

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mengembangkan daya nalar, keterampilan, dan moral hidup dari potensi seluruh manusia. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ditentukan oleh tingkat pendidikan penduduk. Pendidikan dianggap sebagai usaha yang berhasil jika mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan, dan ini dicapai melalui proses pendidikan yang efektif. Efektivitas belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain penggunaan media pembelajaran dan tingkat motivasi siswa itu sendiri (Adan et al., 2020).

Motivasi merupakan salah satu aspek terpenting dari proses belajar, karena motivasi mampu mengarahkan atau memandu individu dalam mengambil suatu keputusan ataupun tindakan, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat dicapai (arianti, 2019). Motivasi adalah daya yang mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang sudah diharapkan, karena adanya komitmen yang tinggi dari motivasi untuk mencapai tujuan tersebut (Winata, 2021). Oleh karena itu, siswa berprestasi rendah bukanlah semata mata dikarenakan rendahnya kemampuan, melainkan kurangnya motivasi, sehingga tidak ada dorongan dari dalam diri mereka untuk belajar, akibatnya siswa malas untuk berupaya dan mengerahkan segala kemampuannya. Oleh karena itu, motivasi belajar menduduki peran yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Siswa yang tinggi motivasi belajarnya sangat berkemungkinan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, karena kerja keras dan segala upaya

mereka dalam mempelajari materi pelajaran (Emda, 2018; Nurfallah & Pradipta,2021).

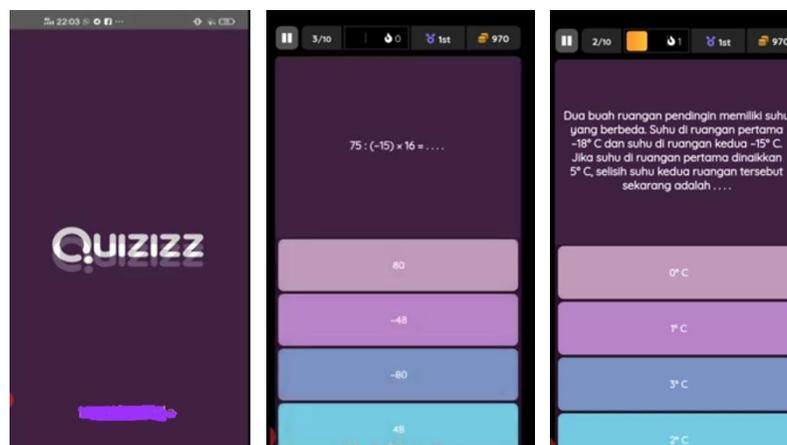
Matematika adalah ilmu yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, matematika memegang peranan penting karena berkaitan dengan bidang ilmu lainnya (Putri & Jatmiko, 2018). Setiap orang harus mempelajari matematika sebab ilmu matematika banyak dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan, cara berpikir, serta pengukuran yang bisa dimanfaatkan untuk bidang ilmu yang lain. Namun, mayoritas pendapat masih menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sukar dan menakutkan (Nugroho et.al, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dengan mewawancarai guru matematika yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 7 Muaro Jambi, diketahui bahwasanya motivasi belajar matematika siswa siswi di kelas VII E masih terbilang rendah. Belum adanya inisiatif untuk membaca atau belajar secara mandiri sebelum pembelajaran. Untuk perhitungan soal sederhana berupa bilangan bulat, terutama bilangan negatif masih banyak siswa yang tidak menyelesaikan, hal ini dikarenakan rendahnya motivasi sehingga tidak ada daya dorong dari dalam diri siswa untuk dapat berupaya ataupun berusaha untuk mengerahkan kemampuannya. Didukung dengan hasil dari angket motivasi belajar yang diberikan saat observasi menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa sebesar 0,54 atau 54 % yang mana menurut Palupi et al., (2020) tergolong kedalam tingkatan motivasi belajar yang rendah. Adapun hasil dari angket motivasi belajar saat observasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Angket Motivasi Belajar

Indikator	No. Butir	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	3,8,9, 10	278	3472	8%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1,2,6, 5,11	399	3472	12%
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	4,7,12, 15	285	3472	8%
Adanya penghargaan dalam belajar	13,14,16,18, 19	369	3472	10%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	20,21,23, 22,24	323	3472	9%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	17,25, 26,27	254	3472	7%
Total				54%
Kategori				Rendah

Berdasarkan informasi dari guru matematika yang mengajar dikelas tersebut, pembelajaran menggunakan dua media, yaitu buku cetak yang menjadi media belajar utama, kemudian juga digunakan media tambahan berbasis pemanfaatan web Quiziz dalam pembelajaran, yang berisikan kuis-kuis ataupun latihan terkait dengan materi pembelajaran yang dapat di akses oleh siswa.



Gambar 1. 1 Media pembelajaran Quiziz

Dengan adanya media ini, ternyata belum berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Faktor penyebabnya adalah mayoritas siswa masih saja beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, banyak rumus, dan hanya berkutat pada angka. Rasa ketidaksukaan inilah yang membuat siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik guna merangsang antusias siswa dalam belajar.

Menurut Mahnun (2012) “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan demikian media merupakan sarana yang menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan (Masykur et al., 2017). Bagi guru sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Dalam belajar tidak selalu berupa hal-hal yang konkrit, baik dari segi konsep maupun fakta. Dalam hal ini, media dapat membantu keterbatasan guru dalam mengkomunikasikan materi yang diajarkan (Husniyah et al., 2021).

Saat ini hampir semua orang memiliki smartphone karena teknologi ini sangat bermanfaat bagi kehidupan. Dalam dunia pendidikan, banyak siswa yang menggunakan android dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Penggunaan android di bidang pendidikan, tentunya menguntungkan semua pihak yang terlibat,

termasuk guru dan siswa (Larasati, 2021). Salah satu media pembelajaran berbasis android yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *Mobile Learning* (M-Learning). Pengembangan media pembelajaran berbasis android akan menjadi inovasi baru yang secara interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menarik minat siswa dengan tampilan yang aplikasi yang lengkap dan menarik (Amirullah & Hardinata, 2017; Sutiasih & Saputri, 2019). *M-Learning* adalah bagian dari *e-learning* yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui perangkat mobile. *M-Learning* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran, instruksi dan informasi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tanpa batasan ruang dan waktu. *M-Learning* juga dapat mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk beberapa materi, serta melatih siswa belajar secara mandiri dari berbagai sumber yang disediakan (Cahyana et al., 2018; D. A. Wulandari et al., 2019).

Selain itu, terdapat media pembelajaran inovatif berupa Teka-teki silang (TTS). Teka-teki silang (TTS) merupakan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Lembar Kerja Siswa berupa Teka-teki Silang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu memahami materi yang diajarkan oleh guru. (Yulianti & Andriyanto, 2020). Menurut Nurhakim et al., (2020) Teka-teki silang adalah kumpulan bentuk persegi empat sama sisi, dimana Di dibebberapa persegi diberikan simbol angka yang akan disesuaikan

dengan nomor jawaban. siswa harus menjawab pertanyaan yang diberikan dengan mengisi rangkaian huruf-huruf yang merupakan jawaban pertanyaan ke dalam kotak persegi tersebut, baik secara mendatar maupun menurun. Penggunaan Teka-Teki Silang membuat siswa termotivasi dan antusias dalam mengingat kosakata yang dapat menstimulus daya pikirnya dalam memahami materi, sehingga pengalaman belajar menjadi bermakna, pengetahuan pun menjadi lebih mudah untuk diingat (Maryanti & Kurniawan, 2017; Yulianti & Andriyanto, 2020).

Alternatif media pembelajaran lainnya untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis web. Media pembelajaran berbasis website merupakan salah satu sarana alternatif dalam proses pembelajaran jarak jauh yang efektif dan efisien. Dengan mengadaptasi materi pembelajaran di sekolah untuk mengetahui kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi secara mandiri (Disca Amellya & Khasanah, 2021). Dalam hal ini, apabila teknologi diimplementasikan dengan baik, maka akan berdampak positif pada pembelajaran serta keterlibatan dan antusiasme siswa (Salic-Hairulla et al., 2020). *Google Sites* merupakan salah satu *website* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran online. *Google Sites* adalah salah satu produk dari *Google* berupa platform yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat situs *website* dengan praktis karena kemudahan dalam navigasinya (Jubaidah & Zulkarnain, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang**

Berbantuan *Google Site* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang Berbantuan *Google Site* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP ?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang Berbantuan *Google Site* ditinjau dari Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Proses Pengembangan Media Pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang Berbantuan *Google Site* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP
2. Mendeskripsikan Kelayakan Media Pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang Berbantuan *Google Site* ditinjau dari Kevalidan,

Kepraktisan, dan Keefektifan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun produk yang dihasilkan adalah *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang, dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika *Mobile Learning* (M-Learning)
2. *M-Learning* yang dikembangkan memiliki tampilan berilustrasi teka-teki silang
3. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan *website google site*
4. Media pembelajaran dapat digunakan siswa untuk belajar di manapun dan kapanpun dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dimiliki siswa dengan syarat koneksi internet baik.
5. Media yang dikembangkan dibuat dengan Format aplikasi .Apk
6. Materi pada media *M-Learning* ini adalah bilangan bulat kelas VII.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan ini yaitu :

1. **Secara Teoritis**

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan *M-Learning* Berilustrasi teka-teki silang berbantuan *google site*.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat mendesain media pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki silang berbantuan *Google Site*
- b. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dari penelitian pengembangan Media Pembelajaran *M-Learning* Berilustrasi Teka-teki Silang Berbantuan *Google Site* adalah:

1. Sekolah yang menjadi lokasi penelitian memiliki permasalahan yang sesuai dengan yang hendak diteliti serta lokasi yang mudah dijangkau oleh peneliti

2. Belum adanya media pembelajaran pendamping berupa *Mobile Learning* pada materi Bilangan Bulat yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.
4. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar tanpa adanya batasan ruang dan waktu

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu besar, maka peneliti membatasi penelitian ini. Keterbatasan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah *M-Learning* berilustrasi teka-teki silang dalam pembelajaran matematika
2. Pengembangan *M-Learning* hanya terbatas pada Materi Bilangan bulat kelas VII semester ganjil
3. Penggunaan media *M-Learning* terbatas pada perangkat *mobile* (android)
4. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di SMP N 7 Muaro Jambi
5. Subjek uji coba penelitian terdiri dari satu kelas

1.7 Defenisi Istilah

Untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian, maka perlu diberikan defenisi istilah yang terdapat dalam yaitu sebagai berikut:

1. *Pengembangan* adalah proses mengubah potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan bermanfaat. Sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. *Media pembelajaran* adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan atau emosi, memusatkan perhatian dan motivasi serta kemauan siswa sehingga terjadi kegiatan belajar. untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.
3. *Mobile Learning* merupakan perangkat mobile yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai wujud realisasi pembelajaran modern, dimana siswa dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. M-learning memungkinkan siswa untuk dapat mengakses materi, instruksi, dan aplikasi yang relevan dengan pembelajaran, kapan saja, di mana saja menggunakan perangkat seluler.
4. *Teka teki silang* adalah suatu permainan mengisi ruang ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan.(Astrissi et al., 2014; Davis et al., 2009)

5. *Google Sites* adalah produk yang dibuat oleh Google sebagai alat untuk membuat situs web untuk penggunaan pribadi atau kelompok, untuk tujuan pribadi atau organisasi.
6. *Motivasi* merupakan komponen penting dari seseorang yang berupa hasrat/keinginan yang meningkatkan semangat untuk dapat melakukan suatu kegiatan tertentu, baik dalam belajar maupun bekerja.
7. *Bilangan bulat* merupakan bilangan-bilangan yang terdiri dari bilangan-bilangan yang bertanda positif, bilangan nol, dan bilangan-bilangan yang bertanda negatif.