

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Bab II Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan pernyataan tersebut, pendidikan dianggap sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar. Teknologi berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Miarso (2016) yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia saat ini dan di masa depan merupakan masyarakat berbudaya teknologi yang berlangsung sedemikian rupa tersebar luas dan memengaruhi setiap bidang dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan.

Pendidikan dalam hal ini mengandung nilai yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kemajuan suatu bangsa, salah satunya keilmuan pendidikan matematika, karena dalam pencapaian masyarakat yang cerdas, beradab, dan bermartabat, matematika memegang peranan penting dengan memberikan kontribusi positif melalui pengembangan sikap berpikir kritis, logis, sistematis, kreatif, inovatif, dan berinisiatif dalam menanggapi masalah yang terjadi.

Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan (Crismono, 2017). Menurut Hasratuddin (2015) matematika merupakan suatu cara atau sarana untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi oleh manusia, cara menggunakan informasi, menggunakan

pengetahuan tentang ukuran dan bentuk, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, serta yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri untuk melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Berdasarkan uraian di atas, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan sehingga, sangat penting bagi siswa mempelajari matematika.

Namun hingga saat ini, masih banyak siswa yang merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menakutkan. Utari dkk. (2019) menyatakan bahwa sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Dalam proses belajar matematika, siswa sering kali hanya menghafal rumus atau prosedur saja, menirukan soal-soal yang dicontohkan oleh guru, dan kurangnya siswa dalam memahami materi sehingga, ketika siswa dihadapkan pada soal matematika yang berbeda, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Minat belajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi sumber kekuatan siswa yang mendorong dirinya untuk belajar (Reski, 2021). Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam mengikuti proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun keinginan dalam diri untuk melaksanakan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh (Andriani & Rasto, 2019). Menurut Hidayat dan Djamilah (2018) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sangat mempengaruhi tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Siregar dkk., 2022). Penggunaan perangkat pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa akan menghambat kemampuan mereka untuk belajar secara efektif. Akibatnya, tanpa

adanya daya tarik dalam bentuk apa pun, siswa tidak mungkin mencapai potensi penuh mereka. Tidak diragukan lagi, menumbuhkan minat belajar sangat penting bagi siswa, karena kurangnya minat terhadap suatu mata pelajaran membuat mereka sulit mencapai hasil yang diinginkan (Slameto, 2021).

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika, perlu dilakukannya pembaharuan terhadap perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran (Suhadi, 2007) adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh perangkat pembelajaran adalah bahan ajar.

Bahan ajar adalah salah satu komponen dari sumber belajar yang mempunyai peran pokok dalam menolong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nuraeni dkk., 2022). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Khulsum dkk. (2018) bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan belajar bagi siswa dan dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Bahan ajar dapat dikemas dalam bentuk cetak dan non cetak seperti buku, modul, LKS dengan bantuan media elektronik yaitu: video, audio, presentasi multimedia serta bisa juga menggunakan konten *online* maupun *offline* (Batu Bara, 2020). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki peranan penting sebagai sumber pengetahuan bagi siswa dan guru, memudahkan jalannya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Namun faktanya, proses pembelajaran sehari-hari di sekolah masih mengalami berbagai persoalan berkenaan dengan perangkat pembelajaran yang belum mampu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu menggunakan buku paket yang berisi tentang materi pembelajaran yang kemudian diikuti oleh latihan soal terkait materi yang diajarkan. Buku paket tersebut kurang kreatif, inovatif dan tidak ada gambar yang mendukung materi pembelajaran sehingga kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pengembangan bahan ajar. Bahan ajar yang dapat dikembangkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa adalah bahan ajar interaktif.

Bahan ajar interaktif atau sering disebut dengan multimedia interaktif adalah bahan ajar yang dikembangkan untuk memberikan informasi dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, video, dan *hyperlink* yang menghasilkan suatu pesan atau informasi pada media *elektronik* seperti *smartphone*, laptop, atau komputer yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan aksi, komunikasi, dan navigasi (Siregar dkk., 2021). Bahan ajar interaktif lebih kaya informasi jika dibandingkan dengan bahan ajar cetak, dan menurut beberapa literatur penggunaan bahan ajar interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Selain pentingnya bahan ajar yang sesuai, juga diperlukan media pembelajaran yang sesuai dalam penerapan bahan ajar. Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan saat ini tentunya harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. *Classpoint* merupakan jenis media pembelajaran yang efektif digunakan pada era perkembangan zaman saat ini.

*Classpoint* merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan *PowerPoint Presentation* (PPT). Aplikasi ini dikembangkan oleh INKOE sebuah *technology provider* (Classppoint, 2000). *Classpoint* adalah aplikasi e-learning interaktif kelas digital yang mewadahi guru dalam membuat materi atau diskusi interaktif dalam sebuah *PowerPoint* yang terhubung secara digital dan berbasis web atau android dari para siswa dengan metode yang menyenangkan. Melalui kompilasi aplikasi *PowerPoint* yang berbasis web dan android serta terkoneksi dengan *classpoint* dalam pembelajaran, siswa dapat menikmati pembelajaran dan mencapai target pembelajaran lebih baik.

Selain itu, untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, perlu dirancang model pembelajaran yang dilaksanakan untuk menarik siswa untuk lebih aktif belajar. Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan Khoiri (2013) “salah satu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif, menyatakan ide, menyampaikan hasil kepada teman serta dapat mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah adalah *problem based learning*”.

Pembelajaran mendasarkan masalah melalui *problem based learning* merupakan strategi dalam meninggikan hasil belajar pada pembelajaran matematika. Peserta didik terlibat ketika belajar dengan cara apa menggambarkan masalah dan kemudian menyelesaikannya. Mekanisme ini membuat peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga berpikir untuk memecahkannya, dan solusinya adalah fakta sehari-hari.

Peneliti telah melakukan observasi kelas dan wawancara terhadap peserta didik dan guru di SMP Negeri 17 Medan. Hasil observasi yang diperoleh peneliti ialah terdapat kurang lebih 10 orang siswa dalam satu kelas yang memiliki minat rendah terhadap pembelajaran matematika. Ini terlihat pada saat pembelajaran peserta didik tidak fokus dalam memperhatikan guru saat belajar, sehingga mengakibatkan siswa tersebut banyak ketinggalan pembelajaran matematika. Saat pembelajaran berlangsung jika ada kesulitan, peserta didik juga tidak mau berinisiatif untuk bertanya. Selain itu guru bidang studi matematika memberikan informasi bahwa rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan karena minimnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Pendidik lebih memilih menggunakan media seperti buku paket, LKS, serta media-media yang masih bersifat konvensional yang kurang menarik minat siswa, sebab buku paket tersebut kurang kreatif, inovatif dan tidak ada gambar yang mendukung materi pembelajaran. Kemudian, pendidik menyatakan bahwa sarana dan prasarana sekolah yang digunakan sudah cukup tersedia dalam proses pembelajaran seperti LCD proyektor. Namun, LCD proyektor tersebut sangat jarang digunakan oleh pendidik. Hal tersebut disebabkan karena pendidik masih kesulitan dalam memilih media yang sesuai untuk digunakan pada saat proses pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis teknologi. Kendala lainnya yaitu siswa juga tidak diperbolehkan untuk memainkan gadget atau *smartphone* pada saat pembelajaran kecuali pada saat guru memperbolehkannya di jam pelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya minat siswa untuk belajar yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti meyakini bahwa dibutuhkan “**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan *Classpoint***”

## **Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut:

- 1) Minat belajar matematika siswa yang rendah berdasarkan hasil observasi
- 2) Sumber belajar yang digunakan hanya bahan ajar cetak
- 3) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif dan terkesan tidak ada pembaharuan
- 4) Kurangnya pemanfaatan fasilitas pendidikan berbasis teknologi yang ada disekolah

### **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti berfokus pada penerapan bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Peneliti memfokuskan pada materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan.

### **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Masalah yang diteliti terbatas pada kualitas pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan.

### **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Apakah bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas VIII telah memenuhi aspek kevalidan?

- 2) Apakah bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas VIII telah memenuhi aspek kepraktisan?
- 3) Apakah bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas VIII telah memenuhi aspek keefektifan?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas VIII.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas VIII.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar interaktif berbantuan *classpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas VIII.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

#### 1) Bagi Guru

Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan ajar untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika. Selain itu juga sebagai masukan dan motivasi bagi guru agar menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

#### 2) Bagi Siswa

Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan bermanfaat bagi siswa sebagai sarana pembelajaran matematika, serta membantu dalam meningkatkan minat

belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan menerapkannya untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu perangkat pembelajaran terutama bahan ajar matematika di sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Medan.

4) Bagi Peneliti

Sebagai sarana penerapan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dan menerapkan inovasi baru dalam pembelajaran matematika mengenai perangkat pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat belajar matematika siswa dan juga hasil pengembangan bahan ajar ini diharapkan mampu memperkaya pengalaman dan meningkatkan kemampuan peneliti dalam bidang pendidikan.

5) Bagi Peneliti Lain

Peneliti ini dapat dijadikan referensi dan sumbangan pemikiran untuk melakukan pengembangan produk yang serupa, ataupun bahan ajar lainnya yang dibuat dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.