

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dari peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan manusia dan pengembangan kepribadian, termasuk di dalamnya pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang berkontribusi pada kepribadian yang lebih baik (Damayani, 2020). Di dalam pendidikan ada suatu sistem yang di jadikan alat maupun arah untuk mencapai tujuan tersebut yaitu kurikulum.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran materi yang akan dipelajari serta proses dalam pembelajaran. Serta kurikulum juga mengarahkan cara mengevaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menguasai pembelajaran (Fianingrum dkk., 2023). Pemerintah Indonesia menetapkan kurikulum merdeka sebagai acuan dalam menjalankan sistem pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga menengah atas (Mabsutsah & Yushardi, 2022). Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik (Barlian dkk., 2022). Kurikulum merdeka diberi makna sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat

alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu dkk., 2022).

Dalam pendidikan siswa harus benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan dan memahami apa yang dipelajarinya karena dengan aktivitas belajar disengaja maupun tidak siswa akan mengalami perkembangan dan perubahan arah yang lebih baik. Ada banyak cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk mengembangkan hal tersebut, salah satunya dengan mata pelajaran matematika (Nurmala, 2020).

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap penting karena sebagian aktivitas kehidupan berhubungan dengan matematika (Editama, 2022). Menurut Siregar (2017) sebagian siswa beranggapan bahwa matematika itu menyenangkan dan sebagian siswa lainnya beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Ada juga yang mengemukakan Ferdianto (2019) bahwa siswa mengalami hambatan dalam belajar matematika dan beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Salah satu materi matematika sekolah menengah pertama adalah perbandingan.

Materi perbandingan merupakan materi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, dimana siswa masih kurang mampu menguasai dan membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai (Irawati & Setyad, 2021). Kesulitan ini disebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dikarenakan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja yaitu menjelaskan materi, tanya jawab,

lalu memberikan latihan soal, hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik, malas, serta bosan dalam mengikuti pembelajaran dikelas (Arifin dkk., 2017). Mengenai hal tersebut guru harus memiliki kompetensi dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya yaitu kompetensi padagogik dimana guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar. Tindakan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Nurmala, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Yapenkos Pangkalan Baru, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran belum dapat dimaksimalkan karena media pembelajaran yang digunakan hanya berasal dari LKS yang dimiliki peserta didik. Namun penggunaan media pembelajaran berupa LKS ini memiliki berbagai kekurangan selama kegiatan pembelajaran, salah satunya peserta didik merasa kebingungan dengan pernyataan dan pertanyaan yang diajukan pada LKS atau bisa dikatakan kurang interaktif. Hal ini dapat menurunkan minat belajar siswa serta pemahaman belajar yang rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Editama, 2022) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran jika menggunakan buku paket dan LKS, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses

penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Rizki, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa lebih terangsang perasaannya untuk memperhatikan, berfikir, dan memiliki kemauan belajarnya (Delta, 2020). Dalam pelaksanaan proses pembelajaran diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Wijaya dkk., 2020).

Perkembangan dunia teknologi berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran di era evaluasi 4.0 menuntut guru harus bisa merubah suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang akan membantu dan memudahkan siswa untuk lebih bisa cepat memahami konsep pembelajaran yang diajarkan (Indah, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi (Sugandi & Rasyid, 2019).

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran membuat proses kegiatan pembelajaran menjadi efektif, tidak membosankan dan menarik perhatian peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan tercapai (Made dkk., 2021). Media pembelajaran yang menarik akan menjadikan peserta didik lebih tertarik dan menyenangkan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, begitu pula sebaliknya tanpa menggunakan media pembelajaran maka proses belajar dan

mengajar tidak dapat berkembang dengan baik. Media pembelajaran akan menjadi sarana yang tepat digunakan oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat dikembangkan guru di era revolusi industri 4.0 yang bisa menarik perhatian peserta didik adalah media pembelajaran berbasis android (Sudjana, 2018).

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis dengan mengkombinasikan gambar, teks, warna serta animasi dalam materi belajar akan membuat peserta didik tertarik untuk membaca dan mempelajarinya (Ramdani dkk., 2020). Hal ini mengingat pengguna *smartphone* berbasis *android* yang begitu besar, serta dapat digunakan dimana dan kapan saja (Nuraeni dkk., 2020). Selain itu, pengguna *smartphone* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Taleb dkk., 2015). Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *android* layak digunakan pada pembelajaran matematika (Editama, 2022).

Adapaun teknologi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi tersebut yakni aplikasi *Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* merupakan aplikasi pembuatan animasi bergerak yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik yang membuat seseorang bersemangat dalam belajar (Tjandi & Mappedasse, 2021). *Adobe Animate CC* memiliki fitur utama untuk mengembangkan animasi dua dimensi yang mendukung gambar, audio, dan teks ke dalam animasi yang dibuat. Media yang dihasilkan dapat *dipublish* dalam bentuk *exe*. yang dapat digunakan

pada komputer atau laptop tanpa aplikasi pendukung dan dalam bentuk *apk*. yang dapat digunakan pada *smartphone android*. Dengan demikian, media pembelajaran dengan *Adobe Animate CC* memberikan peluang kepada siswa untuk beraktivitas, memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar matematika siswa menjadi meningkat (Dwi dkk., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rohmatullah (2022) yang berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi lingkaran kelas VII” yang mana penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, penelitian iman (2022) yang berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis android persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP” yang mana penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian di atas menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis android dikategorikan baik, efektif, memberikan respon positif serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dari beberapa penelitian terdahulu media pembelajaran matematika berbasis *Android* dijadikan sebagai alat bantu guru dalam membuat media pembelajaran yang valid, praktis, dan melihat efek potensial terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang sudah di ujicobakan serta memperoleh respon positif dari validator, guru, serta peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan model pengembangan Tessmer dan menggunakan materi perbandingan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Pada Materi Perbandingan untuk Siswa SMP Kelas VII”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi perbandingan untuk siswa SMP Yapenkos kelas VII?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi perbandingan untuk siswa SMP Yapenkos kelas VII?
3. Bagaimana efek potensial media pembelajaran berbasis *android* pada materi perbandingan terhadap hasil belajar untuk siswa SMP Yapenkos kelas VII?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran matematika berbasis *Android* pada materi perbandingan untuk siswa SMP Yapenkos kelas VII yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Android* pada materi perbandingan untuk siswa SMP Yapenkos kelas VII yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui efek potensial media pembelajaran matematika berbasis *Android* pada materi perbandingan untuk siswa SMP Yapenkos kelas VII.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta Didik

Peserta didik sebagai subyek penelitian diharapkan memperoleh pengalaman mengenai pembelajaran kreatif dan menyenangkan sehingga lebih menggugah peserta didik untuk memiliki minat, semangat, kreativitas dalam belajar matematika, baik di dalam kelas maupun belajar secara mandiri.

2. Bagi Guru

Adanya media pembelajaran berbasis android yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika kelas VII.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

Mampu menerapkan teori yang diperoleh dan untuk menambahkan wawasan serta keterampilan tentang cara mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk kelas VII dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC*