidik

- 1) Mendukung pendidik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi melalui *website* sesuai dengan perkembangan zaman
- 2) Membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, terstruktur, visual dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis interaksi sosial yang dipadukan dalam *Microsoft Power Point*
- 3) Memberikan alternatif pendidik dalam penyampaian materi dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya pada materi statistika di sub-bab mean, median dan modus.

c. Penelitian Selanjutnya

- 1) Sebagai bahan referensi, bagi penelitian yang serupa terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui aplikasi dan website.
- 2) Membuka peluang untuk penelitian selanjutnya tentang efektivitas media pembelajaran berbasis interaksi sosial yang bermediakan *Microsoft Power Point* dengan *website* penunjang pembelajaran pada materi atau tingkat pendidikan lainnya.

H. Penegasan Istilah

1. Konseptual

a. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD) merupakan suatu metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut²⁰. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate* (ADDIE). Menurut Mariam dan Nam, model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model pengembangan meliputi lima tahap yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi lalu evaluasi²¹.

²⁰ Agus Rustamana et al., "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

²¹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari pendidik kepada peserta didik secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien²².

c. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang terjadi karena adanya komunikasi dan kontak sosial yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari²³.

d. Microsoft Power Point

Microsoft Power Point merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi sederhana sebagai penunjang pembelajaran²⁴. Aplikasi *Microsoft Power Point* dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti kemampuan mengolah teks serta menyisipkan gambar audio-visual sehingga tampilan dari materi menjadi lebih menarik²⁵

²² Ninik Uswatun, “*Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat, dan Jenis Pembelajaran*”

²³ Retna Sherlie, Rustiyarso, Supriadi, . Interaksi Sosial Antar Warga Komplek Seruni Indah III (2019), Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN Pontianak: 1-14

²⁴ Nurfadillah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang.”

²⁵ Eka Wulandari, “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning,” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2022): 26–32.

e. Media Pembelajaran Valid

Media pembelajaran dikatakan valid jika media pembelajaran berkualitas baik pada fokus materi (validitas isi) dan semua komponen penunjang pembelajaran harus konsisten dihubungkan satu sama lain (validitas konstruk)²⁶.

f. Media Pembelajaran Praktis

Media pembelajaran praktis adalah alat atau bahan yang dirancang untuk mempermudah proses belajar, membuatnya lebih efisien dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini membantu memperjelas konsep, menghemat waktu, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik²⁷.

g. Media Pembelajaran Efektif

Media Pembelajaran Efektif yaitu media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik minat belajar peserta didik. Sehingga, diharapkan mampu memotivasi dan memenuhi kebutuhan peserta didik agar tercapai sebuah tujuan dari suatu pembelajaran²⁸.

²⁶ Yuni Yati and Endang Fauziati, "Elementa: Jurnal Pgsd Stkip PGRI Banjarmasin," *Elementa : Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin* 1 No.3 (2022): 32–38, <http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd>.

²⁷ Isran Rasyid, Rohani., "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *AXIOM*, no. 1, Vol.VII (2018): 91-96

²⁸ Shafira Puspa Faradila and Siti Aimah, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang," *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* 1, no. 2005 (2018): 508–512.

h. Media Interaktif

Media interaktif merupakan alat perantara atau penghubung pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mencakup *software* ataupun *hardware* dalam penyampaian materi ajar²⁹.

i. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu keadaan atau dorongan dari individu itu sendiri untuk melakukan sesuatu guna mencapai sebuah tujuan dengan hasil yang memuaskan³⁰

j. Statistika

Statistika merupakan sekumpulan data yang digunakan dalam menjelaskan masalah dan menarik kesimpulan yang benar-benar terjadi sesuai dengan data yang diteliti. Statistika meliputi pengumpulan data, pengelolaan data, menganalisis data, dan penarikan kesimpulan sebuah data yang telah diteliti³¹

k. Website Mean, Median, Mode Calculator

Aplikasi *Mean, Median, Mode Calculator* merupakan alat yang sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami perhitungan statistika dasar dengan fitur perhitungan cepat³².

²⁹ Neha, La Ili, and Iman Ashari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2023): 142–149.

³⁰ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.

³¹ Maya Lutfiana (2020). "Analisis Jurnal Statistika Dalam Pengelolaan Data dan Nilai Raport Siswa di SDN Pangkah Wetan"

³² <https://www.calculator.io/id/kalkulator-mean-median-modus/> ,diakses pada 01 Oktober 2024

2. Operasional

a. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) merupakan suatu metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk yang sudah ada. Pada tahap akhir, dilakukan uji efektivitas oleh para ahli penguji. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate* (ADDIE) yang bersifat instruksional dan memiliki tahapan yang detail, sehingga cocok dengan pengembangan media.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

c. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses sosial yang terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing dari mereka memainkan perannya secara aktif atau saling mempengaruhi.

d. *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang sering digunakan untuk presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi sederhana sebagai penunjang pembelajaran

e. Media Pembelajaran Valid

Media pembelajaran dikatakan valid jika perangkat atau media pembelajaran berkualitas baik dan fokus terhadap materi. Pendekatan pada pembelajaran yang digunakan didasarkan pada materi pembelajaran yang saling berkaitan antar komponen penunjang lainnya.

f. Media Pembelajaran Praktis

Media pembelajaran praktis adalah media pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran menjadikan waktu lebih efisien.

g. Media Pembelajaran Efektif

Media pembelajaran efektif yaitu media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik minat belajar peserta didik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran dengan baik.

h. Media Interaktif

Media interaktif yaitu media perantara atau penghubung dalam bentuk *software* maupun *hardware* yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran agar terjadi interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

i. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu keadaan atau dorongan dari individu itu sendiri untuk melakukan sesuatu guna mencapai sebuah tujuan dengan hasil belajar yang memuaskan.

j. Statistika

Statistika merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi dan mempresentasikan data secara akurat sesuai dengan data yang telah diteliti. Adapun materi statistika pada tingkat sekolah menengah pertama meliputi penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram seperti mencari rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), serta nilai yang sering muncul (*modus*).

k. *Website Mean, Median, Mode Calculator*

Aplikasi *Mean, Median, Mode Calculator* merupakan alat yang sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami perhitungan statistika dasar seperti mencari nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), serta nilai yang sering muncul (*modus*).