

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas diperlukan pendidikan yang berkualitas sehingga mampu bersaing di masa depan. Pendidikan berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Karenanya, untuk memajukan suatu bangsa diperlukan pendidikan yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran yang dianggap sebagai pelajaran yang sulit dimengerti salah satunya adalah matematika. Hal itu diliat dari masih banyaknya siswa yang belum memenuhi standar KKM, atau dengan kata lain hasil belajar yang dicapai masih rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya diakibatkan kurangnya variasi pembelajaran yang diberikan, salah satunya adalah media yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran ini dapat lebih mudah membantu guru berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung atau sebaliknya. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, selain itu media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam ALGORITMA Journal of Mathematic Education (AJME) oleh Damopolii dkk (2019:77) mengemukakan bahwa suatu sarana yang didalamnya terdapat perpaduan berbagai bentuk elemen disebut multimedia. Teks, gambar, suara, animasi, dan video merupakan bagian-bagian dari elemen tersebut. Multimedia juga dapat diartikan sebagai gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Dengan tampilan multimedia yang menyajikan

konsep yang menarik, siswa tidak akan merasa bosan selama pembelajaran, sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami.

Salah satu perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yakni muncul konsep *m-learning (mobile learning)*. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat *mobile* yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran *m-learning* dan mudah dibawa kemana saja. Dengan menggunakan perangkat *mobile* diharapkan dapat memudahkan siswa dan dianggap lebih fleksibel dalam membawa perangkat ini kapanpun dan dimanapun untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan sangat jauh dari harapan, penggunaan *smartphone* belum dimaksimalkan dengan baik oleh siswa untuk menunjang pembelajaran. Kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* hanya untuk mengakses aplikasi hiburan, seperti musik, sosial media, kamera, games dan lain sebagainya.

Salah satu cara untuk menarik siswa lebih berminat belajar yaitu diselingi dengan permainan pada proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak menjadi membosankan. Pada penelitian ini peneliti mengkombinasikan sistem belajar dengan permainan, pada multimedia pembelajaran kali ini diberikan game edukasi sebagai kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok menyelesaikan tantangan yang diberikan secara bersama-sama.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara di SMP Negeri 1 Tilango Kab. Gorontalo, ada beberapa fakta yang saya temukan, yaitu masih banyak siswa yang enggan belajar matematika karena menurut mereka matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami, terlebih lagi pada masa pandemi seperti ini. Di SMP Negeri 1 Tilango menerapkan pembelajaran tatap muka. Hal ini dikarenakan masih banyak anak-anak yang belum mempunyai *smartphone* ataupun laptop sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh. Hal itu menjadikan guru susah untuk melakukan pembelajaran secara daring. Adapun untuk materi bangun ruang sisi datar terdapat beberapa sub materi yakni kubus, balok, prisma dan limas. Khusus untuk sub materi limas, pembelajaran matematika masih berpusat pada guru, yakni dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Media pembelajaran

yang digunakan hanya berupa buku cetak yang dipadukan dengan alat peraga dan sesekali menggunakan power point. Hal ini membuat kurangnya minat siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Dari permasalahan di atas, peneliti mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran game edukasi berbasis *mobile learning (m-learning)* dalam pembelajaran matematika pada materi limas. Diharapkan dengan adanya pengembangan ini bisa jadi salah satu alternatif pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran yang tidak membosankan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah yang ada dalam penelitian ini adalah :

- 1) Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi limas.
- 2) *Smartphone* belum maksimal menjadi *m-learning* oleh siswa dalam pembelajaran matematika
- 3) Belum ada media pembelajaran yang dikembangkan secara khusus dengan mengkombinasikan sistem belajar dengan permainan melalui *m-learning*.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini tidak menjadi luas, perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dibatasi pada submateri limas meliputi pengertian limas, macam-macam limas, jaring-jaring limas, luas permukaan limas, dan volume limas.

1.4 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis *mobile learning* di kelas VIII ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis *mobile learning* di kelas VIII.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

- 1) Bagi Guru, untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran matematika dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaranpun akan mudah dicapai.
- 2) Bagi Siswa, untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami.
- 3) Bagi Instansi Sekolah, sebagai informasi bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran matematika lebih efektif dari pada hanya menggunakan satu media