

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta globalisasi dan informasi pada era globalisasi saat ini kian pesat telah banyak membawa pengaruh besar ke berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Nasution, pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa apalagi bagi bangsa berkembang yang giat membangun negaranya.¹ Pandangan tersebut diperkuat oleh Munir yang menyatakan pendidikan merupakan suatu proses akademik yang tujuannya untuk meningkatkan nilai sosial, budaya, moral dan agama serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan nyata.² Ibrahim dan Suparni menyebutkan bahwa pendidikan adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.³

Perkembangan pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia masih belum optimal dibanding negara-negara lain bahkan dari negara tetangga Malaysia dan Singapura. Berdasarkan data dari UNESCO (Citra, Bunga Arum Nursyifani, 2013) yang dipublikasikan dalam *Education for All*

¹Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h. 4.

²Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: ALFABETA, 2009), h. 1.

³Ibrahim dan Suparni, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008), h. 35.

Global Monitoring Report 2011, Education Development Index (EDI), Indonesia berada pada posisi ke-69 atau empat strip di bawah Malaysia yang bertengger di posisi ke-65 dan jauh tertinggal dari Brunei yang berada di posisi ke-34.⁴

Pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis di dalam perkembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian yang lebih. Tujuan umum pendidikan di masa kini adalah untuk memberi bekal agar dapat berfungsi secara efektif di era teknologi ini.

Tujuan Pendidikan yang dicapai oleh bangsa Indonesia adalah membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta kreatif dan inovatif. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan dalam kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.⁵

Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional, diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. harus diiringi dengan kesiapan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan intelektual dan moralitas tinggi.

⁴Bunga Arum Nursyifani Citra, "UNESCO: Pendidikan Indonesia Tertinggal dari Jiran", [http://bisnis.com/com/2013/11/Quick_News/UNESCO Pendidikan Indonesia Tertinggal dari Jiran.html](http://bisnis.com/com/2013/11/Quick_News/UNESCO_Pendidikan_Indonesia_Tertinggal_dari_Jiran.html)., akses 2 Juli 2017.

⁵Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006, h. 8.

Terdapat tujuh penyebab mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Penyebab tersebut diantaranya ialah sebagai berikut: (1) Pembelajaran hanya pada buku paket, (2) Mengajar Satu Arah, (3) Kurangnya Sarana Belajar, (4) Aturan yang Mengikat, (5) Guru tak Menanamkan Diskusi Dua Arah, (6) Metode Pertanyaan Terbuka tak Dipakai, (7) Budaya Mencontek. Dari ketujuh penyebab rendahnya mutu pendidikan tersebut, empat diantaranya merupakan peranan penting yang harus dipegang oleh guru dalam menentukan mutu pendidikan di Indonesia.⁶ Karena guru merupakan faktor penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Disamping guru merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, tugas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak sebatas pada potensi akademik (ukuran IQ tinggi) saja.

Pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terutama pada interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah.⁷

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan merangsang peran aktif siswa untuk menemukan, mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Namun dalam kenyataannya media pembelajaran yang

⁶Dede Fauzan, “7 Penyebab Mutu Pendidikan di Indonesia Rendah”, <http://event.republika.co.id/berita/event/bagimu-guru/12/07/01/m6gwld>. Diakses pada 17 Juli 2017.

⁷Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyani, *Pengembangan Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali, 2012), h. 6.

digunakan oleh guru matematika sampai saat ini masih terbilang monoton dan kurang inovatif. Sehingga siswa merasa jenuh bahkan tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Kreatifitas guru merupakan suatu faktor dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif.⁸ Sementara itu, dalam realitanya dilapangan, guru saat ini masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, yaitu media yang tinggal pakai, tinggal beli dan Instan. Dengan demikian, resikonya sangat dimungkinkan jika media pembelajaran yang dipakai itu tidak kontekstual, tidak menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut akan sangat berdampak pada siswa terkait dalam setiap pembelajaran.

Tercapainya harapan tersebut tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran dikelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa serta lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.⁹

⁸Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 18.

⁹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2008), cet. Ke-9. h. 12.

Berdasarkan hasil riset BAVA (*British Audio Visual Aids*) memaparkan bahwa hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media hanya terserap 13% dari keseluruhan materi yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran perolehan bahan ajar yang terserap dapat ditingkatkan sampai 86%.¹⁰

Islam pun menganjurkan penggunaan media sebagai sarana dalam proses pembelajaran, salah satunya dijelaskan dalam surah Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿١﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٢﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٣﴾

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, itu menggunakan perantara berupa kalam. Menurut tafsir, kalam yang dimaksud di sini adalah baca tulis. Maksudnya perantara itu disebut juga dengan media.

Dalam proses belajar-mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Melalui penggunaan media tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat

¹⁰Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), h. 29.

tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran,¹¹ Salah satu media pembelajaran itu adalah dengan media pembelajaran berbasis komputer.

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Media ini melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam (foto), visual gerak, dan audio. Keuntungan penggunaan multimedia ini dalam memahami konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada siswa, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih efektif.¹²

Media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (*software*). Satu di antara program berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Camtasia Studio 8*. *Camtasia* adalah perangkat lunak komputer yang merupakan produk

¹¹Norjanah, "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Shalat 5 Waktu", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin, 2011, h. 2-3.

¹²Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), h. 13-14.

Tech Smith. Camtasia adalah *software* untuk : (1) merekam tampilan apapun yang ada dilayar computer atau mengimport file video dari format apapun dan mengkustomisasi video tersebut, (2) mengedit video, menambah dan mengurangi video dengan efek-efek visual (animasi, caption, callout, dll). (3) memformat video sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir (mobile, HD, dll).¹³

Camtasia Studio adalah software yang sangat populer oleh para pembuat tutorial dan pembuat CD interaktif. Karena camtasia lebih unggul dalam recording screen. (1) File size hasil recording lebih kecil, selain lebih kecil juga gambar lebih halus dan lebih rendah menggunakan memori saat merekam layar. (2) Support multi layer, tidak seperti versi sebelumnya yang hanya mempunyai 1 track video, kini *Camtasia Studio 8* bisa support beberapa track video secara langsung. (3) interaktif quiz, juga dapat membuat quiz untuk hasil rendernya layarnya CD interaktif, ada banyak pilihan tipe quiz yang dapat dipilih. (4) Support HD, untuk export output HD *Camtasia Studio 8* sudah mampu membuat lebih baik. Dan hasilnya export bisa menggunakan format player HTML 5. (5) Animasi motion, layar pada timeline bisa dianimasikan. (6) Visual Effect, walaupun hanya sederhana, *Camtasia Studio 8* dilengkapi dengan visual effect.¹⁴

Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 4 berlokasi di Jl. Pekapuran Raya RT.9 RW.01 No.76 Pekapuran Raya Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin

¹³Dimas Agung Prasetyo dan Mira Aryani, "Mengenal Camtasia Studio", <http://www.slideshare.net/mobile/daprasetyo/mengenal-camtasia-studio.html>, akses 4 juli 2017.

¹⁴Ilmu Grafika, "Kelebihan Program Camtasia Studio 8", <http://cdinteraktif-info.blogspot.co.id/2013/03/kelebihan-program-camtasia-studio-8.html>, akses 4 juli 2017.

merupakan sekolah yang dinyatakan sebagai sekolah terfavorit berdasarkan pilihan 1100 dukungan pembaca Radar Banjarmasin dengan nilai akreditasi A, hal ini dikarenakan SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin terbukti menjadi pilihan tepat dalam menghasilkan siswa yang berprestasi dan *berakhlaqulkarimah* sebagai Sekolah Islam Berkarakter.

Setelah melakukan wawancara dengan bapak Riduansyah, S.Pd. Selaku guru matematika SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin menyatakan sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin sudah cukup memadai. Namun, inovasi dalam menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran dirasa kurang maksimal, termasuk penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran matematika.

Materi pembelajaran matematika SD dan SMP cocok apabila dikongkritkan khususnya menggunakan media pembelajaran, sedangkan materi SMA diharapkan siswa dapat berpikir abstrak dengan materi yang lebih kompleks. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengambil materi matematika SMP. Materi pembelajaran matematika SMP yang terkait dengan materi Teorema Pythagoras rumusnya mudah dihafal tetapi sering sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika PPL 2 di SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin, sebagian siswa merasakan bahwa pembelajaran matematika itu kurang menarik sehingga mengakibatkan menurunnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi Teorema Pythagoras. Hal ini terlihat dari kenyataan bahwa dasar-dasar dalam operasi hitung matematika masih kurang, seperti operasi kali, pangkat dan akar, serta

kebanyakan siswa hanya sekedar menghafalkan rumus Teorema Pythagoras tetapi tidak memahaminya. Siswa sebatas mengetahui Teorema Pythagoras dalam bentuk suatu rumus yang sudah jadi. Pada proses pembelajaran, guru belum melibatkan media pembelajaran untuk mengurangi kesan rumit dan tidak menarik dalam penyampaian materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Paramita Sari (2014) menyatakan bahwa respon siswa terhadap multimedia pembelajaran mendapatkan persentase respon sebesar 81,4% yang tergolong sangat kuat. Artinya sebanyak 81,4% siswa sangat setuju dengan penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁵

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Mulia Rahmayani (2011) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” menyatakan bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan multimedia (video tutorial) lebih tinggi dari pada nilai rata-rata tes hasil belajar matematika siswa dengan multimedia powerpoint, yaitu hasil belajar rata-rata kelas eksperimen 68,83 dan hasil belajar rata-rata kelas control 61,65. Dengan kata lain, nilai rata-rata tes hasil belajar matematika dengan menggunakan multimedia berbasis Camtasia Studio lebih baik dari pada nilai rata-rata tes hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan multimedia powerpoint.¹⁶

¹⁵Paramita Sari, “Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 pada Materi Kubus dan Balok”, *Skripsi*, Banjarmasin: IAIN Antasari, 2014, h. 9-10.

¹⁶Mulia Rahmayani, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011, h. 60.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Camtasia Studio 8* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dituangkan dalam sebuah skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorema Pythagoras Berbasis *Camtasia Studio 8* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorema Pythagoras berbasis *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin Tahun pelajaran 2017/2018”.

C. Penegasan Judul dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalah pahaman terhadap judul penelitian di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Pengaruh

Dalam kamus bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan

seseorang.¹⁷ Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorema Pythagoras berbasis *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin Tahun pelajaran 2017/2018. Pengaruh tersebut diukur dengan indeks gain yakni peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* setelah perlakuan diberikan.

b. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, teks, grafik dan gambar atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.¹⁸

c. *Camtasia Studio 8*

Camtasia Studio 8 merupakan *software* yang dirancang untuk editing video yang mampu menghasilkan film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat Tutorial Video.

d. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah nilai mata pelajaran matematika siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada materi Teorema

¹⁷Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 664.

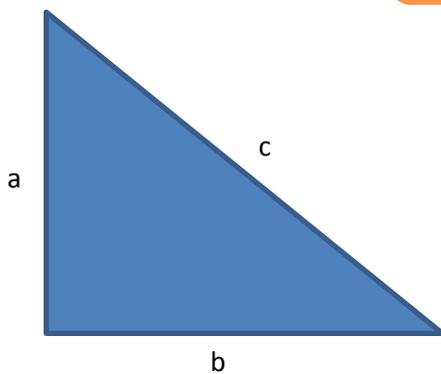
¹⁸Dhani Ariatmanto, *Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Materi Ajar 3D pada Mata Kuliah Multimedia Lanjut*, (Yogyakarta: Digital Library STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2011), h. 4.

Pythagoras sebelum dan sesudah diajar menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan menggunakan *Camtasia Studio 8*.

e. Teorema Pythagoras

teorema pythagoras adalah suatu teori yang menjelaskan tentang keterkaitan dalam geometri Euklides yang mengukur tiga sisi dari sebuah segitiga siku-siku. Dengan menggunakan teori ini, kita jadi bisa mengukur dan menentukan panjang dari sisi segitiga siku-siku apabila kedua panjang dari dua sisi yang lain diketahui. Salah satu karakteristik khas dari segitiga siku-siku adalah adanya sudut segitiga yang memiliki nilai sudut 90° . Untuk menghitung sisi segitiga siku-siku dengan menggunakan teorema pythagoras, maka inilah rumus yang digunakan:

$$a^2 + b^2 = c^2$$



Adapun yang dimaksud dengan teorema pythagoras adalah hubungan $c^2 = a^2 + b^2$, dimana c adalah panjang sisi miring, a adalah panjang alas, dan b adalah tinggi. Dari hubungan tersebut dapat dikatakan bahwa kuadrat panjang sisi

miring segitiga siku-siku sama dengan jumlah kuadrat sisi-sisi lainnya. Inilah yang disebut Teorema Pythagoras.¹⁹

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8*.
- c. Penelitian dilakukan pada materi teorema Pythagoras.
- d. Hasil belajar matematika dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada materi teorema Pythagoras.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorema Pythagoras berbasis *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun pelajaran 2017/2018.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorema Pythagoras berbasis *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun pelajaran 2017/2018.

¹⁹ Abdur, Tohir, dkk., *Matematika untuk SMP dan MTs Kelas VIII*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2017), h. 5.

E. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

a. Guru

- 1) Sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru matematika bahwa penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8* merupakan salah satu alternatif penggunaan media secara bervariasi, pembelajaran baru yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta keperluan belajar siswa yang beragam.
- 3) Guru termotivasi untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8*.
- 4) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

b. Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran matematika di manapun dan kapanpun jika multimedia pembelajaran interaktif ini dimanfaatkan secara optimal.

- 2) Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Siswa termotivasi dalam mempelajari matematika karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.

c. Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran interaktif.
- 2) Dapat menjadikan acuan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, dan meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar siswa dan kinerja guru khususnya guru matematika.

d. Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8*.
- 2) Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

- a. Berdasarkan teori yang ada bahwa dengan menggunakan video pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar dan membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan, membina kemahiran setiap individu.

- b. Video pembelajaran merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran di antaranya seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun.
- c. Peneliti Berasumsi dengan digunakannya Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8* dalam pembelajaran matematika akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dipaparkan penulis di atas, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar matematika pada materi teorema pythagoras.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar matematika pada materi teorema pythagoras.

G. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Kurangnya kreatifitas dan inovasi para guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran, membuat proses pembelajaran kurang menarik dan tidak bervariasi, sehingga berakibat pada hasil belajar siswa.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Camtasia Studio 8* merupakan media pembelajaran dengan penggunaan media berbasis komputer dapat lebih menarik perhatian siswa dalam belajar.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, kerangka pemikiran serta sistematika penulisan.

Bab II: Landasan teori, berisi pembahasan tentang pembelajaran matematika, media pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), *Camtasia Studio 8*, hasil belajar, evaluasi hasil belajar, tujuan evaluasi hasil belajar dalam matematika, teknik evaluasi hasil belajar dan teorema pythagoras.

Bab III: Metode Penelitian, berisi pembahasan tentang jenis dan pendekatan, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan hasil penelitian, yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi hasil belajar matematika siswa, serta pembahasan hasil analisis

Bab V: Penutup, berisi simpulan dan saran.