

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat. Hal ini disebabkan oleh dampak globalisasi yang memunculkan persaingan di berbagai bidang kehidupan, terutama dalam pendidikan matematika. Matematika dijadikan sebagai salah satu cabang ilmu yang memiliki proses berpikir yang sangat baik untuk diajarkan kepada siswa dan memiliki beberapa aspek yang memerlukan pemikiran logis berdasarkan pola dan aturan yang terorganisir secara baku. Oleh karena itu, tujuan utama pengajaran matematika seringkali tidak lebih dari sekedar mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa (Syahbana, 2012).

Matematika adalah mata pelajaran penting bagi siswa dari segala usia. Logika, penalaran, angka, proses menghitung, ide, abstraksi, fakta, dan pemikiran kuantitatif dengan fokus pada bentuk dan hubungan spasial semuanya penting untuk matematika, seperti yang dijelaskan oleh Supardi (2013). Selain itu, kemampuan pemecahan masalah yang logis dan praktis yang dapat diasah melalui pembelajaran matematika dapat menjadi aset yang tak ternilai dalam bidang apa pun.

Meskipun penting, matematika seringkali dianggap sebagai subjek yang sulit dan membosankan, seperti yang diungkapkan Wahyudin (Aditya, 2018) bahwa matematika sulit untuk diajarkan atau dipelajari. Guru-guru seringkali mengajar matematika dengan cara menyajikan rumus dan prosedur, yang pada akhirnya membuat siswa kurang termotivasi dan menganggap matematika sebagai subjek yang membosankan. Pendidikan matematika harus dibuat lebih menarik agar tidak lagi dipandang sebelah mata sebagai mata pelajaran yang membuat bosan.

Terdapat beberapa cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, di antaranya adalah mengubah proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Pandangan Huri dan Ema (2016) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan siswa dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Binangun dan Hakim (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar efektif dan

menyenangkan. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran matematika menyenangkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Sanjaya (2010) untuk menjamin anak-anak belajar secara efektif, guru harus mampu merancang dan menerapkan berbagai taktik yang mempertimbangkan minat, bakat, dan tahap perkembangan siswa mereka.

Kini, teknologi informasi telah merambah dunia pendidikan. Contohnya, proyektor kini digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Meski demikian, terdapat guru yang belum memberikan inovasi baru dari penggunaan teknologi dalam proses pengajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan teknologi oleh guru.

Hal ini sejalan dengan yang dialami oleh guru matematika di SMP Negeri 18 Medan. Ibu Lisdur Sitohang selaku guru matematika, menyampaikan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran saat pembelajaran daring. Selama proses belajar daring, beliau masih menggunakan *WhatsApp Group* untuk pengumpulan tugas dalam bentuk foto, penggunaan *Zoom* untuk diskusi dan pemberian file PDF untuk pemaparan materi. Hal ini dianggap kurang efisien dan banyak menghabiskan kapasitas penyimpanan data pada perangkat gadget. Saat pembelajaran di kelas terkadang beliau memanfaatkan proyektor untuk menampilkan slide powerpoint untuk memaparkan materi dan pengumpulan tugas secara langsung di buku tulis. Kurangnya fasilitas juga mempengaruhi penggunaan media saat belajar di kelas. Tidak ada media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dimanfaatkan di kelas dan media yang digunakan sebelumnya belum mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa. Keterbatasan waktu belajar matematika di kelas juga menghambat proses belajar siswa sehingga guru sulit memaparkan materi secara detail dan siswa terbatas ketika ingin bertanya lebih dalam tentang materi kepada guru.

E-learning (pembelajaran *online*) diprediksikan akan menggeser paradigma pembelajaran dari yang hanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa sebagai akibat dari kemajuan teknologi saat ini. Salah satu contoh perkembangan pembelajaran online adalah *m-learning*. *M-learning* dapat disebut sebagai bagian dari pembelajaran online karena menggunakan ponsel sebagai perantara. Menurut Panji (2020), *mobile learning* didefinisikan sebagai cara belajar dan mengajar yang menggunakan media

elektronik (terhubung dengan internet) untuk menyampaikan materi dan pengajaran berbasis perangkat *mobile*.

Menurut Aripin (2018) keunggulan *mobile learning* adalah harganya yang lebih murah daripada komputer dan laptop, perangkat *mobile* yang lebih terjangkau memiliki keunggulan yang hampir sama dengan komputer pribadi yaitu dapat menampilkan elemen multimedia dalam format teks, video, suara, animasi, dan lain-lain.

Kurniawan (2017) menyatakan bahwa "*Mobile learning* memungkinkan pengguna mengakses konten pembelajaran kapan saja, di mana saja tanpa harus pergi ke lokasi tertentu pada waktu tertentu". Dengan cara ini, siswa dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menarik.

Penggunaan perangkat *mobile* yang paling umum adalah *smartphone*. *Smartphone* memudahkan individu untuk menerima pesan atau informasi dan topik tertentu. Namun, seringkali terdapat pengguna *smartphone*, terutama siswa, yang lebih memilih untuk menggunakan perangkat tersebut untuk bermain game dan media sosial daripada untuk belajar. Hal ini membuat kehadiran *smartphone* di tangan siswa menjadi hal yang kurang positif. Oleh karena itu, *smartphone* jarang digunakan sebagai perangkat *m-learning* di dalam kelas dalam proses pembelajaran. Bahkan, sekolah biasanya tidak mengizinkan siswa membawa *smartphone*.

M-learning hadir untuk melengkapi pendidikan konvensional dengan memberi siswa akses ke pengetahuan yang sebelumnya tidak terjangkau menjadi terjangkau dan dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja.

Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan usaha pendidikan di dunia teknologi saat ini. Media berfungsi sebagai saluran informasi, membuatnya lebih mudah diakses oleh siswa dan memfasilitasi asimilasi pengetahuan baru mereka. Hal tersebut menuntut pemanfaatan media yang relevan dan berpotensi untuk menarik minat siswa (Nuraini, 2020). Siswa akan lebih terlibat dalam pendidikan matematika mereka jika metode pengajaran disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing, dan mereka akan mengingat lebih banyak informasi yang disajikan di kelas. Karena itu, jauh lebih mudah bagi siswa untuk meningkatkan hasil pendidikan mereka.

Menggunakan media yang menarik di kelas telah terbukti meningkatkan daya ingat siswa terhadap konten pelajaran (Setyadi & Qohar, 2017). Meningkatkan minat

siswa terhadap matematika penting karena banyak dari mereka yang menganggapnya menantang (Bernard, et al., 2019).

Minat dapat dianggap sebagai preferensi pribadi yang mendalam terhadap sesuatu (Handikha, 2012). Motivasi siswa dapat terusik dan dipertahankan melalui penggunaan insentif, suasana kelas yang menyenangkan, dan kegiatan pembelajaran yang menarik. Membuat materi untuk digunakan pada perangkat seluler adalah salah satu strategi untuk menciptakan lingkungan kelas yang merangsang. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut menarik bagi penulis tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 18 Medan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi dari pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 18 Medan.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi *mobile* dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 18 Medan.
3. Kurangnya pengetahuan guru matematika di SMP Negeri 18 Medan tentang penggunaan perangkat *mobile* untuk proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.
4. Media yang digunakan guru matematika di SMP Negeri 18 Medan belum mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.
5. Waktu belajar matematika di kelas kurang memadai untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
6. *Smartphone* sebagai salah satu perangkat *mobile learning* masih jarang digunakan dan keberadaannya masih dianggap negatif ketika dibawa ke sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi agar pembahasannya terarah dan tidak meluas serta menyimpang dari tujuan yang

diinginkan. Oleh karena itu, penulis membatasi masalah hanya pada masalah pengembangan media pembelajaran *mobile learning* yang dalam penelitian ini menggunakan *smartphone* terhadap minat belajar matematika siswa SMP Negeri 18 Medan pada materi kubus dan balok.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan?
- c. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *mobile learning* terhadap minat belajar matematika siswa SMP Negeri 18 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui validitas media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan.
- b. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan.
- c. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *mobile learning* terhadap minat belajar matematika siswa SMP Negeri 18 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis yang tertarik untuk mengembangkan media *mobile learning* bagi anak-anak yang berminat mempelajari matematika, penelitian ini dapat menjadi latihan yang bermanfaat dalam menulis dan berpikir secara ilmiah dengan memanfaatkan teori dan literatur terkini. Penelitian ini dapat menjadi sumber bagi peneliti selanjutnya jika memilih judul penelitian yang sebanding dan menggunakan variabel yang sama.

- b. Studi ini memberikan informasi berharga bagi para pendidik yang tertarik untuk membuat media pembelajaran mobile untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa mereka dengan matematika. Hal ini merupakan salah satu contoh penerapan penalaran ilmiah terhadap suatu masalah, dalam hal ini pembuatan media mobile learning untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan keterikatan siswa dengan pendidikan matematika.

1.7 Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang serupa terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

- a. Pengembangan

Istilah "pengembangan" digunakan untuk menggambarkan proses penggunaan teknik ilmiah untuk menemukan hal-hal baru atau menyempurnakan yang sudah ada untuk menciptakan barang yang lebih bermanfaat dan unggul.

- b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai penjelas makna pesan yang disampaikan, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

- c. *Mobile Learning*

Mobile learning adalah model pembelajaran yang dilakukan di berbagai lingkungan atau tempat yang menggunakan teknologi portabel tanpa terikat oleh ruang dan waktu.

- d. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa adalah ketertarikan atau rasa suka siswa yang tinggi terhadap usaha menguasai materi ilmu pengetahuan tertentu sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

- e. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses kegiatan belajar mengajar yang mempelajari ilmu matematika yang bertujuan untuk membangun pengetahuan matematika agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.