

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Fungsi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.¹ Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan etika serta perilaku individu atau kelompok untuk meningkatkan pola pikir manusia melalui pengajaran, pelatihan dan tindakan yang mendidik. Sehingga pendidikan adalah tahapan pembelajaran yang dibutuhkan manusia untuk mengarahkan, membimbing, memperbaiki dan mengembangkan potensi diri.²

Tujuan pendidikan akan tercapai jika proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif. Pembelajaran memiliki peranan untuk meningkatkan potensi dalam segala hal. Mengikuti pembelajaran adalah salah satu cara penting guna menumbuhkan kemampuan, tak hanya dari segi pengetahuan dan kompetensi, namun pula cara untuk meningkatkan taraf hidup dalam hal perekonomian.³ Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan siswa secara aktif pada saat proses pembelajaran dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran merujuk pada aktivitas-aktivitas yang dirancang guru dan tindakan-tindakan yang guru lakukan dan dilakukan oleh peserta didik,

¹Bambang Sri Anggoro, "Analisis Persepsi Siswa SMP terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Perbedaan Gender dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis", dalam *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, no. 2 (2016): 154

² Sri Gusty, dkk, *Belajar Mandiri Pembelajaran Daring si tengah Pandemi COVID-19 Konsep, Strategi, Dampak, dan Tantangan*, (t.tp: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 60

³ Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (t.tp: Yayasan Kita Menulis, 2020) , hal. 2

termasuk didalamnya bahan-bahan atau pengalaman belajar (kurikulum) serta media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.⁴

Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi ditambah lagi dengan adanya masa pandemi covid-19 yang mengharuskan siswa melakukan pembelajaran daring, maka guru selayaknya meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang baik dan interaktif. Selain baik dan interaktif, juga dapat dipergunakan tidak memandang batas dan tempat dan ketergantungan waktu, dan dalam situasi yang bagaimanapun juga. Tidak ada kata batas atau terbatas dalam melakukan dan mengikuti proses pembelajaran.⁵

Menurut Briggs media dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶ Media pembelajaran sebagai penyalur pesan dalam bentuk materi yang disampaikan serta menjadikan proses pembelajaran lebih semangat untuk dijalani.⁷ Pentingnya media pembelajaran yakni: 1) Makin banyak indera distimulasi maka semakin baik penerimaan pesan, 2) Kombinasi pendengaran dan penglihatan serta indera lainnya lebih efektif daripada salah satu yang digunakan, 3) Saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat, dan saya kerjakan saya dapat.⁸

Siswa tidak akan berkembang dan berprestasi jika proses pembelajaran tidak ada inovasi. Jenuhnya siswa, tidak aktifnya siswa, kurang tanggapnya siswa, sampai siswa berkurang minat belajarnya haruslah dihindari. Karenanya pendidik harus memanfaatkan media sebagai perantara komunikasi ketika pembelajaran dilakukan. Media yang dimaksud memang

⁴ Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas", dalam *Jurnal Inovasi dan Teknologi*, no. 1 (2014):20-30

⁵ Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran...*, hal. 2

⁶Ramen A Purba, dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (t.tp: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 6

⁷*Ibid*, hal. 8

⁸ *Ibid*, hal. 3

dibangun oleh pendidik sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Media yang ada dapat berisi gabungan perangkat atau produk teknologi yang menjadikan media tersebut menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.⁹

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh berbagai jenjang dari mulai pendidikan dasar hingga pendidikan tingkat tinggi. Pelajaran matematika penting dipelajari oleh siswa karena melatih proses pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika siswa akan dibekali kemampuan sistem berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Matematika juga merupakan sumber ilmu lain, yang berarti bahwa banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya tergantung dari matematika, sehingga mata pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi siswa sebagai ilmu dasar untuk penerapan di lain bidang.¹⁰

Pentingnya mata pelajaran matematika tidak selaras dengan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di sekolah. Pada penelitian Cep Bambang Firdaus dengan Judul “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab” tahun 2019, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yakni, perasaan senang, perhatian dalam belajar, dan ketertarikan pada materi dan guru. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa faktor perasaan senang pada pelajaran matematika adalah 44,24% dalam kategori sedang, faktor pada perhatian dalam belajar menunjukkan persentase sebesar 46%, dan faktor pada ketertarikan pada materi dan guru menunjukkan persentase 35% yang termasuk dalam kategori rendah.¹¹ Oleh

⁹ *Ibid*, hal. 2

¹⁰ Dyahsih Alin Sholihah dan Ali Mahmudi, “Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, no. 2 (2015): 175-185

¹¹ Cep Bambang Firdaus, Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa terhadap mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab”, dalam *Journal On Education*, no. 01 (2019): 191-198

karenanya untuk meningkatkan minat belajar siswa maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran matematika tanpa harus bertemu secara *face to face*. Sehingga pengembangan media pembelajaran aplikasi yang dapat diakses dengan *offline* dapat menjadi salah satu pilihan. Penggunaan media pembelajaran berbasis android sudah banyak diteliti sebelumnya, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Siti Komariah, Huri Suhendri, dan Arif Rhman Hakim tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP berbasis Android”. Penelitian tersebut menyimpulkan penggunaan media aplikasi android ini layak dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP.¹²

MTs N 9 Blitar merupakan salah satu sekolah menengah yang terletak di Kabupaten Blitar, provinsi Jawa Timur yang menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan observasi lapangan pada saat proses pembelajaran di MTs N 9 Blitar masih memanfaatkan media seputar *whatsApp* dan *googleform*, serta beberapa materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video melalui *youtube*. Pada mata pelajaran matematika, diperlukan penjelasan dan arahan khusus untuk memecahkan suatu masalah atau memahami konsepnya. Beberapa siswa malas siswa terlambat untuk mengumpulkan tugas dan malas untuk membaca materi. Ada beberapa kasus yang membuat siswa kehilangan catatan materi pelajaran di aplikasi *whatsapp* dikarenakan mengalami format (mulai ulang aplikasi). Oleh karenanya diperlukan media pembelajaran yang dapat menuntun siswa menuju tujuan pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, khususnya pada pelajaran matematika.

¹² Siti Komariah, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android”, dalam *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, no. 1 (2018): 43

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah materi Pola Bilangan. Materi Pola Bilangan adalah materi yang diajarkan pada siswa kelas VIII semester ganjil. Salah satu sub bab pada materi Pola Bilangan yang dianggap sulit oleh siswa adalah menentukan atau menggeneralisasi rumus dari pola bilangan yang disajikan. Pada saat proses pembelajaran daring beberapa siswa tidak memahami semua materi pada Pola Bilangan. Serta, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menghadapi soal pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan minat Belajar siswa Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII Mts Negeri 9 Blitar”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Pola Bilangan di kelas VIII Mts Negeri 9 Blitar?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi Pola Bilangan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana penilaian siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi Pola Bilangan?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar pada materi Pola Bilangan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menjelaskan proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan minat belajar siswa pada materi Pola Bilangan di Kelas VIII Mts Negeri 9 Blitar.

2. Menjelaskan kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Andorid pada materi Pola Bilangan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Menjelaskan penilaian siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi Pola Bilangan.
4. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar pada materi Pola Bilangan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum 2013 Revisi tentang pokok bahasan Pola Bilangan untuk peserta didik tingkat kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.
2. Media pembelajaran berbasis Aplikasi Android disajikan dalam bentuk aplikasi yang memuat materi berupa teks, video animasi, gambar menarik, dan latihan soal.
3. Media pembelajaran dapat diakses pada secara *offline*.
4. Media pembelajaran berbasis andorid hanya dapat diakses pada *HP* andorid.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Pegembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini diharapkan dapat memberikan efek positif bagi masyarakat maupun dunia pendidikan berikut merupakan kegunaan dari pengembangan media pembelajaran ini:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk siswa kelas VIII MTs 9 Blitar pada mata pelajaran matematika.
- b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

2. Kegunaan Praktis

a. Kegunaan Bagi Siswa:

- a) Sebagai alat untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran matematika.
- b) Sebagai alat untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika.
- c) Mengurangi kecemasan siswa pada pembelajaran matematika.
- d) Membantu siswa memahami materi Pola Bilangan dengan mudah dan seru.
- e) Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah pada materi Pola Bilangan.

b. Kegunaan Bagi Guru:

- a) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar.
- b) Memudahkan guru dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa.
- c) Menolong guru untuk bersikap inovatif pada saat proses pembelajaran.

c. Kegunaan Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberi masukan ataupun evaluasi bagi sekolah dalam menentukan kebijakan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif pada pembelajaran matematika di sekolah melalui media pembelajaran berbasis aplikasi android.

d. Kegunaan Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai bekal dalam dunia pendidikan.

e. Kegunaan Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai inspirasi bagi peneliti lain jika akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android ataupun mengembangkannya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pelajaran matematika memiliki beberapa asumsi, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android memudahkan siswa untuk belajar mandiri di rumah masing-masing secara daring.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat memperbaiki/menghilangkan persepsi siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan monoton.
3. Teknik uji coba produk dilakukan di MTs 9 Blitar kelas VIII pada saat pembelajaran matematika, tujuannya agar pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan yang diharapkan.
4. Validator (ahli media dan ahli materi) mempunyai pandangan yang sama mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis android.
5. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya pada materi Pola Bilangan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pelajaran matematika memiliki beberapa batasan, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android memuat soal-soal yang berkaitan dengan materi Pola Bilangan kelas VIII SMP pada semester ganjil.
2. Uji validasi dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media.
3. Uji coba produk dilakukan di MTs 9 blitar kelas VIII C.
4. Aplikasi hanya dapat digunakan pada *Handphone* berbasis android.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a) Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara diengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus.¹³

b) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁴

c) Android

Android adalah *platform* komprehensif bersifat *open source* yang dirancang untuk perangkat mobile, sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk *mobile device*.¹⁵

d) Minat

Minat adalah kecenderungan hati untuk memperhatikan suatu hal atau aktifitas dimana aktifitas tersebut secara terus menerus diperhatikan

¹³ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), hal. 12

¹⁴ Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran Agama*, (Bandung: Citra Aditya, 1989), hal. 12

¹⁵ Irnin Agustina Dwi Astuti, ria Asep Sumarni, dan Dandan Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* berbasis Android", dalam *JPPPF- Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, no. 1 (2017): 59

dan dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain, sebaliknya dengan disertai rasa senang.¹⁶

e) Pola Bilangan

Pola Bilangan adalah himpunan dari bilangan-bilangan yang diurutkan dengan ketentuan tertentu yang membentuk barisan simetris.¹⁷

2. Penegasan Operasional

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses individu untuk menambah pengalaman dan pengetahuan.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Android

Android adalah *platform* berbasis Linux yang dirancang untuk *mobile device*.

4. Minat

Minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal.¹⁸

5. Pola Bilangan

Pola Bilangan adalah keteraturan sifat yang dimiliki oleh suatu barisan bilangan.¹⁹

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berupa uraian secara teratur dan sistematis yang bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Sistematika pembahasan pada skripsi ini terdiri

¹⁶ Yayat Suharyat, "Hubungan antara Sikap, Minat, dan Perilaku Manusia", dalam *Jurnal Region*, no. 1 (2009): 10

¹⁷ Sulis Sutrisna, *Aku Ingin Menjadi Ahli Matematika (Untuk Kelas 3 SMP)*, (Depok: Kawan Pustaka, 2005), hal. 114

¹⁸ *Ibid*, hal. 8

¹⁹ Tim Ganesah Operation, *Pasti Bisa Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII*, (Bandung: Penerbit Duta, 2018), hal. 1

dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, rinciannya yakni sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal meliputi hal-hal yang bersifat formal, yang terdiri atas: halman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah yang memuat pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik kegunaan teoritis maupun praktis, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

Pada bab ini meliputi landasan teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu. Pada penelitian dan pengembangan ini dicantumkan 5 penelitian terdahulu sebagai acuan dan referensi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tentang metode penelitian yang meliputi langkah-langkah penelitian berupa pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, pengembangan model ADDIE, penilaian produk, dan analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang hasil dan pembahasan, yaitu meliputi hasil dan analisis pengembangan media, hasil implementasi produk dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari daftar ujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar riwayat hidup.