UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang begitu pesat terutama di bidang teknologi membawa perubahan kepada dunia pendidikan yang berfungsi memberi informasi dan mendapat informasi di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Berbagai informasi bisa kita dapatkan melalui teknologi yang berkembang pada zaman sekarang seperti *website* yang melalui jaringan internet. *Website* adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Teknologi yang berkembang telah memberi kontribusi yang sangat besar dalam kehidupan terutama di bidang pendidikan. Dahulunya media yang digunakan untuk sumber belajar menggunakan media cetak. Di era baru ini media pembelajaran bisa kita dapatkan dimanapun asal terkoneksi ke jaringan internet seperti media pembelajaran berbasis *website*.

> Hal ini sesuai yang dikatakan Eric Ashby dikutip Rusman bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima yaitu pengemasan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran. [1]

[1] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, (Bandung: Alfabeta, 2013)*, hlm. 84.

Dari pernyataan Eric Ashby dapat dinyatakan bahwa pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman supaya terciptanya generasi penerus bangsa yang mempunyai kualitas ilmu pengetahuan. Memang benar generasi penerus bangsa sudah mengetahui perkembangan zaman pada saat ini, hal ini terbukti banyaknya akun *facebook*, *instalgram*, alat media komunikasi yang lainnya, kebanyakan yang mengkonsumsi adalah siswa-siswi masih berjenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Oleh sebab itu, untuk mengarahkan siswa/siswi untuk mempergunakan teknologi ke jalan yang lebih baik. *Website* media sangat tepat untuk dipergunakan sebagai sarana pembelajaran matematika bagi siswa/siswi SMA sederajat pada masa perkembangan teknologi modern ini.

Media pembelajaran *website* mampu mendesain pembelajaran matematika yang menarik. Sehingga membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran matematika yang kekinian. Sebagaimana yang kita ketahui dari penelitian-penelitian sebelumnya bahwa mata pelajaran matematika cenderung dianggap pelajaran yang sulit dan tidak disukai oleh siswa.[2] Tidak mampu mendefinisikan kembali bahan pelajaran matematika dengan bahasa meraka sendiri serta membedakan antara contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep.[3] Permasalahan ini disebabkan ketidak pahaman konsep dan kurang menariknya di dalam pembalajaran matematika. Hal ini sesuai dengan

[2] Siti Mawaddah, dkk., Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam pembelajaran Menggunakan Penemua terbimbing *(Discovery Learning)*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Nomor : 1, April 2016., (FKIP Universitas Lambung Mangkurat).

[3] Angga Murizal, dkk., Pemahaman Konsep Matematis dan Model Pembelajaran Quantum Teaching, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Nomor : 1, 2012.,(Padang : FMIPA UNP).

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

observasi yang telah saya lakukan di salah satu SMKN 5 Kota Pekanbaru masih banyak siswa yang kurang memahami konsep matematika. Hal ini terbukti dari soal-soal yang diberikan oleh guru berbeda dengan contoh soal, dan siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal tersebut. Padahal soal tersebut masih dalam konsep yang sama. Selain itu proses pembelajaran di SMKN 5 Kota Pekanbaru tersebut masih menggunakan buku paket dan kurangnya memanfaatkan teknologi yang berkembang pada zaman modern ini. Padahal teknologi yang berkembang pada saat ini mampu memfasilitasi di dalam proses pembelajaran, tergantung tingkat kreatifitas dari seorang guru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa.

Mengatasi permasahan tersebut tidak lepas dari peran orang tua dan guru bagaimana membuat pelajaran matematika jadi topik menarik dan menyenangkan. Ada beberapa cara agar anak bisa belajar secara menarik dan menyenangkan antara lain: [4]

1. menciptakan suasana belajar matematika dengan suasana santai, nyaman dan interaktif. Dengan munculnya perasaan nyaman dan interaktif akan dapat memunculkan rasa percaya anak pada dirinya bahwa matematika itu tidak sulit. Tumbuhkan motivasi belajar pada diri pelajar, dengan adanya motivasi yang jelas, matematika menjadi pelajaran yang disukai tanpa terbebani.
2. berkomunikasilah dengan mereka tentang sesuatu yang menyenangkan sesuai dengan minatnya, dengan seperti ini otak mereka akan berpikir dan mencari hal-hal yang mereka sayangi.
3. jelaskan manfaat dari pelajaran yang sedang dipelajari (sesuai dengan minat mereka). Terwujudnya cara-cara tersebut lebih

[4] Risnawati, *Keterampilan Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 3.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

banyak ditentukan oleh faktor guru, dalam proses pembelajaran merupakan faktor instrumental guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.

Dengan hal tersebut keberhasilan suatu pembelajaran tergantung kepada guru bagaimana cara mengelola dan berkomunikasi baik dengan siswa. Hal ini sesuai dengan fiman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 125:[5]

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ ....

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah [845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.*

Dari firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 125 telah menegaskan bahwa menyerukan berbuat kejalan Allah dan memberikan pelajaran yang baik dalam arti pelajaran yang baik bisa membuat siswa mengerti apa yang telah diajarkan dan menyenangkan bagi siswa. Bantahlah jika terdapat kesalahan di dalam pembelajaran dengan secara baik-baik

Menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan tidaklah mudah. Apalagi bertujuan untuk merubahkan *maindsage* peserta didik yang selama ini beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran sulit dan menakutkan. Hal ini membutuhkan perjuangan yang luar biasa untuk merubahkan hal tersebut. Sesuai dengan firman Allah dalam QS. Alam Nasyrah ayat 5-6: [6]

[5] Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya,* (Semarang: Cv. Toha Putra, 1989), hlm. 421.

[6] *Ibid.*, hlm. 1073.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

فَإِنَّ مَعَ ٱلْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ ٱلْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَٱنصَبْ ﴿٧﴾

Artinya: *5. Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.7. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.*

Dari firman Allah SWT dalam QS. Alam Nasyrah ayat 5-6 menjelaskan bahwa sesuatu permasalahan pasti mempunyai jalan penyelesaian, tetapi harus diiringi usaha yang keras untuk menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Hal ini berkaitan permasalahan yang dihadapi oleh siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Oleh sebab itu, untuk merubah *maindsage* siswa tersebut peneliti memberikan inovasi dalam pembelajaran matematika yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website.*

Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.[7] Media pembelajaran berbasis *website* bisa dijangkau oleh siswa dimanapun siswa berada dalam konteks terkoneksi ke jaringan internet. Hal ini berarti pembelajaran matematika melalui media pembelajaran berbasis *website* tidak terfokus di sekolah saja. Tetapi diluar sekolah siswa bisa menambahkan pengetahuannya melalui media pembelajaran berbasis *website*. Dengan hal tersebut media pembelajaran

[7]Irwan Jas, dkk., Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika,* Vol. 1 Nomor: 1, 2012,(FMIPA UNP)

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berbasis *website* mampu mempermudah siswa untuk mendapat pengetahuan pada pelajaran matematika karena media pembelajaran berbasis *website* bersifat meluas bisa di dapatkan seluruh pelosok dunia yang terkoneksi ke jaringan internet. Berbeda dengan modul, LKS, buku paket, yang di pergunakan di dalam pembelajaran matematika yang tidak bisa didapatkan secara langsung. Memang semua mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, tetapi dengan perkembangan zaman tuntutan pendidikan pada zaman modern ini, media pembelajaran berbasis *website* mampu memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep siswa yang praktis dan menyenangkan. Sesuai firman Allah SWT dalam QS-Albaqaroh Ayat185:[8]

يُرِيدُ ٱللَّهُ بِكُمُ ٱلْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ ٱلْعُسْرَ.....

Artinya: *"Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu"*

Dari potongan QS Al-Baqaroh ayat 185 ini menjelaskan bahwa Allah menegaskan kepada kita untuk memilih kemudahan dari kesulitan yang ada. Dihubungkan di dalam pembelajaran matematika media pembelajaran berbasis *website* lebih senang didapatkan melalui jaringan internet yang tampilannya bisa didesain semarik mungkin untuk meningkat minat belajar siswa dari pada modul, LKS, buku paket yang dipergunakan.

Oleh sebab itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep siswa SMKN 5 Kota Pekanbaru. Media pembelajaran berbasis *website* selain keunggulan yang

[8] Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an, *Op. Cit.*, hlm. 45.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

telah dijelaskan di atas juga bermuat gambar 3 dimensi, 2 dimensi, dan video yang bersangkutan dengan materi yang diajarkan. hal ini sesuai desain yang kita inginkan atau kita kembangkan. Sehingga siswa bisa langsung mengenal materi matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna pula, mudah dipahami, diingat, dan mudah pula untuk diungkapkan kembali.[9]

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti mengambil judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5Pekanbaru*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang yang dikemukakan di atas, maka dikembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk menfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa. Oleh karena itu, masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru?

[9] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 173.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru?
3. Bagaimana pemahaman konsep matematika siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru setelah menggunakan media pembelajara berbasis *website*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang di kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru.
2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru.
3. Mendeskripsikan pemahaman konsep matematika siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru setelah menggunakan media pembelajara berbasis *website*

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dari hasil pengembangan ini adalah pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep bagi siswa. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *website* dirancang menggunakan aplikasi *dreamweaver*, *xampp*, dan aplikasi pendukung seperti *powerpoint*, *photoshop cs3*, *paint* yang bisa dipergunakan secara *offline* maupun *online*.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Materi yang dirancang dalam media pembelajaran berbasis *website* menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint, adob reader* dan *ispring* yang memuat animasi, text, gambar yang berhubungan dengan materi.
3. Media pembelajaran berbasis *website* mempunyai menu dan submenu seperti berikut.
   a. Menu beranda berfungsi sebagai menjelaskan tentang penelitian yang dilakukan
   b. Menu profil berfungsi sebagai menceritakan riwayat penulis
   c. Menu materi yang terdiri dari submenu yang membagikan materi bertipe PPM dan PDF
   d. Menu silabus dan RPP yang terdiri dari sumenu silabus dan RPP yang berfungsi memberikan informasi tentang silabus dan RPP.
   e. Menu petunjuk yang terdiri dari submenu petunjuk media dan petunjuk umum. Petunjuk media menjelaskan bagaimana tata cara mempergunakan produk yang dikembangkan. Sedangkan petunjuk umum memberi informasi mengenai tugas maupun berupa arahan lainnya.
   f. Menu forum diskusi berfungsi untuk menyediakan layanan diskusi kepada siswa
   g. Menu tugas yang terdiri dari submenu latihan 1 dan latihan 2
   h. Menu download berfungsi menyediakan layanan download materi yang bisa didapatkan secara langsung melalui *acces internet.*

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Menu motivator terdiri dari submenu senam otak dan kisah 4 lilin yang berfungsi sebagai untuk siswa tidak bosan dalam belajar materi.

4. Media pembelajaran berbasis *website* mempunyai *link* pembelajaran lainnya berupa info pendidikan sebanyak 212 *link* pembelajaran dan game matematika yang langsung bisa berhubungan ke *website* yang bersangkutan.
5. Media pembelajaran berbasis *website* mempunyai *database* yang bisa diolah dan bisa dilihat data-data yang masuk dari tampilan *website* maupun dari admin *website.*
6. Media pembelajaran berbasis *website* mempunyai admin yang bisa mengolah tampilan *website* sesuai yang diinginkan.
7. Media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan siswa belajar secara mandiri menggunakan komputer, laptop, maupun android.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dengan harapan agar diperoleh media pembelajaran berbasis *website* untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa. Dimana selama ini pembelajaran menggunakan media non IT maka dilakukannya pengembangan ini untuk mencapai batasan materi dari pada pemahaman konsep siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* mempermudahkan guru dalam suatu proses pembelajaran, bahkan guru bisa melakukan pembelajaran dengan siswa tanpa tatap muka secara langsung dengan siswa.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa. Adapun media yang dikembangkan untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika siswa adalah media pembelajaran berbasis *website* pada materi Barisan dan deret. Tetapi pengembangan ini masih terbatas pada pembuatan media pembelajaran berbasis *website*. Selanjutnya pengujian efektifitas difokuskan pada kemampuan produk dalam pencapaian indikator kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secar efisien dan efektif.[10]
2. Pengembangan Media Pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya[11].

[10] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 7-8.

[11] Basyiruddin Usman, dkk., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 135.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa kode berbasis teks untuk membuat sebuah halaman *website* yang bisa disisipi kode-kode *script* seperti *javascript*.[12]
4. *Internet (Interconnection Networking)* adalah system global dari seluruh jaringan computer yang saling terhubung menggunakan standar Internet *Protocol Suite (TCP/IP)* untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.
5. XAMPP merupakan media *tools* berupa *control panel* berbentu *web* yang berguna untuk mengontrol servis database *mysql* dan *apache2 web server*. Adapun tools pada xampp adalah *apache* merupakan folder utama dari *apache webserver*. Htdocs merupakan tempat penyimpanan data-data latihan *web*, baik PHP maupun HTML biasa. *Mysql* merupakan tempat *database mysql server* dan PHP merupakan program *kompailer PHP*.[13]
6. *Macromedia dreamweavear* adalah program untuk membuat dan mengedit dokumen HTML secara visual dan mengelola halaman sebuah situs. Dreamweaver menyediakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, *JavaScript*, PHP, ASP, *ColdFusion, dan* XML.
7. *Website* adalah sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statsis maupun dinamis yang

[12] Dee Setiawan, *Teknik Mudah Membangun Webiste*(Yogyakarta : Andi, 2008), hlm. 99.

[13] Bunafit Nugroho, *pemrograman web memuat system informasi akademik sekolah PHP-MYSQL Dreamweaver*, (Yogyakarta : Gava Media, 2014), hlm. 7.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman *(hyperlink)*.

8. *Domain name* adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah *website* yang berfungsi untuk mengenali dan memanggil sebuah *website* di internet.[14]
9. *Hosting* adalah tempat file-file yang telah dirancang menjadi sebuah *website* agar bisa diakses melalui jaringan *internet*.
10. *Install* adalah proses memasukkan suatu program ke dalam komputer.

[14] Yuhefizar, *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013), hlm. 187.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.