



Kemajuan itu dapat terealisasi dalam kehidupan jika adanya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Maka untuk menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan berawal dari proses berkualitas di dalam kelas. Dengan mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Dengan pendidikan manusia dapat menjadi cerdas, pandai, terampil, kreatif, dan mampu menjadi manusia yang mandiri. Seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 yang menegaskan bahwa salah satu tujuan Nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Disamping itu, tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Sekolah sebagai pendidikan formal mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut diberikan berbagai macam mata pelajaran. Mata pelajaran matematika

merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, bahkan sampai perguruan tinggi. Namun sangat disayangkan, selama ini matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang susah untuk dimengerti dan ditakuti oleh siswa. Selain itu, matematika adalah sarana berpikir logis, sistematis, dan konsisten.

Matematika juga merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu sains dan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, berguna dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari, memajukan daya pikir manusia dan dalam upaya memahami ilmu pengetahuan lain. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya disegala aspek kehidupan. Dikatakan demikian, karena seluruh aktivitas manusia selalu berhubungan dengan pekerjaan menghitung, mengukur, memprediksi, dan lain-lain. Dalam hal ini, Cornelius seperti yang dikutip oleh Abdurrahman mengemukakan bahwa matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, pengembangan kreativitas, dan meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya (Abdurrahman, 1999).

Pada kenyataannya, matematika memang dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit oleh anak-anak maupun orang dewasa (Reynolds, 2008). Pada mata pelajaran matematika, rendahnya hasil dan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil IMO ( *International Mathematical Olympiad* ) 2012 (2012) yang dilaksanakan di Jerman, Indonesia menempati peringkat ke-35 dari 100 negara yang ikut serta. Selain itu, untuk nilai PISA ( *Programme For International*

*Student Assessment*) 2009 (OECD, 2010:7) yang mengukur kemampuan literasi membaca, matematika, dan sains siswa berusia 15 tahun di SMP/MTs/SMA/MA/SMK, skor Indonesia untuk kemampuan matematika adalah 371 dari skor rata-rata 494. Hal ini menunjukkan kemampuan matematika siswa Indonesia masih dibawah standar internasional. Hasil TIMSS 2007 yang dikemukakan oleh Mullis (2012) juga tidak menunjukkan hasil menggembirakan, skor Indonesia untuk tingkat delapan (setingkat SLTP), Indonesia berada di peringkat 38 dari 42 negara. Nilai rata-rata yang didapat siswa Indonesia juga masih tergolong buruk, yaitu hanya 386. Sedangkan rata-rata nilai seluruh negara yang disurvei adalah 500 (Irawan, 2013).

Keberhasilan proses pembelajaran matematika selama ini masih banyak mengalami kendala karena dominasi guru dalam pembelajaran yang masih tinggi, kurangnya penggunaan media dan alat peraga (UNILA, 2011). Dalam penyampaian pembelajaran, guru kurang memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa terhadap konsep matematika (UNY, 2012). Guru hanya menampilkan gambar dan rumus dipapan tulis, sehingga cenderung menggambar saja dan menulis rumus diatas kertas tanpa melakukan peragaan untuk dapat menentukan asal mula rumus dan memahami konsep dalam menyelesaikan masalah (UNY, 2012).

Pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang begitu pesat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya berbagai teknologi seperti media audiovisual, internet, multimedia interaktif dan lainnya yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan

sehingga lembaga pendidikan (sekolah) benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat siswa mengembangkan kemampuannya secara optimal. Media berbasis teknologi pada saat ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas siswa yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, tetapi lebih dari itu bisa didapat melalui berbagai sumber termasuk media berbasis teknologi.

Teknologi adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi, teknologi pendidikan itu mengenai *software* maupun *hardwarenya*, *software* antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya (Nasution, 2005).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Melalui perkembangan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran yang menarik (Sanjaya, 2011:162).

Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah multimedia. Multimedia mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Mampuni, 2013). Diharapkan multimedia dapat membawa pengaruh yang positif pada pembelajaran di kelas yaitu dapat membangkitkan motivasi belajar, menyenangkan, aktif, efektif dan dapat mengatasi permasalahan yang sering kita temui di dunia pendidikan khususnya mata pelajaran matematika.

Tidak bisa dimungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video dan mengembangkan proses belajar kearah yang lebih dinamis (Ariani & Haryanto, 2010:6).

Teknologi memang dapat mengubah fungsi dan peranan guru jika dikaitkan dengan upaya memecahkan masalah pendidikan. Nilai lebih pembelajaran multimedia untuk para guru antara lain: (1) teknologi dapat membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang banyak, (2) teknologi melengkapi guru dengan teknik keterampilan kualitas yang paling tinggi, (3) guru dapat mengembangkan penyajian pelajar di kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran, (4) guru dapat mengembangkan pengajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual siswa.

Media adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2013). Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses

belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dengan efisien, serta tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik (Rohani, 1997).

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan antusias siswa, sehingga siswa tertarik dan memberikan perhatiannya pada pelajaran tersebut. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Hamalik dalam (Arsyad, 2013). Bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran matematika.

Penggunaan media di tempat penelitian ini belum maksimal dilaksanakan. Sekolah sudah menerapkan media LCD sebagai media pembelajaran, akan tetapi media pembelajaran interaktif masih belum diterapkan. Maksud peneliti dalam penggunaan media interaktif adalah media yang melibatkan komputer atau laptop, di sekolah tentunya ada laboratorium komputer yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dalam media pembelajaran interaktif ini siswa dituntut belajar mandiri guru hanya sebagai fasilitatornya. Siswa menjalankan aplikasi yang berupa media pembelajaran yang dinamakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia authorware*. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan menjadi salah satu media yang efektif digunakan di sekolah.

Vernom A. Magnesen menyatakan bahwa kita belajar, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan. Berpijak kepada konsep Vernom, pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audiovisual atau multimedia pembelajaran Interaktif dijamin mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik sebesar 50%, dari pada dengan tanpa mempergunakan media. Namun dengan melihat pada realitas yang ditemukan pada proses pembelajaran tersebut, maka pencapaian belajar efektif akan tercapai (Ariani & Haryanto, 2010:35).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara

terintegrasi (Ariani & Haryanto, 2010:25). Multimedia berfungsi menjadikan visualisasi lebih menarik, dan lebih interaktif.

Program multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang terprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008). Penggunaan multimedia interaktif ini diharapkan dari segi waktu dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali (Ardiansyah, 2011).

Multimedia interaktif yang merupakan perpaduan teks, gambar, animasi, suara dan video menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar. Teori Koehnert menyatakan bahwa “semakin banyak indera yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi efektif” (Nugraheni, 2007:6)**Error! Bookmark not defined.** Kelebihan multimedia adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik,

dan suara menjadi satu-kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa (Sanjaya, 2009:219).

Adanya multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, lebih efektif, kualitas belajar mengajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan sikap dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan (Ardiansyah, 2011).

Media pembelajaran interaktif (MPI) yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (*software*). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Macromedia Authorware*.

*Macromedia Authorware* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menggabungkan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara”, sehingga program ini cocok dikembangkan dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan beberapa kemudahan itulah *authorware* sangat mendukung dalam perannya sebagai multimedia pembelajaran interaktif (Supariada, 2013).

*Macromedia Authorware* adalah salah satu program author yang sangat menarik untuk membuat media presentasi baik bersifat interaktif maupun tidak. *Macromedia Authorware* mempunyai fasilitas yang lengkap, penggunaannya pun mudah, antara lain yaitu: (1) mengimpor file, gambar, suara, dan movie; (2) membuat menu pilihan dan animasi sederhana; (3) membuat lompatan dari

tampilan satu ke tampilan lain; (4) membuat kuis dan game; (5) membuat respon dan menampilkan hasil tes (evaluasi) (Fatimah, 2012). *Macromedia Authorware* juga membolehkan pengguna multimedia yang canggih dan kompleks seperti modul pembelajaran interaktif, karena itu *Macromedia Authorware* mendapat sambutan hangat di kalangan pendidik.

Penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, terutama materi dimensi tiga khususnya prisma dan limas. Proses pembelajaran terkadang juga mengalami hambatan, bisa dari guru atau dari media, dalam penelitian ini peneliti menemukan kendala yang muncul akibat kurang menariknya media yang digunakan. Serta kurang interaktif media karena siswa belum mendapat kesempatan menggunakan media belajarnya secara mandiri. Kendala tersebut bila dibiarkan, maka akan berdampak pada kurang tertariknya siswa terhadap pelajaran matematika kemudian berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran matematika kurang optimal. Adanya beberapa kendala tersebut dapat diatasi dengan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* perlu dilakukan, karena media ini memiliki keunggulan, pertama siswa dapat belajar secara interaktif karena siswa sendiri yang menggunakan media guru hanya mengarahkan. Kedua, media tersebut mencakup penjelasan teori, dilengkapi gambar dan tombol-tombol interaksi, sehingga memiliki daya tarik sendiri, siswapun akan lebih mudah memahami hingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Ketiga, akan lebih efisien karena media tersebut dilengkapi dengan

kuis dan latihan soal sehingga guru bisa langsung menilai kemampuan siswa tanpa memerlukan pertemuan yang begitu banyak.

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*, dapat menyajikan setiap mata pelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif termasuk mata pelajaran matematika pada materi dimensi tiga. Dimensi tiga atau bangun ruang adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (Wikipedia, 3 Dimensi, 2013). Dimensi tiga atau bangun ruang yang dibahas pada kelas VIII SMP adalah bangun ruang beraturan. Bangun ruang beraturan yaitu bangun ruang yang memiliki bentuk yang beraturan dan memiliki nama khusus seperti kubus, balok, prisma dan limas (Sukino, 2007).

Materi dimensi tiga khususnya prisma dan limas, karena materi ini merupakan materi yang sangat relevan dengan kehidupan nyata. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membuat siswa termotivasi, lebih bersemangat dan membuat siswa betah belajar matematika khususnya materi prisma dan limas.

Di lihat dari permasalahan pembelajaran di atas bahwa dengan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* merupakan salah satu media yang dapat mengarahkan perhatian siswa untuk merespon pelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan lebih interaktif bisa memberikan motivasi serta bisa memvisualisasikan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, lebih mudah dan jelas dalam memahami materi (prisma dan limas) serta mempermudah guru dalam penyampaian materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk diteliti efektivitas multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara. Oleh karena itu penulis menuangkan penelitian tersebut dalam sebuah judul **“Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Macromedia Authorware* pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII MTsN Negara”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* dan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*?

## **C. Penegasan Judul dan Lingkup Pembahasan**

### **1. Definisi Operasional**

#### **a. Efektivitas**

Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu *“effective”* yang berarti “berhasil, tepat, manjur, mengesankan” dan *“effectiveness”* yang berarti “keefektifan, kemanjuran, kemujaraban (Anwar, 2000:101). Efektivitas

merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target yang telah dicapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai makin tinggi efektivitasnya (Astuti, 2011:12). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* yang diterapkan dalam pembelajaran prisma dan limas dinilai efektif jika hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis macromedia.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Satyasa, 2007).

c. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008).

d. *Macromedia Authorware*

*Macromedia Authorware* ditafsirkan flowchart berbasis, grafis bahasa pemrograman. *Authorware* digunakan untuk membuat program interaktif yang dapat mengintegrasikan berbagai konten multimedia, khususnya e-learning aplikasi (Wikipedia, *Macromedia Authorware*, 2013).

e. Prisma

Prisma adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas dan tutup identik berbentuk segi-n dan sisi-sisi tegak berbentuk segiempat (Wikipedia, Prisma (Geometri), 2013).

f. Limas

Limas adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas berbentuk segi-n dan sisi-sisi tegak berbentuk segitiga (Wikipedia, Limas, 2013).

g. Hasil Belajar

Hasil dalam kamus bahasa Indonesia Hasil adalah akibat atau kesesudahan (Wijaya, 1994). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya (Slameto, 2003). Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Haris, 2009) Jadi yang yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor tes akhir siswa pada materi prisma dan limas setelah diajarkan oleh guru baik dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* maupun tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.

## 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 MTsN Negara.

- b. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* pada materi prisma dan limas di kelas VIII MTsN Negara.
- c. Media pembelajaran yang akan diujicobakan adalah multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.
- d. Materi yang akan diujicobakan pada kelas eksperimen adalah materi prisma dan limas.
- e. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes akhir pada materi prisma dan limas yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* pada kelas kontrol.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu penelitian dalam mengukur keefektivitasan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* pada materi prisma dan limas Kelas VIII MTsN Negara.

#### **D. Alasan Memilih Judul**

Beberapa Alasan yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul diatas, yaitu:

1. Untuk mengetahui seberapa efektif multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* di sekolah tempat penelitian.

2. Media pembelajaran merupakan salah satu yang paling menonjol dalam pembelajaran. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif (MPI) yang dapat menggabungkan dan mensinergikan antara teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas.
3. Sistem pendidikan yang modern ini menuntut guru untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan untuk masa-masa selanjutnya.
4. Melihat keadaan pendidikan sekarang, tanpa media pembelajaran akan jauh tertinggal dalam hal kemajuan teknologi sekarang dalam penyampaian informasi.
5. Sepengetahuan penulis belum ada yang melakukan penelitian tentang efektivitas multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* pada materi prisma dan limas Kelas VIII MTsN Negara.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* dan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.

## **F. Manfaat 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) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas.
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta keperluan belajar siswa yang beragam.
- 3) Guru termotivasi untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.
- 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 langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.
- 2) Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya di IAIN Antasari Banjarmasin.

**G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

**1. Anggapan Dasar**

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.
- b. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

- c. Distribusi jam belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.
- e. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas.

## 2. Hipotesis

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

### **Ha :**

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* dan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.

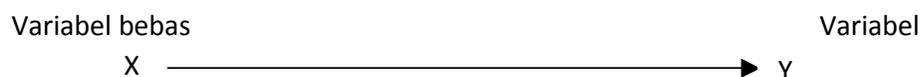
### **Ho :**

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* dan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*.

## H. Kerangka Dasar Pemikiran

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware* yang dilambangkan dengan "X", sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara yang dilambangkan dengan "Y". Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga hubungan kedua variabel ini dapat dilihat pada skema berikut.

#### SKEMA



Keterangan:

X : Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Macromedia Authorware*

Y : Hasil belajar siswa pada materi prisma dan limas kelas VIII MTsN Negara

### **I. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penelitian skripsi ini maka penulis membuat sistematika penulisan. Penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab yaitu sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, lingkup pembahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, anggapan dasar, hipotesis, kerangka dasar pemikiran, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teoritis, dalam hal ini pertama peneliti membahas tentang pengertian belajar, pembelajaran matematika, efektivitas pembelajaran, media pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif (MPI), *macromedia authorware*, pembelajaran matematika di MTsN Negara, Hasil belajar matematika, dan materi prisma dan limas.

Bab III adalah metode penelitian, yang membahas tentang jenis dan metode penelitian, desain penelitian, tempat penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian yang memuat gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi data kemampuan awal (*pre test*) dan hasil belajar (*post test*) kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi data uji prasyarat analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran.