

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang utama bagi seorang manusia. Dengan adanya perkembangan di dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika, maka lembaga pendidikan harus menyesuaikan pendidikannya dengan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan. Kegiatan belajar mengajar merupakan unsur utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Kualitas proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan mengacu pada peningkatan mutu hasil dan proses pembelajaran (Fitriawan, 2020). Untuk meningkatkan kualitas hasil dan proses pembelajaran, diperlukan sumber daya manusia yang unggul dan berwawasan luas. Dengan sumber daya manusia yang unggul maka pendidikan dapat lebih maju dan lebih berkembang.

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta matematika juga mendasari perkembangan teknologi modern. Hakekatnya matematika terdiri dari bagian-bagian yang menyatu, sehingga bagian-bagian tersebut selalu berkaitan (Saputra et al., 2023). Keterkaitan itu tidak hanya antar topik matematika, tetapi juga antara matematika dengan

kehidupan sehari-hari, ataupun antara matematika dengan disiplin ilmu lainnya. Oleh karenanya, matematika menjadi salah satu pelajaran yang dipelajari oleh semua jenjang pendidikan.

Perkembangan matematika terus meningkat sesuai dengan tuntutan zaman, hal itulah yang mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan matematika sebagai ilmu dasar (Kesumawati, 2018). Pengembangan yang dimaksud salah satunya adalah pengembangan pada pembelajaran matematika. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat juga menjadi salah satu faktor yang mendorong akan diperlukannya pengembangan matematika (Dwiranata, 2019). Perkembangan TIK yang sangatlah pesat tersebut sangat membantu untuk mempermudah aktivitas manusia (Wulandari, 2022). Perkembangan TIK yang semakin maju, tentunya berpengaruh pada berbagai sektor kehidupan manusia (Ashari et al., 2022). Perkembangan ini turut berperan pada dunia pendidikan. Salah satu contoh perkembangan TIK pada bidang pendidikan adalah pemanfaatan multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018). Dengan menggunakan TIK pada pembelajaran matematika, maka pembelajaran akan semakin menarik, tidak membosankan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Perkembangan TIK pada dunia pendidikan tentu juga berdampak pada kegiatan pembelajaran. Dengan perkembangan TIK tersebut baik pendidik maupun peserta didik akan saling terbantu. Selain itu, pendidik dan

peserta didik menjadi lebih kreatif karena media pembelajaran yang semakin beragam. Menurut Apriani dalam Gulo & Harefa (2022), Salah satu aspek pendukung yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar matematika peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran dalam situasi belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat menguasai matematika. Adanya media pembelajaran dengan menerapkan teknologi tentunya akan menambah motivasi peserta didik untuk belajar dan peserta didik juga dapat mempelajari materi dengan mudah menggunakan media pembelajaran ini (Hapsari & Fahmi, 2021).

Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di SMP Negeri 1 Bejen Temanggung, pada tanggal 6-7 Oktober 2023, selama proses pembelajaran pendidik sebagian besar mengajar dengan metode ceramah dan juga menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada pembelajaran matematika pendidik masih mendominasi kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat dinilai kurang aktif dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran sebagian peserta didik tidak memperhatikan pendidik, mereka lebih asik berbicara dan bergurau bersama temannya. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran yang dirasa membosankan dan kurang menarik.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara oleh salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Bejen Temanggung, yang dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2023, diperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas belum maksimal. Sebagian peserta didik merasa terpaksa untuk mengikuti

mata pelajaran matematika dan mereka selalu menghindar, dikarenakan peserta didik yang merasa malas dan tidak mau kerepotan untuk mengerjakan soal matematika. Penggunaan metode ceramah, LKPD dan juga pengambilan soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) juga digunakan pendidik saat mengajar. Alasan digunakannya soal-soal kontekstual dalam pembelajaran itu dikarenakan peserta didik lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan LKPD yang hanya berisi soal-soal tentang materi ketika pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik untuk mengerjakannya. Selain itu adanya keterbatasan media pembelajaran juga mengakibatkan peserta didik menjadi cepat bosan. Kemudian, pada saat wawancara pendidik juga mengatakan bahwa peserta didik merasa kesulitan pada beberapa materi matematika. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Kesulitan yang sering ditemui peserta didik pada materi SPLDV adalah mengubah soal cerita ke persamaan matematika sampai dengan menarik kesimpulan. Hal ini terjadi karena mereka tidak memahami permasalahan dalam bentuk soal cerita sehingga cenderung gagal dalam menyelesaikan persoalan SPLDV.

Materi SPLDV yang sering dikaitkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pendekatan kontekstual. Hal ini dikarenakan pendekatan kontekstual sangat membantu peserta didik yang pasif saat proses pembelajaran berlangsung

karena memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan materi yang disampaikan oleh pendidik dengan situasi nyata mereka sendiri, dan mendorong mereka untuk menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ariantika, 2018). Oleh karena itu peneliti ingin menggunakan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dengan pendekatan kontekstual sebagai materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Alasan dipihnya media pembelajaran interaktif dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat menggabungkan beberapa media, contohnya yaitu audio, teks, video dan juga animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif peserta didik untuk pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* ataupun laptop.

Berdasarkan data yang diambil dari pengisian angket oleh peserta didik kelas VIIIC dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, menunjukkan bahwa 90,6% peserta didik mengalami kesulitan pada saat mempelajari matematika dan 87,5% peserta didik mengalami kesulitan saat mempelajari materi SPLDV. Kesulitan tersebut dikarenakan peserta didik harus sangat teliti pada saat mengerjakan matematika. Selanjutnya dapat dilihat bahwa terdapat 87,5% peserta didik yang memerlukan media pembelajaran saat belajar matematika dan 81,3% peserta didik memerlukan penggunaan multimedia interaktif pada saat pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan peserta didik mendukung penggunaan multimedia interaktif

sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas saat pembelajaran matematika.

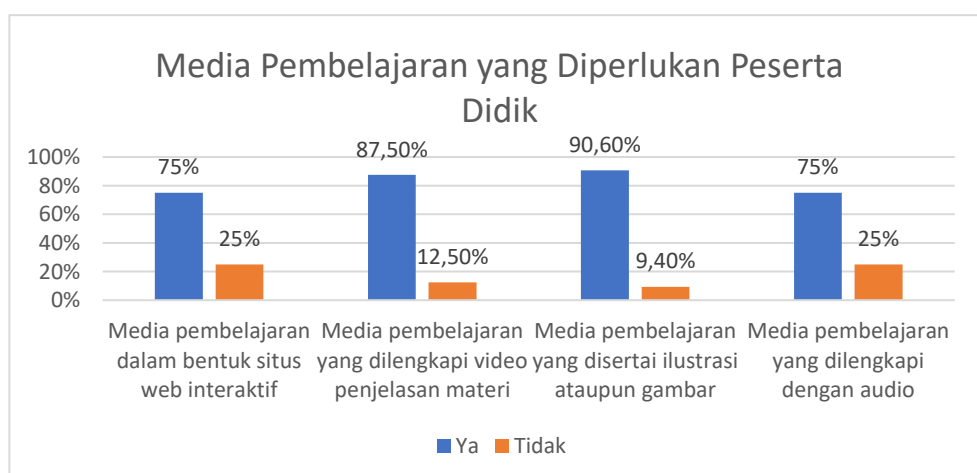


Gambar I. Hasil Kuesioner Observasi Pra-penelitian

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Mureiningsih dalam Astri et al., (2022), multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, suara, gambar animasi, dan video yang menyampaikan pesan melalui media elektronik. Multimedia interaktif dapat diakses oleh peserta didik melalui *smartphone* atau laptop. Sebagai salah satu media pembelajaran, multimedia interaktif dapat meningkatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, sehingga merasa lebih tertarik pada saat pembelajaran (Widiasih et al., 2018). Multimedia interaktif merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas (Trusilo, 2020). Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik bebas untuk mengulang informasi yang disajikan jika ada

yang belum dipahami (Astri et al., 2022). Saat proses pembelajaran, peserta didik biasanya merasa cepat bosan dan juga sering mengantuk, dikarenakan peserta didik hanya mendengar dan mencatat penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Oleh karenanya, penggunaan media interaktif dibutuhkan saat pembelajaran di dalam kelas.

Menurut hasil pengisian angket peserta didik tentang media pembelajaran, media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik yaitu media pembelajaran dalam bentuk web interaktif dikarenakan dengan menggunakan web interaktif media pembelajaran dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Kemudian media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan video pembelajaran yang menarik dan dijelaskan secara bertahap sehingga jika peserta didik belum paham dengan materi tersebut bisa memutar video pembelajaran berulang kali. Media pembelajaran yang disertai ilustrasi atau gambar dan juga media pembelajaran yang dilengkapi audio sehingga peserta didik tidak mudah mengantuk pada saat menggunakan media pembelajaran tersebut.



Gambar II. Media Pembelajaran yang Diperlukan Peserta Didik

Genially merupakan salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif (Yolanda, A., & Indriani, 2023). Fitur-fitur dan *template* yang ada di *genially* sangat lengkap, contohnya yaitu presentasi animasi, kuis, infografis, video presentasi dan lain sebagainya (Astuti et al., 2022). Fitur-fitur dan *template* yang ada pada *genially* dapat memfasilitasi pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang diperlukan peserta didik. Menurut hasil pengisian angket oleh peserta didik tentang media pembelajaran yang diperlukan peserta didik, didapat hasil bahwa media pembelajaran tersebut berbentuk situs web interaktif dan didalamnya dilengkapi video penjelasan materi, ilustrasi atau gambar, audio. Dengan menggunakan fitur dan *template* yang ada pada *genially*, pendidik dapat lebih mudah untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik. Di lain sisi, dengan menggunakan *genially* peserta didik dapat menemukan lebih banyak fitur sesuai yang diinginkan untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *genially* dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik harus aktif pada saat menggunakan media pembelajaran ini, sehingga dengan menggunakan *genially* peserta didik tidak mudah mengantuk dan tertarik pada saat pembelajaran. Oleh karenanya, akan dikembangkan media yang dapat menjadi alternatif lain bagi peserta didik berupa media pembelajaran *genially* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Genially* Berpendekatan

Kontekstual Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak memperhatikan atau mendengarkan guru, mereka cenderung berbicara sendiri dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.
3. Peserta didik sulit memahami materi matematika, terutama pada materi SPLDV.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, dikarenakan proses pembelajaran dirasa dianggap kurang menarik, sehingga pembelajaran tidak maksimal.
2. Keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik.

Dari pembatasan masalah di atas alternatif solusinya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan genially untuk peserta didik kelas VIII pada materi SPLDV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *genially* berpendekatan kontekstual pada materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan *genially* berpendekatan kontekstual pada materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *genially* berpendekatan kontekstual pada materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *genially* berpendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas VIII SMP pada materi SPLDV.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *genially* berpendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas VIII SMP pada materi SPLDV.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *genially* berpendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas VIII SMP pada materi SPLDV.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan platform *genially*.
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan pokok bahasan pada materi SPLDV yang didalamnya terdapat pengertian SPLDV, dan metode yang digunakan untuk menyelesaikan SPLDV.
3. Media pembelajaran terdapat materi, soal, video dan kuis tentang materi SPLDV kelas VIII SMP.
4. Produk media pembelajaran ini dapat diakses menggunakan laptop dan *smartphone* dengan bantuan koneksi internet.
5. Produk media pembelajaran ini dapat diakses pada web www.genial.ly

G. Manfaat Pengembangan

Terdapat 2 manfaat dari penelitian ini yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai dorongan bagi pendidik dan calon pendidik untuk menghasilkan lebih banyak inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Memberikan masukan kepada peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam dunia pendidikan dan menjadi media pembelajaran yang diminati untuk pembelajaran saat ini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Pengembangan produk media pembelajaran menggunakan *genially* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
- 2) Sebagai bekal dan pengalaman sebagai calon pendidik di masa yang akan datang dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu bermanfaat oleh peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi SPLDV.
- 2) Sebagai tambahan media pembelajaran untuk pendidik dalam menjelaskan materi SPLDV.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Menambah semangat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran serta dapat lebih memahami materi khususnya pada materi SPLDV.

- 2) Peserta didik mendapatkan tambahan media pembelajaran yang dapat dipahami dengan mudah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a) Peserta didik SMP Negeri 1 Bejen Temanggung menggunakan *smarthphone* untuk pembelajaran, sehingga mendukung dikembangkannya media pembelajaran interaktif.
- b) Sekolah menyediakan *wifi* untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran belajar akan terasa lebih mudah.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Media pembelajaran dengan menggunakan *genially* terbatas pada satu pokok materi yaitu Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bejen Temanggung.
- b) Penggunaan media pembelajaran dengan *genially* hanya dapat diakses secara *online* yaitu ketika terhubung ke jaringan internet. Jika tidak ada jaringan internet maka platform secara umum tidak dapat diakses. Oleh karena itu, dapat mempersulit peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan internet