

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di sekolah diperlukan adanya matematika untuk berhitung, melakukan pengukuran, mengolah, menyajikan serta menafsirkan data dan lain sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika diperlukan saat berdagang maupun ketika berbelanja, membaca informasi yang disajikan berupa angka, tabel, diagram maupun persen. Matematika memiliki manfaat yang sangat penting dalam kehidupan dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan memiliki peranan penting di sejumlah bidang mata pelajaran lain.

Dalam jenjang pendidikan dari Pendidikan Dasar (SD), Menengah (SMP), Atas (SMA), maupun di perguruan tinggi matematika bukanlah mata pelajaran yang mudah bagi sebagian besar siswa/mahasiswa. Meskipun siswa dapat menyelesaikan soal-soal tentang menghitung maupun mengukur, namun terkadang mereka bingung ketika berhadapan dengan soal yang berupa soal cerita yang melibatkan perkalian, pembagian, dan lain sebagainya. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa berbagai usaha guru lakukan untuk dapat mengetahui perubahan siswa dalam proses pembelajaran baik itu perubahan sikap, keterampilan, serta pengetahuan yang dimiliki siswa. Sampai saat ini masih banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika membosankan, sehingga menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMP Negeri 1 Tilango diperoleh informasi bahwa nilai hasil belajar matematika pada materi limas masih rendah dengan interval 45 sampai dengan 62 terdapat 76,05% siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar karena penggunaan media yang kurang tepat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar materi limas pada tahun 2019/2020 sebagai berikut :

**Tabel 1. 1 Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Materi Limas Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 di SMP N 1 Tilango**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>Jumlah peserta didik yang mencapai KKM</b>	<b>KKM</b>
VIII 1	23	57,26	8	65
VIII 2	24	53,25	3	
VIII 3	24	59,88	6	

*Sumber Data :SMP Negeri 1 Tilango*

Untuk kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilango tahun ajaran 2020/2021 sekarang ini, yang memiliki kecenderungan hasil rata-rata yang terendah adalah kelas VIII 1 hal ini berbeda dengan 1 tahun terakhir dimana kelas VIII 2 yang memiliki hasil belajar yang cenderung rendah. Hal ini berdasarkan dengan nilai ulangan harian pada materi geometri dimana kelas VIII 1 mempunyai nilai rata-rata yang paling rendah dibandingkan kelas VIII yang lain.

Hasil belajar siswa antara lain ditentukan oleh proses pembelajaran dalam memahami materi yang diberikan guru. Salah satunya penyebab kurangnya hasil belajar siswa adalah materi pelajaran yang sulit dipahami siswa serta penggunaan media yang kurang menarik dan terasa membosankan, serta pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.

Di masa pandemic covid-19 diperlukan penggunaan multimedia yang tepat sehingga dapat membuat siswa lebih aktif untuk mempelajari materi pembelajaran. Salah satu multimedia yang dapat di terapkan untuk masud tersebut adalah Game Edukasi, Game Edukasi ialah salah satu media pembelajaran yang bersifat mendidik, dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif serta melakukan kegiatan belajar, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Karena pada saat ini selama proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis dalam menyampaikan materi. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran terasa kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya rancangan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan agar mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah & Zain (2002:3) bahwa model mempunyai bagian yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Di masa pandemic sekarang diperlukan juga penggunaan model pembelajaran yang efektif. Seperti kenyataan yang terdapat di SMP Negeri 1 Tilango, sampai saat ini mereka memberlakukan pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan dengan metode home visit yaitu dimana guru melakukan kunjungan ke rumah salah satu anak didik dan mengumpulkan siswa lain yang berada di sekitar lingkungan rumah yang dikunjungi guru serta dibatasi hanya sampai 10 siswa. Mereka tidak dapat melakukan proses pembelajaran daring (dalam jaringan) karena terdapat kendala yaitu kurangnya sarana dan prasarana, hanya sekitar  $\pm 30\%$  siswa yang memiliki handphone, serta kurangnya partisipasi orang tua untuk mendampingi anaknya dalam pembelajaran online dikarenakan mayoritas orang tua siswa adalah pedagang. Hal inilah yang membuat pembelajaran daring belum diterima di masyarakat.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa, model pembelajaran yang efektif diterapkan selama masa pandemic ini yaitu dengan membentuk kelompok belajar kecil hal ini bertujuan agar siswa bisa berkolaborasi, gotong royong, dan empati dengan sesama, itulah penerapan model project based learning. Dalam menggunakan model pembelajaran ini, tentunya juga harus memperhatikan protokol kesehatan yang berlaku. Dalam jurnal riset teknologi dan inovasi

pendidikan (menurut Azizah, Wardani) project based learning adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah serta menghasilkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian penggunaan multimedia Game Edukasi berbantuan model project based learning dapat membuat siswa untuk mudah mengingat serta mempelajari sesuatu dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Dan dengan menggunakan Game Edukasi bisa menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran tanpa bantuan guru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Game Petualangan Dalam Limas (PDL) Berbasis Mobile Learning Berbantuan Model Project Based Learning Pada Materi Limas Di Kelas Viii-1 Smp Negeri 1 Tilango”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengikuti latar belakang masalah di atas, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika selama masa pandemic (COVID-19).
2. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran matematika dan kurang tertarik dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa pada materi limas masih rendah.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Penggunaan multimedia Game PDL (Petualangan dalam Limas) berbantuan model PjBl pada mata pelajaran matematika di SMP N 1 Tilango.
2. Hasil belajar siswa pada materi Limas.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti uraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penggunaan multimedia Game PDL (Petualangan dalam Limas) berbasis mobile learning Berbantuan Model Project Based Learning (x) dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (y) Pada Materi Limas kelas VIII-1 di SMP Negeri 1 Tilango?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan multimedia Game PDL (Petualangan dalam Limas) berbantuan model project based learning pada materi Limas di SMP Negeri 1 Tilango.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan membuat siswa lebih tertarik saat proses pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.
2. Bagi guru, guru akan lebih mudah dalam mengajar karena menggunakan media pembelajara dapat meningkatkan kualitas mengajar.
3. Bagi sekolah, sebagai referensi baru untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, menambah pengalaman menulis dan dapat menerapkan media pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.