

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika, sebagai ilmu pengetahuan universal, menjadi landasan bagi berbagai cabang ilmu dan kemajuan teknologi yang kita alami saat ini. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan matematika di semua tingkatan pendidikan. Karena sifat konsep matematika yang bersifat abstrak, diperlukan alat bantu dalam pengajaran matematika untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam proses pembelajaran matematika. Dalam konteks pembelajaran, alat bantu ini dikenal sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran dengan fungsi khusus sebagai alat untuk menciptakan situasi pengajaran yang berkesan. Menurut Hamid, et al (2020) Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau pengantar antara sumber pesan dan penerima pesan. Media tersebut memiliki peran penting dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga mereka terdorong dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini begitu pesat, sejalan dengan hal tersebut menurut Warsita (2018) Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia pendidikan terus berkembang melalui berbagai strategi dan pola, yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi sistem e-learning, yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat

elektronik dan media digital, serta *mobile learning* sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. Tingginya penetrasi perangkat bergerak, kemudahan penggunaan, daya terima yang tinggi, dan harga perangkat yang semakin terjangkau dibandingkan dengan komputer pribadi, menjadi faktor utama yang memperluas peluang dan penerapan *mobile learning* sebagai tren baru dalam pendidikan. Hal ini membentuk paradigma baru yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia pada masa mendatang.

Hasil wawancara dengan seorang guru matematika di MTsN 2 Kerinci mengungkapkan bahwa masalah utama dalam proses pembelajaran adalah rendahnya minat belajar matematika siswa di kelas VIII C. Rendahnya minat belajar siswa membuat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi matematika khususnya pola bilangan, sehingga siswa merasa bosan dengan sistem pembelajaran, rasa percaya diri siswa berkurang dan siswa tidak mendapat kepuasan. Situasi dan kondisi pembelajaran diatas menyebabkan siswa pasif dan suasana belajar menyenangkan sebagaimana diharapkan belum terwujud. Pernyataan ini didukung dengan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti terhadap 31 siswa kelas VIII C di MTsN 2 Kerinci dengan memberikan angket minat belajar yang menunjukkan persentase minat belajar siswa sebesar 52% yang berarti bahwa minat belajar siswa dalam kategori rendah.

Berdasarkan penjelasan yang diperoleh dari pengajar di kelas tersebut, proses pembelajaran melibatkan dua media utama. Buku cetak menjadi alat utama untuk belajar, sementara Web Quiziz digunakan sebagai media tambahan. Web Quiziz berisi kuis dan latihan dengan materi pembelajaran. Meskipun kedua

media ini digunakan, namun tidak terlihat adanya pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh persepsi mayoritas siswa yang menganggap matematika sulit, penuh rumus, dan terbatas pada angka. Ketidaknyamanan ini menjadi faktor utama yang membuat siswa kurang berminat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media baru berdasarkan komunikasi antara peneliti dan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Saat ini, hampir seluruh individu memiliki smartphone karena teknologi ini memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, banyak siswa yang memanfaatkan perangkat Android dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Penggunaan Android di dunia pendidikan memberikan keuntungan yang signifikan bagi semua pihak yang terlibat, termasuk guru dan siswa (Larasati & Sumarti, 2021). *Mobile Learning* (M-Learning) adalah salah satu media pembelajaran berbasis Android yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Media pembelajaran *mobile learning* menjadi alternatif model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pendidikan. Dengan *mobile learning*, peserta didik memiliki fleksibilitas untuk mengakses materi pembelajaran, petunjuk, dan informasi pembelajaran di mana pun dan kapan pun, tanpa terbatas oleh batasan ruang dan waktu, menggunakan perangkat berbasis *handphone* (Purnama et al., 2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menjadi sebuah inovasi baru yang dapat digunakan secara interaktif dalam proses pembelajaran dan membangkitkan minat siswa melalui penyajian aplikasi yang lengkap dan menarik (Amirullah & Hardinata, 2017). *Mobile learning* memiliki potensi sebagai solusi

alternatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, dan menjadi implementasi inovatif dalam sektor pendidikan. Pembelajaran *mobile learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik. Dengan tingkat fleksibilitas dan probabilitas yang tinggi, perangkat mobile memungkinkan siswa untuk mengakses materi instruksional dan informasi pembelajaran di mana pun dan kapan pun. Hasilnya, perhatian siswa terhadap materi pelajaran meningkat, menjadikan *mobile learning* sebagai media pembelajaran yang interaktif tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dari informasi yang diperoleh, diketahui bahwa siswa di MTsN 2 Kerinci diizinkan membawa smartphone ke sekolah, dengan batasan penggunaannya yang hanya untuk keperluan pembelajaran. Hal ini menjadi langkah positif bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut.

Dengan dasar informasi tersebut, penggunaan media *mobile learning* sebagai sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh masing-masing individu pengguna. Konsep pembelajaran *mobile learning* yang memanfaatkan ketersediaan materi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Di samping itu, ada pula sebuah media pembelajaran inovatif yang disajikan dalam bentuk Teka-teki Silang (TTS). TTS menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Kombinasi antara pembelajaran *mobile learning* dan ilustrasi Teka-teki Silang ini diharapkan dapat menarik minat siswa secara lebih efektif. Memanfaatkan teka-teki silang matematika sebagai alternatif perangkat pembelajaran adalah strategi yang dapat

diterapkan oleh guru untuk mengoptimalkan potensi peserta didik. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran matematika (Hakim, 2019). *Media mobile learning* berilustrasi teka teki silang yang dikembangkan untuk sumber belajar matematika yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan dan pengajaran. Rahmayanti (2016) menjelaskan Dari segi kognitif, minat berfungsi sebagai dorongan untuk mencapai tujuan atau kebutuhan, sehingga setiap tindakan yang diambil memberikan nilai tambah bagi individu tersebut. Pada sisi sikap, kegiatan yang dilakukan memberikan kepuasan, kebahagiaan, dan menghindarkan terjadinya kebosanan. Oleh karena itu, minat berperan sebagai sumber energi yang mendorong pelaksanaan kegiatan dalam mencapai tujuan atau kebutuhan individu. Untuk mencapai hal tersebut, peningkatan minat belajar siswa agar siswa dapat meraih hasil belajar sesuai harapan

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ini akan mengembangkan sebuah media *Mobile Learning* berilustrasi TTSM (Teka Teki Silang Matematika) yang berhubungan dengan pelajaran pola bilangan untuk meningkatkan minat siswa menjadi lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media *mobile learning* berilustrasi TTSM (Teka Teki Silang Matematika) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *mobile learning* berilustrasi TTSM (Teka Teki Silang Matematika) ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs?

1.3 Tujuan pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses media *mobile learning* berilustrasi TTSM (Teka Teki Silang Matematika) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media *mobile learning* berilustrasi TTSM (Teka Teki Silang Matematika) ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan produk ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *mobile learning* berilustrasi TTSM (Teka Teki Silang Matematika) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs.
2. Dalam *mobile learning* ini, fokus materi yang diambil adalah Pola Bilangan.

3. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android yang dapat diakses secara offline dan online.
4. Teka teki silang yang ditampilkan mengusung tema matematika, dimana dibuat untuk meningkatkan minat siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa.
5. Aplikasi yang dihasilkan akan memperlihatkan desain antarmuka pada layar beranda perangkat Android.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat baik siswa, guru, sekolah, peneliti, dan peneliti lainnya.

1. Bagi siswa

Melalui media *mobile learning* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dengan memanfaatkan media *mobile learning*, guru memiliki sarana tambahan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Informasi ini dapat menjadi bahan masukan yang berharga dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

4. Bagi Peneliti

Data ini dapat digunakan sebagai bahan kajian yang relevan, dan dapat menambah wawasan peneliti. Selain itu, informasi ini dapat menjadi dorongan

untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut terkait model pembelajaran melalui sistem, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan penelitian :

1. Materi yang digunakan dalam *mobile learning* ini adalah materi Pola Bilangan kurikulum 2013 Kelas VIII.
2. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C MTsN 2 Kerinci.
3. Pembuatan *mobile learning* menggunakan aplikasi web dengan kemampuan menghasilkan file APK.
4. Media *mobile learning* dirancang untuk digunakan pada perangkat berbasis Android.
5. Media *mobile learning* yang dikembangkan berilustrasi teka teki silang dalam pembelajaran matematika.
6. Produk *mobile learning* dirancang agar mudah diakses dan dapat dijalankan oleh semua siswa pengguna Android.

1.7 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diberikan beberapa definisi dari istilah-istilah yang, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *mobile learning* berilustrasi TTS (Teka Teki) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs.

2. *Mobile learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. *Mobile learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan berupa materi pembelajaran, informasi pembelajaran dimana pun dan kapan pun tidak terbatas ruang dan waktu.
3. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Khalilullah, 2012).
4. Minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.