

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia dengan terarah dan menyeluruh pada seluruh generasi bangsa agar dapat berkembang secara optimal dengan di dukung oleh berbagai pihak. Karena itu, perkembangan pendidikan seharusnya sejalan dengan proses perubahan kehidupan.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara”. Agar tercapainya tujuan tersebut, maka dibutuhkan elemen-elemen pendukung seperti peningkatan kualitas guru, perbaikan kurikulum, pengadaan sarana prasarana yang cukup dan memadai.

Perkembangan teknologi informasi dan pengetahuan pada masa ini berlangsung dengan begitu cepat yang juga mempengaruhi system pembelajaran yang ada di sekolah. Disamping perkembangan teknologi adanya pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia termasuk

Indonesia sangat berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan tak terkecuali bidang pendidikan. Pembelajaran di sekolah yang awalnya tatap muka akibat COVID-19 harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) sebagai upaya mengantisipasi penularan virus tersebut. Hal ini di dasarkan pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di masa Pandemi COVID-19 yang berisi pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring/ jarak jauh . Oleh karenanya sistem pembelajaran yang diadakan diseluruh jenjang pendidikan kurang lebih 1 tahun lamanya dengan *full online*/daring.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan sangat bergantung pada penggunaan teknologi khususnya *smartphone*/laptop, dimana dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring ini teknologi memiliki peran yang amat penting dalam menjalankan pembelajaran. Tentu dalam pelaksanaannya banyak kendala dirasakan oleh siswa maupun guru yang mengakibatkan terhambatnya efektifitas pembelajaran. Seperti halnya yang di lihat oleh peneliti ketika praktek pengalaman lapangan (PPL) dan observasi, pembelajaran daring dirasa tidak efektif serta menurunkan motivasi belajar siswa dalam belajar salah satunya dilihat dari pengumpulan tugas yang hanya dilakukan sebagian siswa serta tingkat kehadiran yang rendah.

Mulai awal tahun 2021 kegiatan pembelajaran sedikit demi sedikit mengalami kelonggaran. Menteri Pendidikan RI membolehkan pemerintah daerah membuat kebijakan pembelajaran tatap muka bagi daerah yang tidak

termasuk zona merah (widyawati, 2021). Kebijakan ini dirasa membawa angin segar bagi daerah yang dinyatakan sebagai zona hijau yang mempunyai banyak kendala pada saat proses pembelajaran daring. Walaupun pelaksanaan pembelajaran mulai di adakan tatap muka efek dari pembelajaran daring masih sangat terasa dengan masih rendahnya motivasi belajar siswa. Menurut Yunitasari dan Hanifah (2020: 232-243) didalam penelitiannya tentang pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa Covid-19 menyebutkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh terhadap minat siswa yang mana siswa mudah bosan ketika pembelajaran. Oleh karena itu sangat diperlukan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang harapannya dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik) (kompri, 2016:3). Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar, adanya motivasi mendorong tingginya semangat belajar peserta didik dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar peserta didik. Menurut Suharni dan Purwati (2018: 131-145) motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal. Minat belajar sangat dibutuhkan dalam diri peserta didik

karena dapat mempengaruhi prestasi belajar menurut (Lestari, 2015: 115-25). Meningkatkan minat belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Permendiknas No 22 Tahun 2006 menyebut bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Maka dari itu, matematika dikatakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dan harus dipelajari di lembaga pendidikan formal. Pada kenyataannya banyak siswa yang kurang berminat mempelajari matematika karena siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak mudah untuk dipahami, siswa akan cenderung menghindar ketika dihadapkan dengan soal-soal matematika yang sulit (Apriyanto & Herlina, 2020: 135-144). Dari anggapan-anggapan tersebut maka dibutuhkan alat atau media yang dapat merubah perspektif matematika yang sulit pada siswa. Menurut Prasetyo dkk (2015: 252-258) media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memberikan pengaruh kepada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran mempunyai fungsi penting pada proses pembelajaran yang mendorong peningkatan mutu pendidikan. Menurut Sanaky (2015: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi

dan dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa buku, alat peraga, salah satunya adalah media pembelajaran yang interaktif dapat di buat menggunakan *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* adalah *software* untuk membuat *Apps mobile android* maupun *ios* tanpa menggunakan kode pemrograman, serta outputnya *html5* dan *exe*. Peneliti memilih menggunakan *software smart apps creator* karena mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif, file dapat diperbaiki jika ada kesalahan, dapat digunakan secara *offline*, ukuran *App* nya yang kecil sehingga tidak memenuhi ruang penyimpanan dibandingkan dengan *software* pembuat aplikasi android yang lain serta dapat di gabungkan menggunakan *backsound* serta animasi sehingga produk yang dihasilkan lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa *Applikasi* yang dapat digunakan di *android/ios/PC*. Untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Dengan demikian pengembangan yang dilaksanakan peneliti berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI DERET GEOMETRI” pemilihan materi deret geometri kelas X dalam media pembelajaran ini didasari pada hasil wawancara secara online kepada beberapa siswa mengenai mata pelajaran yang cukup sulit dipahami oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika,
2. kurang adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran,
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Setelah didapat identifikasi masalah maka peneliti membatasi penelitian dengan:

1. pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah pengembangan *aplikasi* untuk android maupun PC untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa materi deret geometri,
2. penelitian dibatasi hanya pada materi deret geometri,
3. *software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berupa *aplikasi* ini adalah *Smart Apps Creator*,
4. Penelitian ini dibatasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi deret geometri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalahnya adalah:

1. bagaimana pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *smart apps creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi deret geometri berdasarkan kevalidan?
2. bagaimana pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *smart apps creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi deret geometri berdasarkan kepraktisan?
3. Apakah Media Pembelajaran dengan menggunakan *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi deret geometri berdasarkan keefektifan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. menghasilkan media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* yang valid digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi deret geometri,
2. media pembelajaran dengan menggunakan *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi deret geometri berdasarkan kepraktisan,
3. Media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi deret geometri berdasarkan keefektifanan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *android* yang dibuat menggunakan *smart app creator*,
2. media pembelajaran yang di kembangkan dengan bantuan *software Smart Apps Creator*, yang dapat digunakan dengan bantuan laptop/computer,
3. hasil akhir bisa disimpan ke format *.exe* dan *.app*,
4. media pembelajaran bisa dijalankan dengan handphone yang sudah berteknologi android atau biasa disebut *smartphone* dan laptop/computer,
5. Media pembelajaran yang dikembangkan berisikan materi deret geometri. Jenis media yang dibuat memuat teks, *image*, audio serta video.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan khususnya bagi perkembangan media pembelajaran matematika dan dapat menjadi sumber belajar yang membantu peserta didik dalam belajar serta dapat menjadi referensi bagi peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri sehingga meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi matematika.

b. Bagi Guru

Produk media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi yang dijarkan agar dapat secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran, menjadi suatu alternative media pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi guru agar bisa lebih variatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Produk media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan pembelajaran dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman baru tentang pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan bantuan *software smart apps creator*.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan ini terdiri dari beberapa asumsi yaitu:

1. penelitian dan pengembangan adalah penelitian secara runtut atau terstruktur yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang jauh lebih inovatif, efektif serta efisien,
2. dalam pembelajaran matematika, media berperan untuk membantu peserta didik dalam konsep yang diberikan, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan membuat suasana kelas menjadi tidak monoton (Wardani, & Setyadi: 2020),
3. pokok bahasan Deret Geometri merupakan materi mata pelajaran matematika yang membahas mengenai jumlah suku-suku dari suatu barisan geometri,
4. Dengan menggunakan Media Pembelajaran yang dibuat dari *software smart apps creator* pada materi deret geometri membuat siswa dapat belajar secara mandiri dan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.