

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, pendidikan menjadi salah satu aspek terpenting untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Dalam prosesnya pendidikan itu sendiri berkaitan langsung dengan unsur manusiawi seperti sarana dan prasarana serta prosedur yang akan mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut peraturan pemerintah No. 12 tahun 2024 menjelaskan bahwa untuk mewujudkan pendidikan yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, dan berkarakter pancasila diperlukan kurikulum yang mampu beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan global, serta keragaman sosial budaya (Permendikbudristek, 2024). Kurikulum ini dibutuhkan peserta didik saat pembelajaran guna mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan dan tetap mempertahankan esensi pendidikan yang komprehensif. Selain itu kurikulum dapat memberikan ruang kepada guru untuk mengadaptasi pembelajaran di dalam kelas agar lebih menarik khususnya pada mata pelajaran yang sulit seperti mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mempelajari ilmu matematika bisa melatih

berpikir secara logis, analitik, sistematis, kritis bahkan kreatif (Mutiarahman et al., 2023). Oleh sebab itu, memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika maupun dalam bidang yang lainnya sangat diperlukan. Selain itu, matematika merupakan ilmu yang wajib dipelajari oleh semua jenjang pendidikan

Sangat penting bagi semua peserta didik untuk mempelajari matematika. Pentingnya mempelajari matematika bagi peserta didik, tak terlepas dari peran yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika, kita akan selalu terbiasa untuk berpikir secara sistematis, ilmiah, serta dapat meningkatkan daya kreativitas. Oleh karena itu, peserta didik harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ada terkait dengan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pokok bahasan mata pelajaran matematika yang memiliki kaitannya dengan kehidupan sehari-hari adalah peluang. Peluang termasuk materi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari karena menggunakan banyak contoh pada konteks yang sudah dikenal peserta didik (Pramesti & Mampouw, 2020). Pada materi peluang selalu menjadi masalah bagi guru karena apabila dilihat dari hasil belajar peserta didik serta saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang mampu menerima materi dengan baik (Mutiarahman et al., 2023). Pada materi peluang peserta didik kesulitan untuk menentukan anggota himpunan suatu kejadian (Sibarani, G., & Syahputra, E., 2019). Tidak hanya itu saja kesulitan peserta didik

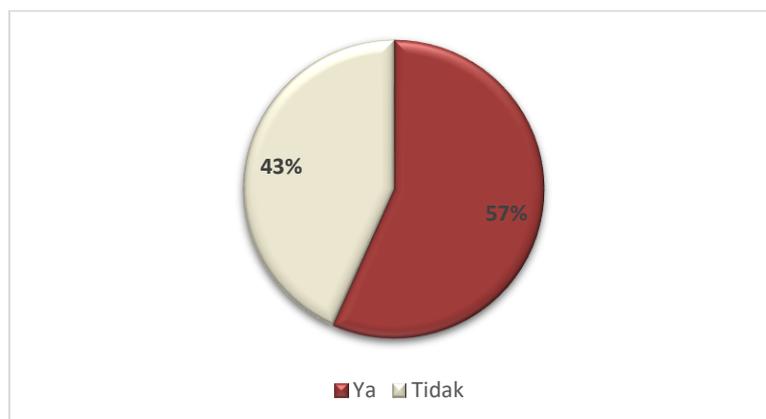
yaitu kurang memahami konsep peluang dalam soal, menentukan transformasi soal dan penerapan rumus (Prahesti, 2022). Selain kurangnya pemahaman peserta didik kendala lainnya yaitu ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Rahmi et al., 2021). Oleh sebab itu perlu adanya perhatian guru terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran adalah salah satu instrumen penting dalam proses pembelajaran karena berhubungan dengan keberhasilan proses belajar mengajar (Arsyad A, 2011). Media pembelajaran memiliki manfaat yang beragam bagi proses pembelajaran diantaranya memudahkan peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru, dan juga memudahkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan saat dikelas (Rohani, 2020). Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan sekolah sehingga perhatian peserta didik menjadi terarah (Magdalena et al., 2021). Agar peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya oleh karena itu, guru perlu membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang ada.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk proses pembelajaran di kelas adalah *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan salah satu media yang menyajikan beragam fitur diantaranya tulisan, gambar, audio, video, dan juga kuis. Perangkat ini dapat menciptakan media

pembelajaran yang interaktif karena dilengkapi dengan *Macromedia Flash* dan terintegrasi pada *Microsoft Powerpoint* yang hasil produk luarannya dapat diekspor dalam bentuk HTML (Lestari, 2013),. Fitur lain yang terdapat pada perangkat ini adalah fitur *flash* yang dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pilihan tipe soal seperti benar/salah, pilihan ganda, mencocokkan, mengisi bagian yang kosong, dan numerik (Widyaningrum, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Sleman didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran matematika di dalam kelas sejauh ini berjalan dengan baik. Guru tersebut sudah menggunakan acuan kurikulum merdeka sesuai dengan capaiannya. Namun, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi hanya dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *powerpoint*. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki waktu yang lebih untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Apabila dilihat pada Gambar I menunjukkan bahwa peserta didik sebanyak 57% merasa kesulitan menerima materi yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu saja kesulitan peserta didik dalam belajar matematika yaitu kesalahan penghitungan, ketidakmampuan menentukan data yang relevan, dan tidak dapat menerapkan rumus.



Gambar I. Persentase Kesulitan Peserta Didik Menerima Materi

Dengan demikian perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti aplikasi canva, powtoon, prezi dan aplikasi lainnya untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Tentunya setelah peneliti melakukan pengamatan di SMP Negeri 1 Sleman diketahui bahwa fasilitas yang ada di sekolah sudah memadai, sekolah tersebut memiliki tiga laboratorium komputer maka dari itu perlu adanya pemanfaatan fasilitas yang ada untuk menunjang pembelajaran. Ditambah dengan kondisi peserta didik yang semuanya sudah memiliki *handphone* dan dibawa ke sekolah. Meskipun penggunaan *handphone* terbatas hanya bisa digunakan saat jam istirahat atau saat pembelajaran didalam kelas dengan perizinan guru. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif yang kemudian peserta didik pun akan memanfaatkan *handphone* yang mereka miliki untuk sarana belajar. Tentunya sarana belajar yang diciptakan harus menyenangkan dan mudah diterima oleh peserta didik.

Salah satunya dengan menggunakan pendekatan yang sesuai yaitu mengaitkan matematika dengan dunia nyata/kehidupan sehari-hari menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). *Realistic Mathematics Education* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada pengalaman sehari-hari peserta didik (Ananda, 2018). Dengan demikian pendekatan ini dapat mempermudah peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata terutama materi peluang. Pendekatan ini bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berdiskusi dengan teman mengenai suatu permasalahan matematika dengan dunia nyata. Namun seringkali peserta didik merasa kesulitan memahami materi peluang.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik di SMP Negeri 1 Sleman masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika yang diberikan oleh guru. Hal tersebut karena guru belum mampu memberikan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru tidak memberikan contoh soal yang dikaitkan dengan masalah nyata di kehidupan sehari-hari, tidak adanya waktu yang cukup untuk membuat media yang inovatif dan kurang memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah untuk sarana belajar oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pokok bahasan peluang di SMPN Negeri 1 Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Peserta didik di SMP Negeri 1 Sleman mengalami kesulitan memahami konsep materi peluang.
- b. Media pembelajaran yang belum bervariasi karena guru tidak memiliki waktu.
- c. Sumber belajar yang digunakan oleh guru terbatas dan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu peserta didik di SMP Negeri 1 Sleman mengalami kesulitan memahami konsep materi peluang dan media pembelajaran yang belum bervariasi karena guru tidak memiliki waktu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diperoleh beberapa rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pokok bahasan materi peluang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pokok bahasan materi peluang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pemaparan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pokok bahasan materi peluang.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pokok bahasan materi peluang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang memuat materi, contoh soal, dan latihan soal berupa kuis terkait dengan materi peluang.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *iSpring Suite 11* yang dapat diakses melalui *powerpoint*.
3. Media pembelajaran yang berbentuk aplikasi *android* yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran materi peluang yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sleman ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik menemukan konsep peluang dengan mudah dengan media pembelajaran yang lebih menarik berbasis *android* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar supaya lebih mudah dalam menyampaikan materi peluang dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
4. Bagi Peneliti lain, penelitian ini diharapkan mampu menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran
5. Bagi institusi pendidikan, sebagai rujukan untuk memajukan serta memperbaiki kualitas pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Adapun asumsi pengembangan penelitian ini yaitu:
 - a. Peserta didik dapat menguasai materi peluang dengan menggunakan media pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education*.

- b. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menerapkan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* materi peluang.
2. Adapun keterbatasan pengembangan penelitian ini yaitu:
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan menggunakan *iSpring Suite* ini hanya dibagikan kepada peserta didik kelas VIII SMP saja.
 - b. Media Pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat diterapkan untuk pendekatan *Realistic Mathematics Education* saja.
 - c. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan menggunakan *iSpring Suite* ini hanya dapat diakses pada *handphone* dengan sistem operasi android saja.