

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan pada bidang pendidikan. Integrasi teknologi ke dalam sistem pendidikan telah membuka pintu untuk pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hal tersebut menjadi tuntutan baru bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam mengatur kegiatan belajar di kelas. Guru dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sejalan dengan penelitian Atsani (2020) yang mengungkapkan bahwa tingkat pendidikan menengah dan tinggi memerlukan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran dari guru, tetapi tetap mempertahankan poin capaian pembelajaran agar siswa tetap bersemangat dan tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Teori tersebut didukung oleh fakta dari penelitian Rohaeti et al. (2023) memberikan hasil bahwasannya banyak sekolah saat ini menggunakan teknologi informasi untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Android, serta dapat diakses melalui komputer pribadi atau gawai.

Berdasarkan temuan peneliti dari hasil observasi melalui wawancara terhadap salah satu guru matematika kelas VII di SMP Negeri 10 Tasikmalaya yang menginformasikan bahwa dalam praktek pembelajaran matematika, penyampaian materi masih berpusat pada pendidik. Bahan ajar yang digunakan merupakan media cetak berupa buku paket serta papan tulis, hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang tidak melibatkan peran aktif peserta didik karena peserta didik dominan mencatat, dan hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga peserta didik merasakan pembelajaran yang monoton serta peserta didik kurang memahami konsep dari materi yang disajikan. Beberapa media pembelajaran sudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, mulai dari media dalam bentuk cetak sampai media dalam bentuk elektronik. Media elektronik yang sudah digunakan yaitu *slide Power Point*, namun dalam penyampaiannya guru masih menerapkan metode konvensional, sehingga peran aktif peserta didik belum terlalu dilibatkan. Maka dari itu, guru tersebut membutuhkan suatu inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang didalamnya tidak hanya memuat materi yang sudah jadi, akan tetapi memuat materi yang harus

ditemukan sendiri oleh peserta didik, karena media pembelajaran dalam bentuk elektronik lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran seperti dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta memberikan ruang untuk lebih berperan secara aktif dalam pembelajaran. Dari hasil pengamatan peneliti, sekolah sudah menyediakan fasilitas yang memadai seperti adanya *smartboard*, laboratorium komputer, proyektor, hingga peserta didik yang diperbolehkan membawa gawai ke sekolah. Namun dari semua fasilitas yang ada, guru masih belum maksimal memanfaatkan kesempatan tersebut dalam proses pembelajaran matematika. Itulah salah satu penyebab proses pembelajaran terasa monoton dan kurang memberikan kesan yang bermakna. Sehingga guru tersebut memerlukan sebuah inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk elektronik yang dapat memberi kesempatan peserta didik agar lebih berperan aktif Ketika belajar.

Dari hasil observasi, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa peserta didik kerap mengalami kendala dalam memahami serta menyelesaikan soal matematika, terlebih lagi pada soal cerita yang mengharuskan peserta didik untuk memahami soal dan mengubahnya ke dalam bentuk matematis. Materi persamaan linear satu variabel menjadi satu dari sekian materi matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik. Peserta didik terkendala saat menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari yang tertuang pada soal cerita. Fakta dalam penelitian Thamsir, Silalahi & Soesanto (2019) menemukan bahwa sebanyak 83.33% siswa kelas VII-A di Sekolah Dian Harapan Bangka tidak dapat memenuhi predikat minimal saat dihadapkan dengan masalah yang berkaitan dengan situasi sehari-hari. Hal tersebut selaras dengan penelitian Heryati (2021) yang mengungkapkan bahwa pada materi persamaan linear satu variabel, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah yaitu menduduki nilai rata-rata 69,41 dari 71,00 sebagai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Dalam penelitian Jumiati & Sylviana (2020) juga menyebutkan bahwa peserta didik melakukan beberapa tipe kesalahan ketika menyelesaikan soal cerita persamaan linear satu variabel. Kesalahan tersebut diantaranya yaitu kesalahan konsep, kesalahan prinsip dan kesalahan operasi. Hal tersebut terjadi karena peserta didik tidak dapat memahami dan mengidentifikasi masalah yang ditampilkan dalam soal cerita. Penelitian serupa oleh Anwariyah &

Nurhanurawati (2023) dari hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat kesalahan pada dimensi konseptual yang terjadi ketika peserta didik salah menafsirkan masalah, sehingga menyebabkan mereka salah menerapkan konsep dan rumus yang digunakan dalam soal cerita persamaan linear satu variabel. Dari beberapa pernyataan tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwasannya kesalahan peserta didik dalam memecahkan permasalahan dalam soal cerita persamaan linear satu variabel terjadi karena kurangnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap ilustrasi yang disajikan dalam soal. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya visualisasi permasalahan yang disajikan sehingga membuat peserta didik salah paham dan melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal, dampak selanjutnya akan membuat tingkat pencapaian peserta didik yang rendah terutama pada materi persamaan linear satu variabel ini.

Perkembangan teknologi yang semakin maju dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran matematika, terutama yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel. Peneliti percaya bahwa perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran supaya peserta didik mampu memahami materi persamaan linear satu variabel lebih baik lagi di masa mendatang. Menurut para ahli, melakukan inovasi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbobot menjadi salah satu cara untuk mengatasi masalah pembelajaran Umam & Azhar (2019). Pendidik berperan sebagai fasilitator harus bisa memanfaatkan berbagai fasilitas pendukung yang dapat mempermudah peserta didik saat pembelajaran. Salah satu alternatifnya dengan menyusun media pembelajaran menggunakan bantuan teknologi untuk menyajikan pembelajaran agar lebih interaktif serta dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi atau permasalahan yang berkaitan dengan situasi nyata.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Terdapat banyak *software* yang bisa digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran digital. Salah satu *software* yang cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah *iSpring Suite 11*. *iSpring Suite* adalah sebuah *software* yang dapat dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga dapat menyajikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut Khotimah (2019) *software iSpring Suite* ini mudah

untuk digunakan dan diintegrasikan dengan *Microsoft PowerPoint* sehingga penggunaannya menjadi lebih mudah. Hal tersebut didukung oleh fakta dari penelitian Sulistyorini & Listiadi (2022) dalam penelitian pengembangan yang dilakukannya menghasilkan sebuah media pembelajaran berbantuan *iSpring Suite* berbasis Android yang sangat layak digunakan, serta hasil dari respon peserta didik yang baik mengenai kemudahan mengakses media pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan perangkat ini, dapat membuat produk media pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan membubuhkan berbagai elemen, seperti gambar, video, audio serta dapat menambahkan berbagai jenis soal evaluasi dengan skor akhir dan pembahasannya.

Media pembelajaran menggunakan bantuan *iSpring Suite 11* dapat disusun menggunakan langkah-langkah *discovery learning*. Penggunaan model *discovery learning* dapat melibatkan peran aktif peserta didik, karena peserta didik tidak diberikan materi secara utuh, tetapi harus menemukan dan menganalisis sendiri materi yang sedang dipelajarinya. Selain itu, dari informasi yang didapatkan peneliti, penerapan model *discovery learning* sudah biasa digunakan di SMP Negeri 10 Tasikmalaya, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan beradaptasi dengan media pembelajaran elektronik berbasis *discovery learning*. Berbagai fitur pada *iSpring Suite* seperti dapat menyajikan berbagai macam bentuk soal serta dapat menyisipkan video yang relevan dengan pembelajaran, sehingga memungkinkan media pembelajaran disajikan dengan cara peserta didik tidak diberikan informasi terlebih dahulu, tetapi peserta didik yang mendapatkan informasi sendiri melalui petunjuk yang disajikan pada media pembelajaran, dengan tujuan untuk menemukan sebuah penyelesaian dari permasalahan yang belum diketahui. Sehingga media pembelajaran berbantuan *iSpring Suite 11* dapat menunjang peserta didik dalam menemukan sendiri konsep serta Solusi dari materi sesuai dengan sintaks *discovery learning*.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *iSpring Suite 11* dengan keterbaruan judul pada materi persamaan linear satu variabel serta menggunakan *discovery learning* sebagai acuan langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran, dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Persamaan**

Linear Satu Variabel Berbantuan *iSpring Suite 11* Berbasis *Discovery Learning*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran pada materi persamaan linear satu variabel berbantuan *iSpring Suite 11* berbasis *discovery learning*?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah sebuah proses dengan cara sistematis dalam upaya mengembangkan dan memvalidasi produk media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu memberikan stimulus kepada peserta didik serta menyajikan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan *iSpring Suite 11* dengan menggunakan model Luther-Sutopo (*Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution*).

1.3.2 Berbantuan *iSpring Suite 11*

iSpring Suite 11 adalah sebuah *software* yang dapat diintegrasikan dengan perangkat *Microsoft PowerPoint*. *iSpring* dapat mengubah file dari *Microsoft PowerPoint* menjadi format *flash*, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran digital. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan *software iSpring Suite 11* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *discovery learning*, dimana nantinya pengembangan media pembelajaran ini akan menggunakan *tools* yang terdapat pada *iSpring Suite 11*.

1.3.3 Berbasis *Discovery Learning*

Discovery learning adalah metode pembelajaran yang menekankan pada sebuah penemuan serta dilakukan oleh peserta didik secara aktif. Proses pembelajaran ini melibatkan langsung peserta didik dalam menemukan sebuah konsep atau teori yang dipelajarinya. Terdapat enam langkah dalam proses *discovery learning*, diantaranya adalah: *stimulation, problem statement, data*

collection, data processing, verification dan *generalization*. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *discovery learning* ini, peneliti menggunakan seluruh sintaks *discovery learning* sebagai acuan langkah-langkah dalam menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan.

1.3.4 Materi Persamaan Linear Satu Variabel

Persamaan linear satu variabel adalah sebuah materi dalam matematika pada jenjang SMP kelas VII semester 1. Materi ini membahas mengenai kalimat terbuka yang dihubungkan dengan tanda sama dengan (=) dan hanya memiliki satu variabel, dengan pangkat tertinggi variabelnya adalah satu. Pada penelitian ini, materi yang akan diulas yaitu bagian penerapan persamaan linear satu variabel untuk satu pertemuan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan, tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pada materi persamaan linear satu variabel berbantuan *iSpring Suite* 11 berbasis *discovery learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya serta untuk menambah wawasan mengenai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran matematika.

1.5.2 Manfaat Praktis

- (1) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran mengenai pengembangan media pembelajaran elektronik yang inovatif berbantuan *iSpring Suite* serta membantu memberikan referensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- (2) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *iSpring Suite* di kemudian hari.