

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media secara umum merupakan suatu perantara dalam pembelajaran. Sementara media dalam bahasa Arab memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah sifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dalam media tersebut dapat berinteraksi antara satu dan lainnya. Hal tersebut diperkuat oleh (Arrosyida dan Suprpto, 2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Dengan kata lain media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsad, 2016).

Media merupakan sarana pembelajaran disekolah meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut (Masyikur, 2017). media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran

dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan data. Media pembelajaran membuat metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan atau isi dalam pelajaran pada saat itu (Anggraeni, 2015).

Media pembelajaran interaktif yaitu suatu sistem presentasi menggunakan program aplikasi dalam komputer yang menggabungkan berbagai jenis media baik audio, visual didalamnya serta dikontrol secara interaktif dengan sebuah aplikasi *control* untuk memberikan kemudahan penggunaanya dalam memproses atau mencari informasi yang diinginkan (Kadarudin, 2018). Suatu media pembelajaran dikatakan interaktif apabila mahasiswa secara nyata dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut (Pradipta, 2018)

Menurut (Sanjaya, 2014), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

2.1.1.1 Fungsi komunikatif media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2.1.1.2 Fungsi motivasi media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur

artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

2.1.1.3 Fungsi kebermaknaan Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

2.1.1.4 Fungsi penyamaan persepsi dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

2.1.1.5 Fungsi individualitas dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda

Menurut (Rayandra, 2012) media pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua golongan berdasarkan penggunaannya, Yaitu:

2.1.1.1 Berdasarkan jumlah penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam, yakni:

1. Media pembelajaran yang penggunaannya secara Individual oleh peser didik.
2. Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, misalnya film, *slide*, dan media proyeksi lainnya.
3. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal seperti televise, radio, film, *slide*

2.1.1.2 Berdasarkan cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, ritatoon (simbol-simbol grafis), roatatoon (gambar berseri), dll.
2. Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya. Contohnya ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi.

(Azhar, 2011) mengemukakan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/diperuntukkan oleh siswa.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan. Guru terampil menggunakannya. Sebaiknya media yang dikembangkan harus dapat digunakan bagi fasilitator yaitu guru. Media pembelajaran dibuat dengan penyesuaian kemampuan guru.
4. Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran. karena media untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan untuk kelompok kecil.

5. Mutu teknis, Kualitas visual dari media harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya *layout* atau latar belakang *slide*.

Penggolongan media dapat dipandang dari sudut pandang yang berbeda sesuai dengan karakter media tersebut. (Asyhar, 2012) mengelompokkan media berdasarkan ciri fisiknya, dari segi unsur pokoknya, dan segi penggunaan media tersebut. Adapun jabarannya adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik Berdasar ciri fisik dari media, media

dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:

1. Media Pembelajaran Dua Dimensi Media dua dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari satu sudut pandang saja atau sisi datarnya. misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, dan lainnya.
2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi Media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (volume yang terdiri dari dimensi panjang, lebar, dan tinggi). Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah model prototipe, bola, buah, perabotan, diorama, dan lainnya.
2. Media Pandang Diam Media Pandang Diam adalah media yang menggunakan media proyeksi tetapi hanya untuk menampilkan gambar diam di layar, misalnya foto, tulisan, gambar, dan biasa disebut *still picture*.
3. Media Pandang Gerak Media ini disebut juga motion picture, yaitu menggunakan media proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk televisi, film, atau video recorder. Dari pengelompokan media berdasarkan ciri fisik tersebut, multimedia *macromedia flash* termasuk kedalam

media pembelajaran 2 dimensi. Hal ini dikarenakan multimedia *macromedia flash* adalah media satu sudut pandang saja atau sisi datarnya.

2.1.1.2 Pengelompokan Berdasarkan dilihat dari sifatnya

Berdasarkan dilihat dari sifatnya pokok alat indra yang digunakan untuk memahami media, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 kelompok (Sundayana, 2013) yaitu:

1. Kelompok Media Auditif, media ini hanya bisa didengar, yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio, rekaman suara, dan tape *recorder*.
2. Kelompok Media Visual, media ini hanya bisa dilihat atau diamati dengan indra penglihatan, yang termasuk dalam kelompok visual adalah gambar, foto, tulisan, dan model.
3. Kelompok Media Audio-visual, media ini dapat didengar dan dilihat, yang termasuk dalam kelompok audiovisual adalah video, televisi, dan film. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 jenis media berdasarkan unsur pokoknya yaitu media audio, media visual dan media

2.1.1.3 Pengelompokan media berdasarkan penggunaannya (Sundayana, 2013)

1. Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi.
2. Media audio visual diam, seperti: film rangkaian suara, halaman suara, dan sound slide.
3. Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media visual diam, seperti : halaman cetak, foto, microphone.

6. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
7. Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

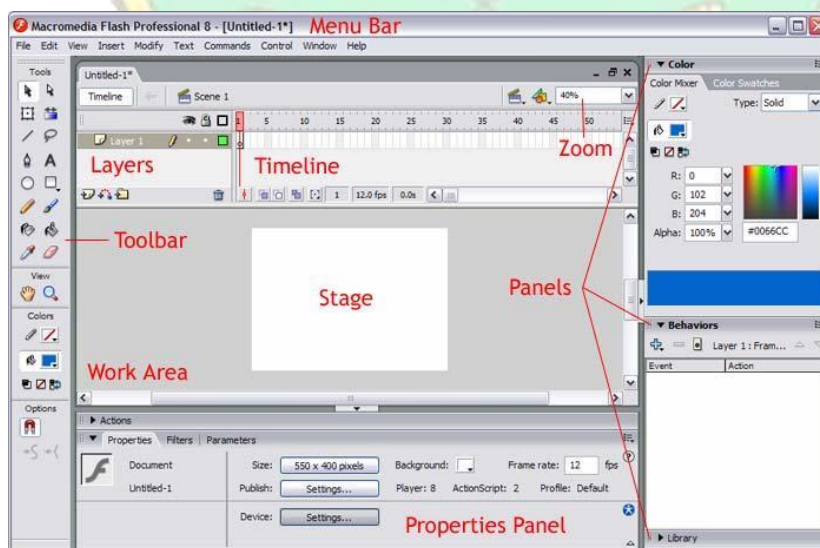
Berdasarkan pada Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 bahwa Pengembangan adalah kegiatan untuk peningkatan manfaat dan daya dukung Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang telah terbukti kebenaran dan keamanannya untuk meningkatkan fungsi dan manfaat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Sedangkan Iskandar Wiryokusumo (dikutip dalam Haqsari, 2014) pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh dan selaras, pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuankemampuannya, sebagai bekal untuk selanjutnya atas prakarsa sendiri menambah, meningkatkan dan mengembangkan dirinya, sesama, maupun lingkungannya ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi yang mandiri.

pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamid, 2013)

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan, Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2012).

2.1.3 Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini (Rayandra, 2012). *Macromedia flash* merupakan *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Software ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Kelebihan *Macromedia Flash 8* adalah dapat menganimasikan gambar dengan baik, mampu memproses keluar gambar dan suara yang dinamis, mampu mendesain untuk berbagai media dan dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi (Mustikasari, dkk, 2012)



Gambar 2.1 *Macromedia Flash 8*

Dari paparan diatas dapat disintesisakan bahwa media pembelajaran matematika

interaktif berbasis *Macromedia Flash* merupakan peralatan media yang digunakan untuk presentasi.

2.1.3.1 Komponen-Komponen *Macromedia Flash*

Menurut (Ardiansyah, 2013) terdapat komponen-komponen yang terdapat dalam *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut

1. *Title Bar* adalah baris judul yang akan menampilkan nama program atau file dokumen yang sedang aktif.
2. *Menu bar* Berisi perintah-perintah umum yang digunakan untuk mengoperasikan *Macromedia Flash*. Akses menu bar ini, pemakai dapat mengklik langsung pada item menu bar yang bersangkutan. Yang terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Windows dan Help*.
3. *Drawing tool bar* adalah Tombol gambar lebih ditujukan sebagai sarana pembentuk objek animasi pada kanvas (*stage*).
4. Kanvas (*Stage*) digunakan sebagai objek pembuat animasi, semua ide dasar pembentuk *animasi* maupun *dynamic content web* pada bidang ini. Untuk tahap selanjutnya ukuran kanvas dapat dirubah sesuai dengan keperluan pemakai.
5. Baris waktu (*Time Line*) merupakan komponen yang bertugas membuat pergerakan dari tiap-tiap *item animasi*, menggandakan animasi, membuat lapisan (*layering*) animasi maupun pengaturan waktu *animasi* yang berisi jumlah *scane, frame* dan *layer* untuk kontrol *animasi*
6. *Color Panel* berfungsi untuk mewarnai *background* dan objek pada *stage* seperti objek *shape* dan *text*.

7. *Align Panel* untuk meletakkan objek terpilih sepanjang poros vertikal atau yang horizontal pada *stage*.
8. *Library Panel* adalah *panel* sebagai media penampungan objek yang telah dibuat atau telah terhapus pada *stage*, apabila terhapus dapat di ambil kembali pada *library*.
9. *Action Panel* adalah *panel* untuk memasukkan *code action script* yang berfungsi untuk memerintahkan objek seperti gambar, *grafhic*, *button* dan *movie clip*.
10. *Property Inspector Panel* adalah panel untuk mengatur *setting stage*, atribut objek, penggunaan filter, dan mempublikasikan *movie Flash*. Informasi dalam panel dapat berubah secara otomatis tergantung tipe objek yang dipilih gambar.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash*

Menurut Tahel (2018) kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran ini ialah sebagai berikut :

2.1.3.2.1 Kelebihan

1. Aplikasi didesain dengan mengedepankan keluwesan serta responsif bila digunakan.
2. Aplikasi dapat dibuka di berbagai sistem operasi.
3. Aplikasi sebagai media alternatif pengganti proses belajar mengajar yang manual menjadi proses yang terkomputerisasi.

2.1.3.2.2 Kekurangan

1. Aplikasi hanya meliputi proses belajar menggambar pada tahap dasar
2. Tidak dapat di akses kapanpun dan dimanapun sebab aplikasi yang dibangun belum online.

3. Tidak adanya pengisian data pada aplikasi yang dibangun.
4. Desain warna aplikasi yang masih terlihat kurang menarik.

2.1.4 Sistem Persamaan linear Dua Variabel (SPLDV)

2.1.4.1 Pengertian Sistem Persamaan Linear Dua Variable (SPLDV)

SPLDV adalah suatu sistem persamaan atau bentuk relasi sama dengan dalam bentuk aljabar yang memiliki dua variabel dan berpangkat satu dan apabila digambarkan dalam sebuah grafik maka akan membentuk garis lurus. Dan karena hal ini lah maka persamaan ini di sebut dengan persamaan linier.

2.1.4.2 Ciri – Ciri SPLDV

1. Menggunakan relasi tanda sama dengan (=)
2. Memiliki dua variabel
3. Kedua variabel tersebut memiliki derajat satu (berpangkat satu)

2.1.4.3 Hal – Hal yang berhubungan dengan SPLDV

Adapun hal-hal yang berhubungan dengan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) adalah Sebagai berikut:

1. Suku

Suku yaitu bagian dari suatu bentuk aljabar yang terdiri dari variabel, koefisien dan konstanta. Setiap suku di pisahkan dengan tanda baca penjumlahan ataupun pengurangan.

2. Variabel

Variabel yaitu peubah atau pengganti suatu bilangan yang biasanya dilambangkan dengan huruf seperti x dan y .

3. Koefisien

Koefisien yaitu suatu bilangan yang menyatakan banyaknya suatu jumlah variabel yang sejenis. Koefisien disebut juga dengan bilangan yang ada di depan variabel, karena penulisan sebuah persamaan koefisien berada di depan variable

4. Konstanta

Konstanta yaitu bilangan yang tidak diikuti dengan variabel, maka nilainya tetap atau konstan untuk berapapun nilai perubahnya.

2.1.4.4 Bentuk Umum SPLDV

Dua buah persamaan linear dengan dua variabel (PLDV) yang memiliki penyelesaian disebut Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), bentuk Umumnya yaitu :

$$ax + by = c \dots\dots\dots (persamaan 1)$$

$$px + qy = r \dots\dots\dots (persamaan 2)$$

2.1.4.5 Teknik Penyelesaian SPLDV

SPLDV dapat diselesaikan dengan tiga cara, yaitu :

1. Metode Substitusi

Metode substitusi adalah cara penyelesaian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dengan mengganti salah satu peubah atau variabel.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari :

$$3x + y = 7 \tag{1}$$

$$2x - 5y = 3 \tag{2}$$

Jawab :

$$3x + y = 7 \rightarrow y = 7 - 3x \quad (3)$$

Persamaan (3) disubstitusikan ke persamaan (2)

$$\leftrightarrow 2x - 5y = 33$$

$$\leftrightarrow 2x - 5(7 - 3x) = 33$$

$$\leftrightarrow 2x - 35 + 15x = 33$$

$$\leftrightarrow 2x + 15x = 68$$

$$\leftrightarrow 17x = 68$$

$$\leftrightarrow x = \frac{68}{17}$$

$$\leftrightarrow x = 4$$

Persamaan (4) disubstitusikan ke persamaan (3)

$$\leftrightarrow y = 7 - 3x$$

$$\leftrightarrow y = 7 - 3(4)$$

$$\leftrightarrow y = 7 - 12$$

$$\leftrightarrow y = -5$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah $\{4, -5\}$

2. Metode Eliminasi

Mengeliminasi salah satu dari dua variabel misal mengeliminasi x untuk mendapatkan nilai dari variabel y.

$$\begin{array}{r} 3x + y = 7 \quad (\times 5) \rightarrow 15x + 5y = 35 \\ 2x - 5y = 33 \quad (\times 1) \rightarrow \underline{2x - 5y = 33} \quad + \\ \hline \leftrightarrow 17x = 68 \\ \leftrightarrow x = 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 3x + y = 7 \quad (\times 2) \rightarrow 6x + 2y = 14 \\
 2x - 5y = 33 \quad (\times 3) \rightarrow 6x - 15y = 99 \\
 \hline
 \leftrightarrow 17y = -85 \\
 \leftrightarrow y = -5
 \end{array}$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah $\{4, -5\}$

3. Metode grafik

Metode Grafik adalah metode penyelesaian SPLDV dengan cara mencari titik potong sumbu X dan Y kemudian di satukan dalam satu grafik.

$$\begin{array}{l}
 \leftrightarrow 3x + y = 7 \\
 \leftrightarrow 2x - 5y = 3
 \end{array}$$

Penyelesaian

$$\leftrightarrow 3x + y = 7$$

Titik potong dengan sumbu- X , syaratnya adalah $y = 0$

$$\begin{array}{l}
 \leftrightarrow 3x + 0 = 7 \\
 \leftrightarrow 3x = 7 \\
 \leftrightarrow x = \frac{7}{3}
 \end{array}$$

Titik potong $(\frac{7}{3}, 0)$

Titik potong dengan sumbu- Y , syaratnya adalah $x = 0$

$$\begin{array}{l}
 \leftrightarrow 3(0) + y = 7 \\
 \leftrightarrow y = 7
 \end{array}$$

Titik potong $(0, 7)$

$$2x - 5y = 33$$

Titik potong dengan sumbu- X , syaratnya adalah $y = 0$

$$\begin{array}{l}
 \leftrightarrow 2x - 5(0) = 33 \\
 \leftrightarrow 2x = 33 \\
 \leftrightarrow x = \frac{33}{2}
 \end{array}$$

Titik potong $(\frac{33}{2}, 0)$

Titik potong dengan sumbu Y , syaratnya adalah $x = 0$

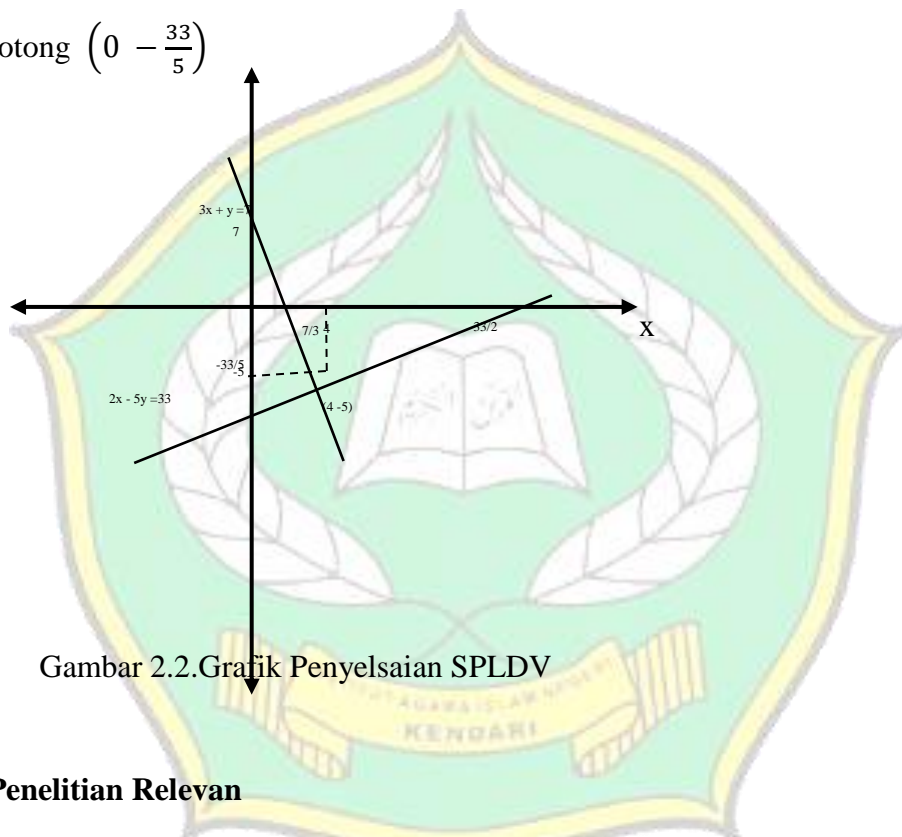
$$\leftrightarrow 2x - 5y = 33$$

$$\leftrightarrow 2(0) - 5y = 33$$

$$\leftrightarrow -5y = 33$$

$$\leftrightarrow y = \frac{33}{5}$$

Titik potong $(0 - \frac{33}{5})$



Gambar 2.2. Grafik Penyelesaian SPLDV

2.2 Penelitian Relevan

2.2.1 (Susanti, dkk, 2020) Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis realistic mathematics education yang valid dan praktis menggunakan aplikasi macromedia flash pada materi sistem persamaan linier dua variabel di kelas VIII SMP Negeri 01 Lubuklinggau dan mengetahui karakteristik media pembelajaran macromedia flash yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5

tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi dua validator, dan ahli media pembelajaran macromedia flash memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 4,14. Sedangkan hasil analisis penilaian angket kepraktisan diperoleh bahwa media pembelajaran macromedia flash memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 4,08. Karakteristik yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran macromedia flash adalah materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, konsep materi yang disajikan benar dan berfokus pada keterkaitan antar disiplin, terdapat petunjuk yang jelas, terdapat apersepsi, alur pembelajaran jelas, terdapat pertanyaan masalah untuk diselesaikan siswa, kesimpulan setiap sub materi, latihan dan pembahasannya, serta soal evaluasi, penyelidikan autentik dan interaktif, bersifat mandiri dan menghasilkan karya dan memamerkannya, navigasi mudah, urutan terkendali, bahasa mudah dipahami siswa, gambar, animasi, teks, dan warna tersaji secara serasi dan harmonis, dan berkolaborasi.

2.2.2 (Lapengo, dkk. 2019) Mathematics is one of the science that grow as technology advances. One way to achieve the learning objectives of mathematics learning media is to make an exciting and fun resource in the learning process. The availability of media learning in school is still limited to print media. Teachers have not used multimedia interactive learning lab space, so it is rarely utilized in learning. This research aims to develop research to generate media learning math using adobe flash CS6 in learning mathematics on linear equations in two variables (SPLDV) grade 8 Junior High School. Research development uses the

ADDIE model of development through five stages of development: the stage of the analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subject is material expert, media experts, and State Junior High School (SMP Negeri) 1 Kalasan. The instruments used in this is a questionnaire. The data analysis technique was carried out quantitatively and qualitatively to count the score test results of the feasibility study developed media. The research development of interactive multimedia learning-based adobe flash based on the quality of every aspect of the media learning in terms of expert material in categories with a perfect percentage of an average score of 93,33%, in terms of media experts in categories with a significant percentage of an average score of 94,73%, and the response of the students in the category is exciting with a percentage of an average score of 85,84%. Based on the assessment, then interactive multimedia learning-based adobe flash is handy in the learning process.

2.2.3 (Suryani, 2021) Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Realistic Mathematic Education (RME) pada materi sistem persamaan linear dua variabel dan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLDV dan SPLTV) serta untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Jenis peneltian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini mengacu pada pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dalam pembuatan media pembelajaran dan pemberian angket untuk mengetahui persepsi siswa. Dari hasil pengembangan yang dilakukan

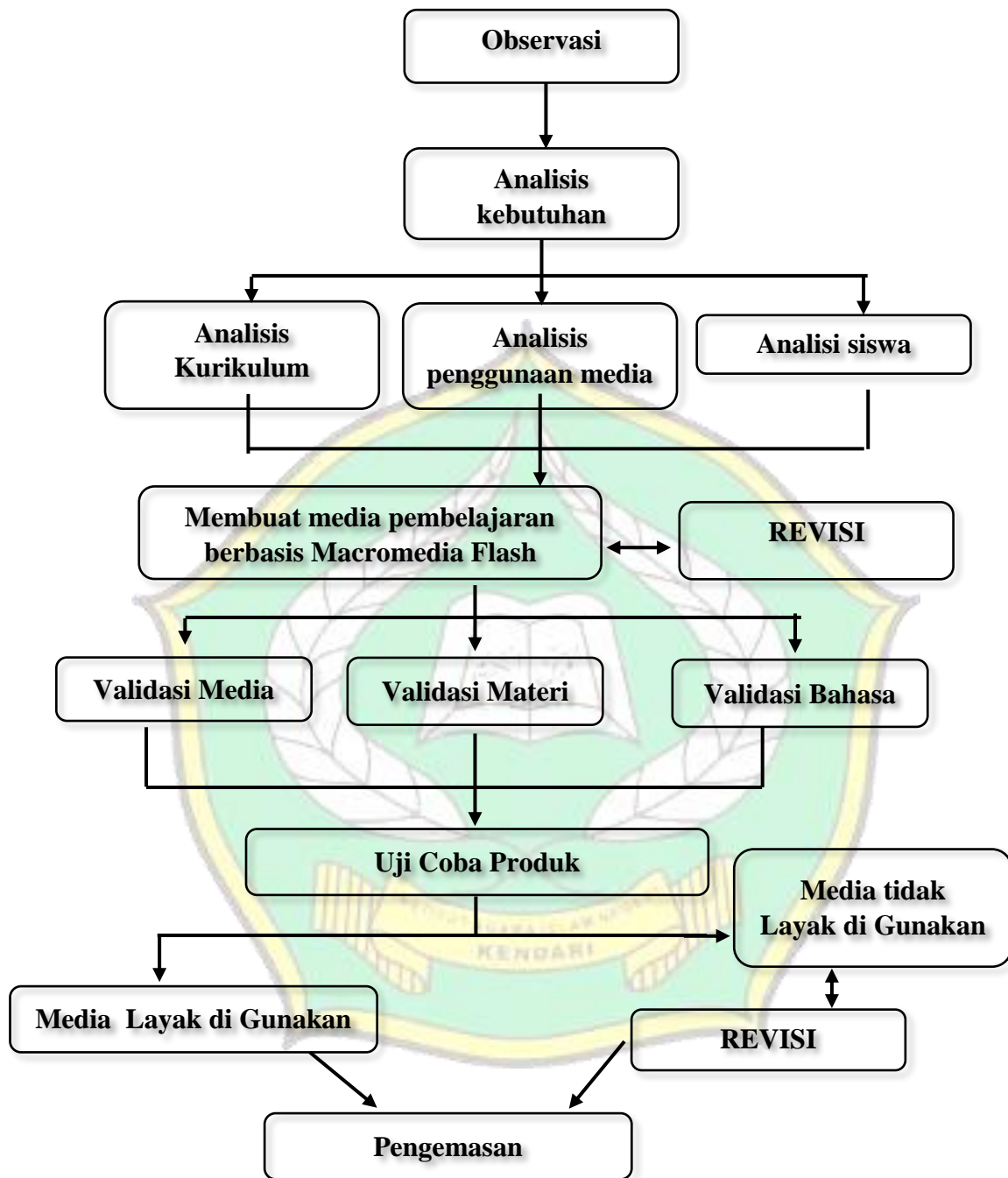
terhadap media pembelajaran, didapat hasil angket persepsi siswa dengan rerata dari 10 butir pertanyaan adalah 80,06% dan dikategorikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Realistic Mathematic Education (RME) pada materi sistem persamaan linear dua variabel dan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLDV dan SPLTV) di MAN 2 Kota Jambi dalam kategori baik dan mendapat respon positif dari siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Penyajian materi sistem persamaan linear dua variabel oleh guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran khususnya pada bahasan pokok sistem persamaan linear dua variabel. Penyampaian pelajaran sistem persamaan linear dua variabel, pendidik hendaknya memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Teknologi komputer memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi data dan informasi secara lebih praktis dan efektif.

Perkembangan teknologi juga memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga membuat pembelajaran menjadi menarik. Pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi komputer. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada konsep sistem persamaan linear dua variabel.

Berikut skema kerangka berpikir oleh peneliti.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir