

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arus globalisasi sudah tidak terbendung disertai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuat dunia kini mengalami perkembangan revolusi. Berkembangnya revolusi ini melahirkan revolusi industri 4.0 yaitu penekanan pada *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation* (Yuniani, dkk, 2019). Era revolusi industri seperti ini mengakibatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang begitu pesat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi ini mendorong untuk melakukan berbagai upaya dalam pembaharuan di bidang pendidikan. Upaya dalam pembaharuan ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar mampu menghadapi dan menjawab tantangan – tantangan baru dalam bidang pendidikan.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah berlakunya kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tahun pelajaran 2019/2020 harus diterapkan oleh sekolah di Indonesia baik negeri maupun swasta. Penerapan kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya, salah satu perbedaan itu adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Widodo yang menyatakan bahwa tidak ada mata pelajaran TIK, tetapi TIK digunakan sebagai sarana atau media

pembelajaran semua mata pelajaran (Billah, 2015). Kebijakan tentang pemanfaatan TIK juga diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu pemanfaatan TIK untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Billah, 2015). Hal ini menegaskan bahwa guru dituntut untuk bisa menggunakan TIK sebagai media pada proses pembelajaran karena pembelajaran yang terintegrasi TIK menjadi sebuah keseharusan di kurikulum 2013.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi kini belum sepenuhnya diterapkan dalam proses pembelajaran atau sektor pendidikan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan Survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang menunjukkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan TIK di sektor pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan sederajat sebanyak 64,55%, Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat sebanyak 19,22% dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat sebanyak 16,23%. Hal lain dibuktikan dengan adanya guru yang mempunyai kualifikasi di bidang TIK hanya sedikit yaitu untuk semua jenjang pendidikan hanya 10,10% (BPS, 2018). Akan tetapi, di Indonesia juga sudah ada beberapa yang proses pembelajaran terintegrasi TIK salah satunya yaitu ruang guru yang telah memiliki lebih dari 15 juta pengguna serta 300.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran (Ruangguru, 2020). Tantangan era revolusi industri 4.0 dan penerapan kurikulum 2013 menuntut guru sebagai pendidik agar dapat merencanakan pembelajaran yang lebih menarik,

bermakna, dan menyenangkan agar kualitas pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat magang, diperoleh yaitu hasil belajar siswa kurang optimal, hal ini dilihat dari rata – rata hasil belajar siswa kelas X tahun pelajaran 2019/2020 materi sistem persamaan linear tiga variabel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Akan tetapi siswa hanya mencapai ketuntasan 69% dari 75% ketuntasan minimal dengan rata – rata klasikal sebesar 68,24. Pada tahun pelajaran 2018/2019 dengan materi yang sama diperoleh hasil belajar yang kurang optimal juga yaitu siswa hanya mencapai ketuntasan 65% dari 75% ketuntasan minimal dengan rata – rata klasikal sebesar 65,32. Hal ini disebabkan adanya beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya 1) guru yang belum sepenuhnya menggunakan pembelajaran berbasis teknologi, 2) siswa yang cenderung mengabaikan pembelajaran disebabkan oleh *game*, 3) *game* yang dimainkan tidak mendidik dan tidak menambah wawasan; 4) siswa yang duduk dibangku bagian belakang berbicara sendiri; 5) siswa merasa bosan sehingga pasif dalam proses pembelajaran karena penyampaian materi yang hanya menggunakan komunikasi verbal; 6) siswa yang harus diberikan permasalahan nyata agar lebih memahami materi.

Berpedoman dengan permasalahan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa *game* pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar sambil bermain. *Game* pembelajaran ini dikembangkan melalui *software adobe flash* yang diadaptasi dari acara kuis yang ditayangkan di televisi

swasta Indonesia, perbedaanya hanya dengan nama yang berbeda dan tingkat levelnya. *Game* pembelajaran itu adalah *millionaire quiz* dimana pada penelitian ini, peneliti memberikan nama *mathematics millionaire quiz*. *Game* ini bisa dimainkan secara kelompok maupun individu karena didalam *game* ini diberikan materi yang dilengkapi dengan soal – soal diskusi kelompok dan soal – soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Kemunculan media pembelajaran *mathematics millionaire quiz* ditujukan untuk melengkapi media pembelajaran yang sudah ada dan sebagai pengantar materi agar siswa dapat memahami dan lebih mengerti materi tersebut. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran ini akan mengubah pembelajaran matematika yang menarik, bermakna, dan lebih dipahami siswa. Pada media ini terdapat diskusi yang akan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena penggunaan media yang tepat dan bervariasi, hal ini senada dengan Sadiman (dalam Rosdiana, 2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media *mathematics millionaire quiz* memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dan tidak menghilangkan esensi belajar dalam permainan maka dapat disebut sebagai belajar sambil bermain.

Pengembangan media pembelajaran tak lupa juga dipadukan dengan adanya pendekatan kontekstual, dimana siswa akan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari – hari tanpa perlu membayangkan sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini senada dengan Nurhadi (dalam Rusman, 2013) pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang

membantu guru mengaitkan materi yang diajar dengan situasi dunia nyata siswa sehingga mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan dengan keterampilan kehidupan sehari – hari. Pendekatan kontekstual juga tidak hanya berkaitan dengan materi akan tetapi juga diimplementasikan ke dalam soal – soal evaluasi yang tersedia didalam media pembelajaran tersebut.

Anggraini dan Sartono (2019) dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia interaktif ramah anak menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi ahli materi bernilai 91 dari skor 100, ahli media dengan nilai 113 dari skor 128, serta respons siswa dan guru yang sangat baik pada pengembangan produk tersebut. Nurdiana, dkk (2018) dalam penelitiannya tentang pengembangan media berbasis CD interaktif dengan menggunakan adobe flash menunjukkan bahwa media valid dan layak, hal ini sesuai dengan presentase ahli media 73,11%, ahli materi sebesar 78,7% dan pengguna dengan presentase 82%. Ernawati dan Totok (2017) dalam penelitiannya tentang uji kelayakan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan berdasarkan penilaian 85,50% dari ahli media, 85,83% dari ahli materi, dan 85,73% dari siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan *Mathematics Millionaire Quiz* Melalui Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Daring.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Guru yang sedikit menguasai dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran;
2. Siswa lebih cenderung mengabaikan pembelajaran karena bermain *game*;
3. *Game* yang dimainkan tidak mendidik dan tidak menambah wawasan;
4. Media yang digunakan membosankan;
5. Siswa yang harus diberikan permasalahan nyata agar dapat memahami materi;

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah media pembelajaran *mathematics millionaire quiz* melalui pendekatan kontekstual valid?
2. Apakah penerapan media pembelajaran *mathematics millionaire quiz* melalui pendekatan kontekstual praktis?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menentukan kevalidan media pembelajaran *mathematics millionaire quiz* melalui pendekatan kontekstual;
2. Mengetahui kelayakan penerapan media pembelajaran *mathematics millionaire quiz* melalui pendekatan kontekstual

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sumbangan pengetahuan matematika bagi dunia pendidikan terutama sebagai upaya pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran di SMA;
- b. Memberikan kontribusi referensi teori bahan ajar dengan adanya *game* edukatif yang berbasis *Adobe Flash*;
- c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian pendidikan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Game edukatif ini dapat digunakan sebagai media latihan soal – soal yang diharapkan dapat mengatasi masalah – masalah belajar seperti kurangnya motivasi dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi pedoman serta tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Peneliti

Mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai pegangan di masa mendatang sebagai guru.