

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu guna mengembangkan bakat serta kepribadian setiap individu. Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi karena adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas dan relevansinya.

Menurut UU No 20 tahun 2003 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 11.

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>2</sup>

Salah satu masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan bagi setiap jenjang dan satuan pendidikan. Dalam mengatasi hal ini, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang mendapat prioritas utama untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar, mempunyai tugas dan tanggungjawab yang besar. Pada kenyataannya, dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dapat mencapai tujuan yang ditetapkan bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam dunia pendidikan.

Inovasi dalam pendidikan diartikan sebagai suatu perubahan yang baru dan spekulatif, yang sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Inovasi dalam pendidikan terletak pada kekuatan berpikir yang menghasilkan ide sebagai teknologi rancang bangun yang harus dimiliki para teknolog di bidang pendidikan dan pembelajaran. Berkenaan dengan hal ini, maka upaya-upaya untuk menemukan sesuatu yang paradigmatik akan menjadi tren dan target dalam dunia akademisi, guru, instruktur khususnya dalam mengadaptasikan temuan olah pikirnya dengan kondisi nyata dilapangan sehingga mampu menyelesaikan masalah yang ada.

Inovasi pendidikan merupakan kebutuhan primer dalam konteks aplikasi dari ilmu teknologi pembelajaran khususnya yang berbasis *ICT (Information and*

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, h. 12.

*Communication Technology*) sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Teknologi pendidikan secara konseptual didefinisikan sebagai teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar.<sup>3</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dilepaskan dari kemajuan pemikiran manusia dari zaman ke zaman, sebagaimana dalam Firman Allah QS. Al Mulk [67:19]

أَوَلَمْ يَرَوْا إِلَى الطَّيْرِ فَوْقَهُمْ صَفَّتْ وَيَقْبِضْنَ<sup>ج</sup> مَا يُمْسِكُهُنَّ إِلَّا الرَّحْمَنُ  
 إِنَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ بَصِيرٌ<sup>ج</sup>

Sebagai contoh dari kemajuan teknologi yang dikembangkan oleh manusia adalah pesawat terbang yang pertama kali dibuat oleh manusia hanya dengan menggunakan alat terbang sederhana tanpa mesin sampai pada akhirnya menjadi bentuk pesawat terbang seperti sekarang ini. Hal ini membuktikan bahwa peran ilmu pengetahuan seperti matematika, fisika dan perkembangan teknologi akhirnya mampu merealisasikan hal-hal yang orang terdahulu tidak bisa melakukannya.

Kata matematika sendiri berasal dari perkataan Latin “*mathematika*” yang mulanya diambil dari perkataan Yunani “*mathematike*” yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya “*mathema*” yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata “*mathematike*” berhubungan pula dengan kata

---

<sup>3</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h.110.

lainnya yang hampir sama, yaitu “*mathein*” atau “*mathenein*” yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.<sup>4</sup>

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Baik sekolah dasar, sekolah menengah dan sampai ke perguruan tinggi, matematika dirasakan lebih sulit untuk dipahami daripada mata pelajaran lainnya. Dalam pengajaran matematika di sekolah seringkali guru yang mengeluhkan lemahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika. Hal ini terlihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam memahami konsep matematika yang mengakibatkan kesalahan-kesalahan dalam mengerjakan soal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Faktor lain yang menjadi sebab lemahnya kemampuan siswa dalam memahami pelajaran khususnya matematika adalah belum optimalnya pemanfaatan perangkat bergerak khususnya android untuk proses pembelajaran sehingga berdampak negatif terhadap siswa. Apalagi dengan banyaknya jejaring sosial media di internet seperti *facebook*, *blackberry massanger*, *whatsApp*, *twitter* dan *games online* yang sangat diminati oleh siswa dan semakin mudah diakses baik melalui laptop, *handphone* ataupun *gadget*, sehingga kapan saja dan di mana saja siswa dapat mengaksesnya. Aktivitas penggunaan perangkat *gadget* untuk

---

<sup>4</sup> Ruseffendi, *Pendidikan Matematika 3*, (Jakarta : Depdikbud, 1980), h. 148.

bergabung dalam jejaring sosial di internet kian menyita banyak waktu belajar siswa sehingga rutinitas belajar siswa semakin terganggu.

Di era teknologi informasi yang merambah dunia pembelajaran, maka pendekatan-pendekatan serta model pembelajaran yang mempermudah siswa maupun pengajar mulai dikembangkan, khususnya untuk menciptakan media, metode, dan materi pendidikan yang semakin interaktif. Media yang sudah tersedia sebelumnya antara lain media pembelajaran dua dimensi dan tiga dimensi, seperti alat peraga matematika. Perbedaan alat peraga dan media terlihat dari fungsinya, alat peraga merupakan bagian dari media. Jika fungsi media hanya untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada siswa, maka alat peraga memiliki fungsi untuk mengkonkritkan atau mewujudkan konsep matematika sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang dipelajarinya.

Selain dari media dua dimensi dan tiga dimensi, kini telah banyak pembelajaran multimedia berbasis komputer dan yang terbaru yaitu media pembelajaran *online* melalui akses internet yakni pengembangan pembelajaran *mobile*. Dalam kondisi ini berarti telah terjadi pergeseran makna terbaru dari konsep multimedia yang sudah mulai tergantikan dengan konsep *mobile* yaitu terciptanya konsep multimedia dengan *mobile* dalam sebuah sajian pembelajaran yang inovatif. Salah satu bentuk perpaduan dari kedua konsep pemikiran

inovasi pembelajaran berbasis teknologi adalah dalam bentuk pembelajaran multimedia *mobile learning*.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Masfufah, program studi pendidikan biologi UIN Sunan Kalijaga dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Andriod pada Materi Virus Untuk Siswa Kelas X SMA/MA”, media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada materi virus memperoleh kualitas yang Sangat Baik (85,1%). Demikian juga hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis andriod pada materi virus memiliki kualitas Baik (80,5%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis andriod pada materi virus layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas X SMA/MA.

Terkait dengan jumlah pengguna perangkat bergerak yang banyak di Indonesia, *mobile learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan, terutama masalah pemerataan akses informasi pendidikan, kualitas konten pembelajaran yang berupa materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah menengah karena pembelajaran dengan menggunakan multimedia *mobile learning* tidak terbatas pada waktu dan tempat.

Multimedia *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi yang

---

<sup>5</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktis Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), h. 105.

dikuasai, yakni dengan menggunakan android karena android merupakan benda yang sudah menjadi bagian dari keseharian mereka. Multimedia *mobile learning* digunakan untuk mengunduh materi pelajaran khususnya matematika. Penggunaan multimedia *mobile learning* dilihat dari beberapa aspek, diantaranya aspek tampilan, aspek keterlaksanaan penggunaan *mobile learning* dengan android pada saat proses pembelajaran didalam kelas, dan aspek minat siswa terhadap multimedia *mobile learning* untuk mengetahui seberapa baik *mobile learning* jika digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas.

Pengalaman peneliti sewaktu menempuh pendidikan menengah pertama dan selama praktik mengajar, hampir keseluruhan materi matematika untuk sekolah menengah pertama disampaikan oleh guru dengan cara konvensional. Yakni guru mencatatkan dan menjelaskan materi di papan tulis dan siswa menggunakan buku paket untuk belajar sedangkan alat penunjang pembelajaran seperti proyektor dan alat peraga pembelajaran sangat jarang digunakan. Sehingga siswa hanya terpaku pada penjelasan guru di papan tulis dan buku paket yang mereka miliki.

Kegiatan belajar mengajar dengan cara konvensional seperti ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Anggapan siswa tentang mata pelajaran matematika yang sulit akan berdampak pada antusiasme siswa pada saat mengikuti pembelajaran dan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Selain kemampuan siswa, guru juga merupakan faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa akan suatu materi pembelajaran, karena guru

memiliki peran untuk membimbing dan memfasilitasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Badi'ah, S.Pd.I, guru matematika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul, penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga pada pelajaran matematika pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun untuk pembelajaran dengan menggunakan multimedia *mobile learning* belum pernah dilakukan disekolah tersebut.

Statistika merupakan salah satu materi pelajaran matematika semester ganjil untuk kelas IX yang pembahasannya mengenai populasi dan sampel, data, mean, median, modus, ukuran penyebaran data, serta penyajian data dalam bentuk tabel. Statistika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sebagai contoh penerapannya antara lain perhitungan nilai raport siswa, belanja keluarga, maupun urusan biaya pendidikan sehingga kemungkinan besar semua siswa dapat memahami dengan baik materi statistika. Walaupun demikian statistika dapat membuat fakta tampak berbeda, apabila disusun dengan cara yang keliru. Kekeliruan dalam cara pengerjaan inilah yang menjadi faktor kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi statistika. Hal tersebut akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan pada materi statistika.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan perangkat seperti *gadget, smartphone* serta komputer dan pada penelitian ini dikhususkan penggunaan android dengan multimedia *mobile learning* untuk proses pembelajaran matematika diharapkan akan dapat mengoptimalkan pemahaman serta hasil belajar matematika siswa



karena siswa tidak hanya mengikuti proses pembelajaran secara konvensional tetapi dengan juga dengan menggunakan teknologi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana penggunaan multimedia *mobile learning* dengan menggunakan android dalam proses pembelajaran matematika dan bagaimana hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan multimedia *mobile learning*. Beranjak dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Multimedia Mobile Learning pada Materi Statistika Kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan multimedia *mobile learning* pada materi statistika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar tahun pelajaran 2017/2018 jika dilihat dari aspek tampilan pada android, aspek keterlaksanaan dan aspek minat siswa?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar tahun pelajaran 2017/2018 pada kelas eksperimen?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar tahun pelajaran 2017/2018 pada kelas kontrol?

4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

### C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

#### 1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian permasalahan diatas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Penggunaan adalah kata dasar dari guna yang artinya faedah, manfaat atau fungsi. Sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan penggunaan sesuatu atau pemakaian.<sup>6</sup> Jadi yang dimaksud dengan penggunaan dalam penelitian adalah kegiatan guru dan siswa menggunakan multimedia *mobile learning* dilihat dari aspek tampilan, keterlaksanaan dan minat siswa.
- b. *Multimedia* adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (*video* dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan penggunanya melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia dalam penelitian ini adalah pembuatan

---

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed, 3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 375.

*mobile learning* dengan menggunakan aplikasi *appypie* pada komputer.

- c. *Mobile learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *m-learning* atau *mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang banyak digunakan dalam belajar mengajar.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini *mobile learning* digunakan siswa dengan menggunakan android.
- d. Android adalah sebuah sistem sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi yang dirilis oleh google. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang disediakan oleh google.<sup>8</sup> Aplikasi yang disediakan google khususnya aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah *kingsoft office* dan aplikasi yang digunakan pada penelitian adalah *appypie*.
- e. Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan

---

<sup>7</sup> Ika Kartika, "Pengembangan *Mobile Learning (M-Learning)* Berbasis Moodle sebagai Daya Dukung Pembelajaran Fisika di SMA", *Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016, h. 3.

<sup>8</sup> Nazarudin Safaat dan Fatima Akmal Putri, "*Smart-Learning* Bahasa Inggris Pada Platform Android, dalam *Jurnal CoreIT*, Vol.1 No. 2. 2015, h. 36.

proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar dilihat dari tes akhir materi statistika dari siswa yang menggunakan *mobile learning* dengan hasil belajar dari siswa yang tidak menggunakan *mobile learning*.

- f. Statistika adalah suatu kajian ilmu pengetahuan dengan menggunakan teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data, penarikan kesimpulan, dan pembuatan kebijakan atau keputusan yang cukup kuat alasannya berdasarkan data dan fakta yang benar.<sup>9</sup>

## 2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka peneliti membatasi permasalahan dengan lingkup pembahasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IX MTs Al-Fattah Astambul tahun pelajaran 2017/2018.
- b. penelitian dikhususkan pada materi statistika dan penggunaan multimedia *Mobile Learning* dengan android.
- c. Aspek yang diteliti meliputi aspek tampilan multimedia *mobile learning* dengan menggunakan android, aspek keterlaksanaan

---

<sup>9</sup> Riduwan, *Dasar-Dasar Ilmu Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2003), h. 3.

multimedia *mobile learning* dengan menggunakan android pada materi statistika serta aspek minat siswa terhadap multimedia *mobile learning*.

- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir materi statistika.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Penggunaan multimedia *mobile learning* pada materi statistika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar tahun pelajaran 2017/2018 jika dilihat dari aspek tampilan pada android, aspek keterlaksanaan, dan aspek minat siswa.
2. Hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar tahun pelajaran 2017/2018 pada kelas eksperimen.
3. Hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas IX di MTs Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar tahun pelajaran 2017/2018 pada kelas kontrol.
4. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **E. Signifikansi Penelitian**

1. Sebagai masukan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti, guna pengembangan wawasan berfikir secara ilmiah dengan menggunakan teknologi dalam ranah pendidikan.
2. Sebagai sarana belajar matematika dengan menggunakan multimedia *mobile learning* dengan android selain pembelajaran tatap muka dikelas.
3. Sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mandiri matematika dikelas dapat membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya proses pembelajaran matematika dikelas menjadi menarik.
4. Penggunaan multimedia *mobile learning* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Sebagai motivasi bagi calon guru profesional untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sehingga mampu menjadi calon guru yang kreatif, inovatif, dan inspiratif.

### **F. Alasan Memilih Judul**

1. Belum ada peneliti yang melakukan penelitian dengan menggunakan *mobile learning* di MTs Al-Fattah Astambul,
2. Peneliti ingin mengetahui kelebihan penggunaan *mobile learning* dengan menggunakan android jika diterapkan dalam pembelajaran matematika,

3. Peneliti ingin mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi statistika jika menggunakan multimedia *mobile learning*.
4. Belum banyak yang melakukan penelitian dengan menggunakan *mobile learning* pada pembelajaran matematika di sekolah.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### 1. Anggapan Dasar

- a. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, pemahaman tentang teknologi informasi, dan usia relatif sama.
- b. Dengan menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar matematika akan meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

### 2. Hipotesis

- a.  $H_0$  = tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan pembelajaran konvensional (kontrol) dan pembelajaran dengan menggunakan multimedia *mobile learning*.

- b.  $H_1$  = terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan pembelajaran konvensional (kontrol) dan pembelajaran dengan menggunakan multimedia *mobile learning*.

## H. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara garis besar terdiri dari lima bab pembahasan dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, yang didalamnya memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori yang berisi tentang pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian multimedia *mobile learning*, klasifikasi multimedia *mobile learning*, cara menggunakan multimedia *mobile learning* dalam pembelajaran matematika, penilaian multimedia *mobile learning*, pengertian hakikat belajar dan belajar matematika, aktivitas siswa, definisi hasil belajar dan kriteria hasil belajar, faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, materi statistika.

Bab III Metode penelitian, teknik pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.



Bab IV Laporan Penelitian, berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.