

**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.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika sebagai mata pelajaran yang selalu ada di setiap tingkatan/jenjang pendidikan, mulai dari tingkatan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Matematika sebagai ilmu yang memegang peranan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, matematika penting dipelajari siswa, sehingga diharapkan siswa mampu menguasai setiap materi yang diajarkan sebagaimana yang terdapat pada kurikulum sekolah.

Berdasarkan pandangan matematika pada kurikulum sekolah, dijelaskan fungsi matematika sebagai alat yang dapat digunakan dalam berbagai ilmu dan kehidupan. Ada lima alasan menurut Cornelius yang dikutip oleh Risnawati mengapa matematika perlu diajarkan di sekolah, yaitu:<sup>1</sup>

1. Matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis;
2. Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari;
3. Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman;
4. Sarana untuk meningkatkan kreativitas;
5. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Matematika juga sebagai ilmu pengetahuan yang harus dipelajari di era modern saat ini, Allah Subhaanahu wata'ala berfirman dalam surat An-Nahl ayat 43:

---

<sup>1</sup> Risnawati. *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008) h. 12.



وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya : “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka. Maka, bertanyalah kepada orang-orang yang mempunyai pengetahuan”<sup>2</sup>

Ayat ini memerintahkan kepada manusia agar menuntut ilmu dengan cara bertanya kepada orang yang memiliki ilmu. Ilmu yang penting untuk dipelajari manusia adalah ilmu matematika karena ilmu matematika selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itulah matematika merupakan disiplin ilmu yang sangat penting. Karena sangat pentingnya ilmu matematika ini maka matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi.

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran matematika agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:<sup>3</sup>

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan, keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dengan akurat dan efisien dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

<sup>2</sup>Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Bandung: CV. Diponegoro, 2010). h. 272.

<sup>3</sup> Depdiknas, *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Sekolah Menengah*, (Jakarta: Depdiknas, 2006) h. 388.



#### 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.

3. Memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
6. Menalar secara logis dan kritis serta mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah dan mengkomunikasikan ide. Di samping itu memberi kemampuan untuk menerapkan matematika pada setiap program keahlian.

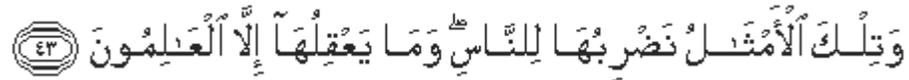
Guru memegang peranan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran matematika di sekolah. Terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika, yaitu pemahaman konsep, pemecahan masalah serta penalaran dan komunikasi. Cara yang dapat ditempuh guru ialah menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai, serta sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran matematika di sekolah, yakni pemahaman konsep.

Pemahaman konsep sebagai pondasi utama dari semua aspek kemampuan matematis siswa. Untuk mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, siswa akan memahami materi yang harus dikuasainya itu, ini menunjukkan bahwa materi yang mempunyai pola atau struktur tertentu akan lebih mudah dipahami dan diingat.<sup>4</sup> Hal ini

<sup>4</sup> Erman, Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia, 2003) h.43.



sejalan dengan firman Allah dalam Surah Al-Ankabut (29) ayat 43, yang berbunyi :



Artinya : “Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang **memahaminya** kecuali orang-orang yang berilmu”<sup>5</sup>

Sebagaimana ayat tersebut dipahami bahwa siapa yang memiliki ilmu dan menggunakan kemampuan akalnya untuk berfikir, merenung serta menghayati, akan mampu mengembangkan gagasan, konsep, dan ide-ide sehingga tujuan pembelajaran matematika akan tercapai khususnya pemahaman konsep. Pemahaman konsep sangat penting, konsep sebagai pilar-pilar pembangunan untuk berpikir yang lebih tinggi. Pemahaman konsep sesuatu yang mendasar digunakan untuk keningkat pemahaman selanjutnya, apabila pemahaman konsep sudah baik, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan dalam matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP N 21 Pekanbaru bersama seorang guru matematika mengenai kondisi siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung didapatkan hasil sebagai berikut: Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dengan benar, khususnya apabila soal yang diberikan oleh guru berbeda dengan yang dicontohkan sebelumnya walaupun dengan menggunakan konsep yang sama.

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, *Op.Cit*, h. 573.



Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami maksud soal dan hanya terpaku pada rumus yang ada di buku pelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan dan menakutkan, ini karena dipikiran siswa hanya harus dapat menyelesaikan soal matematika dengan benar menggunakan cara yang telah diajarkan tanpa memahami konsep dari pelajaran yang sebenarnya. Di samping itu, ketika diberi soal siswa belum mampu untuk mengenali cara penyelesaian soal tersebut, siswa kebingungan menggunakan cara yang tepat untuk penyelesaian soal tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, siswa belum mampu memahami konsep dari materi pelajaran. Pondasi dalam pembelajaran matematika haruslah memahami suatu konsep materi dalam pembelajaran jika pemahaman siswa bertambah, maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.<sup>6</sup> Berdasarkan penjabaran tersebut, disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan suatu upaya untuk mengatasi masalah tersebut.

Pada proses pembelajaran, guru telah melakukan berbagai usaha dalam mengajar untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa. Cara yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran langsung dengan memberikan penjelasan materi dan contoh soal, kemudian dilanjutkan memberi latihan soal dan diakhiri pemberian pekerjaan rumah (PR).

<sup>6</sup>Risnawati, *Op.Cit*, h. 89.

#### 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.



Penggunaan LKS dan buku pelajaran terlalu dominan dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang berasal dari penerbit buku yang memberikan bentuk *file* buku tersebut. Akan tetapi, dalam pembelajaran tersebut hanya guru yang berperan aktif dalam memberikan suatu informasi (pengetahuan), sehingga keterlibatan siswa dalam belajar masih terbilang kurang, metode pembelajaran langsung dianggap monoton dan membosankan bagi siswa. Menurut Furner cara penyampaian materi bisa berpengaruh pada pemahaman konsep siswa.<sup>7</sup>

Berdasarkan situasi tersebut, diharapkan adanya cara-cara pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam upaya memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa. Alternatif yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan siswa dapat berperan aktif diciptakannya media pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Informasi dengan menggunakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki manfaat bagi manusia. Penyampaian pikiran seseorang melalui media fungsi dari komunikasi. Sebagaimana menurut Anderson bahwa media pembelajaran memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.<sup>8</sup> Contoh media pembelajaran yang dapat dikembangkan berbasis kepada teknologi informasi

<sup>7</sup> Furner, M. Joseph dan Kumar D. David, *The Mathematics and Science Integration Argument : A Stand for Teacher Education*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 2007, Vol 3 Number 3, h. 185-189.

<sup>8</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h. 28.

#### 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 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.

dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis komputer multimedia presentasi yaitu *Microsoft Office Power Point* yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak, bersuara dengan animasi-animasi yang menarik, serta terlihat hidup dan nyata dalam pandangan dan pikiran siswa. Bahan ajar berbasis multimedia presentasi dapat dipergunakan dan dibuat sendiri oleh guru untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan hidup.<sup>9</sup>

Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia presentasi yaitu *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan SAVI (*Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual*) untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa. Pendekatan SAVI (*Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual*) sebagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa. Pendekatan ini merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Belajar bisa optimal jika keempat karakteristik SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Misalnya, seorang siswa dapat belajar dengan menyaksikan (V), tetapi ia dapat belajar jauh lebih banyak jika dapat melakukan (S), membicarakan apa yang dipelajari (A) dan memikirkan cara menerapkan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada (I). Dengan mengoptimalkan keempat karakteristik SAVI diharapkan dapat memberi pengaruh positif dalam menciptakan pembelajaran

<sup>9</sup> Budi Setyawan, *Pengaruh Media Power Point Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Biologi Siswa kelas IX-G SMP Negeri 39 Surabaya* E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Volume 4, ISSN :22337-3253, h.5.



matematika yang aktif sehingga siswa dapat memahami konsep pelajaran.<sup>10</sup> Pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* dengan mengoptimalkan keempat karakteristik dalam pendekatan SAVI (*Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual*) yang berorientasi dan berpusat kepada siswa dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) untuk Memfasilitasi Pemahaman konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 21 Pekanbaru**”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* yang berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

<sup>10</sup> Erli Yanita dkk, “*Pengaruh Pendekatan SAVI terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*”, *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, Vol.1, No.4, Tahun 2013, h.6.



#### 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.

1. Bagaimanakah tingkat validitas dari media pembelajaran dengan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan SAVI untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa ?
2. Bagaimanakah tingkat praktikalitas dari media pembelajaran dengan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan SAVI untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa ?
3. Bagaimanakah pemahaman konsep matematis siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) pada materi garis dan sudut. Secara khusus tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan (SAVI) untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang dikembangkan.
2. Mendeskripsikan tingkat praktikalitas media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan SAVI



untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang dikembangkan.

3. Mendeskripsikan pemahaman konsep matematis siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan SAVI untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang dikembangkan.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi multimedia presentasi yaitu *Microsoft Office Power Point*.
2. Media pembelajaran berbasis pada pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) .
3. Media pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum KTSP 2006 dan mempunyai penampilan yang menarik serta mudah dipahami.
4. Media pembelajaran disusun sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.
5. Media pembelajaran memuat materi garis dan sudut untuk siswa tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

#### 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.



6. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat validitas materi pembelajaran sesuai dengan aspek kualitas isi, kualitas tampilan, kualitas pembelajaran, kualitas interaksi dan sesuai dengan tahapan pendekatan SAVI.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat validitas ahli teknologi pendidikan sesuai dengan aspek kesederhanaan, keterpaduan, interaksi pembelajaran, keseimbangan, bentuk, warna, bahasa, penggunaan suara dan pendekatan SAVI.
8. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat praktikalitas sesuai dengan aspek kualitas isi, tujuan, kualitas teknis, kualitas pembelajaran dan pendekatan SAVI.
9. Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* dikembangkan sesuai dengan kemampuan matematis yang akan difasilitasi, yakni pemahaman konsep matematika.
10. Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* menggunakan animasi, gambar, teks, suara, video, materi dijelaskan melalui ilustrasi gambar dan suara serta dirancang menarik bagi siswa.

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan ini dilakukan dengan harapan agar diperoleh suatu media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) yang

#### **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.



valid dan praktis yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa. Dimana penggunaan media pembelajaran yang berbasis multimedia presentasi yang salah satunya *Microsoft Office Power Point* selama ini belum dikembangkan secara maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada umumnya dalam menyampaikan materi pembelajaran guru telah memaksimalkan pembelajaran walaupun dengan menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan dengan mengerjakan latihan yang ada di buku paket maupun lembar kerja siswa.

Maka dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* ini, siswa akan memperoleh suasana baru dalam aktifitas belajar dikelas karena materi yang disajikan dibuat menarik sehingga menghilangkan suasana bosan dan tegang dalam proses pembelajaran matematika dengan menggabungkan tahapan pembelajaran menggunakan pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) tidak hanya melibatkan pikiran siswa saja tetapi fisik dan pikiran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### 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

Agar hasil pengembangan lebih optimal dan terarah, maka ada asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan sebagai berikut :

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) dapat membantu siswa dalam memfasilitasi pemahaman konsep matematis khususnya materi garis dan sudut.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis serta mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) ini dapat memberikan bahan ajar yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami siswa.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan ini dapat dibatasi pada aspek berikut ini :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa kelas VII.



#### 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.

- b. Media pembelajaran berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) yang dikembangkan dibatasi untuk pembelajaran materi garis dan sudut pada siswa kelas VII SMP semester genap.

### G. Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka perlu diberikan defenisi operasional yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk membawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran atau dapat juga dikatakan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. *Microsoft Office Power Point* merupakan bagian dari multimedia presentasi dengan program aplikasi populer dan banyak digunakan saat ini untuk kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting dan sebagainya.
3. Pembelajaran berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual* dan *Intelektual* (SAVI) adalah pembelajaran yang terdiri dari *Somatis* yang belajar menggunakan gerak dan berbuat, *Auditori* yaitu belajar berbicara dan mendengar, *Visual* yaitu belajar mengamati dan menggambar, dan *Intelektual* yaitu belajar memecahkan masalah dan merenungkan.



4. Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) adalah sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya multimedia presentasi yaitu *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan SAVI akan melibatkan keempat karakteristik yaitu *Somatis* (belajar dengan berbuat dan bergerak), *Auditori* (belajar dengan berbicara dan mendengar), *Visual* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) dan *Intelektual* (Belajar dengan memecahkan masalah). Dimana unsur pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) adalah pembelajaran yang tidak hanya melibatkan pikiran saja melainkan fisik dalam belajar.
5. Pemahaman konsep matematika adalah salah satu tingkatan pada Taksonomi Bloom yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menghubungkan suatu materi baru dengan materi sebelumnya yang telah dipelajari. Pemahaman konsep merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran matematika.
6. Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) dikatakan valid jika pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* memperoleh kategori valid

#### 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.

atau sangat valid dari validator ahli materi pembelajaran dan dari ahli teknologi pendidikan.

7. Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual (SAVI)* dikatakan praktis jika dari respon siswa media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Office Power Point* mudah dan praktis digunakan.
8. Media pembelajaran berbasis pendekatan *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual (SAVI)* mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa jika siswa memperoleh skor 60% tingkatan kemampuan sedang.

#### 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.