

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan pesat. Menurut Marpaung (2018) teknologi merupakan segala sesuatu yang bermanfaat untuk memudahkan semua aspek kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi akan memudahkan untuk mencari informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyudi dan Sukmasari (2014) bahwa informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Hampir semua kegiatan manusia saat ini tidak terlepas dari teknologi. Salah satu teknologi yang sering digunakan saat ini adalah *gadget*. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Juliadi, 2018). Salah satu perangkat genggam yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun adalah *smartphone*.

Smartphone yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* yang berbasis *android*, karena sistem operasi *android* ini gratis dan bersifat *open source* (Muttaqin, 2014). Hal tersebut yang membuat *smartphone* berbasis *android* memiliki banyak peminat. Penelitian yang Qomariyah (dalam Mudawammah, 2020) bahwa pengguna internet mengenal dan menggunakan internet sejak umur 12 tahun. Rentang usia tersebut adalah rentang usia dimana peserta didik sedang menempuh pendidikan SMA/SMK/Sederajat. Namun banyak peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone* hanya untuk *games* atau media sosial saja (Sa'adah, 2015). Kurang maksimalnya peserta didik dalam menggunakan *smartphone* berpengaruh pada sikap peserta didik yang cenderung malas. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan dan pengawasan dari guru sebagai orang tua di sekolah agar peserta didik tidak terjerumus pada penyalahgunaan teknologi. Hal ini menuntut guru agar bisa menguasai kemajuan teknologi terutama *smartphone*. Guru bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar.

Dageng (Supriadi, 2015) sumber belajar adalah segala sesuatu yang berwujud benda dan orang yang dapat menunjang kegiatan belajar sehingga

mencakup semua sumber yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar dari segi proses hasil belajar (Setyaningrum, 2017). Dari uraian tersebut sumber belajar dapat diartikan sebagai alat atau media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar yaitu media pembelajaran.

Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki dua peranan penting dalam proses pembelajaran antara lain: (1) media sebagai alat bantu mengajar, (2) media sebagai sumber belajar yang diinginkan sendiri oleh peserta didik secara mandiri (Rusman, 2014). Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat digunakan sebagai pembawa informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi saat magang kependidikan III bulan Agustus 2020 di SMAN 15 Semarang hasil belajar peserta didik kurang optimal, hal ini dilihat dari rata – rata hasil belajar peserta didik kelas X materi trigonometri dengan kriteria ketuntasan 75. Akan tetapi yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 40%. Belum tercapainya nilai ketuntasan peserta didik terdapat permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan dalam pembelajaran disebabkan karena media pembelajaran yang kurang menarik. Disini guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga pembelajaran terkesan monoton yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat saat belajar. Ketika peserta didik menilai bahwa apa yang ditampilkan guru itu menarik, maka ia akan terdorong untuk mengetahui apa yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan

(Miftah, 2013). Sehingga perlu diadakan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Berpedoman dari permasalahan tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi. *Game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik (Dewi, 2012). Menurut pendapat Dwiyono (2017) *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Qodr (2020) menuturkan bahwa peserta didik akan memperoleh manfaat dari penggunaan *game* edukasi dimana mereka akan merasa senang dalam belajar sambil bermain. Dengan demikian *game* edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis *game* edukasi salah satunya adalah *game* pencarian harta karun pada materi trigonometri.

Game pencarian harta karun merupakan media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi. *Game* ini memiliki misi khusus yaitu menemukan sebuah harta karun disuatu tempat. Untuk mencapai tempat tersebut peserta didik akan menemukan sebuah kotak harta karun. Kotak itu berisikan soal kontekstual, jika peserta didik berhasil menjawab soal dengan benar maka peserta didik akan mendapat kunci dan dapat melanjutkan perjalanannya sampai ke kotak terakhir yang berisikan pembahasan. Adapun kelebihan dari *game* pencarian harta karun adalah permainan yang memiliki unsur edukasi, memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran serta terdapa video pembelajaran yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Pengembangan media pembelajaran berupa *game* pencarian harta karun juga akan dipadukan dengan pendekatan kontekstual, yang membuat peserta didik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini sesuai dengan

pendapat Nurhadi (dalam Rusman, 2014) pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajar dengan situasi dunia nyata peserta didik sehingga mendorong peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuan dengan keterampilan kehidupan sehari-hari.

Pemilihan *game* sebagai media pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan kontekstual ini didukung dengan penelitian yang dilakukan. *Game* berbasis *android* juga telah dikembangkan dan diteliti oleh Setiawati dan Qohar (2020) dengan *game adventure* berbasis *android* pada materi trigonometri menunjukkan nilai kevalidasi 3,59 dan nilai kepraktisan 3,5. Penelitian yang dilakukan oleh Abudullah dan Yunita (2018) dengan *game* berburu harta karun pada materi trigonometri menunjukkan hasil nilai kevalidan media 96,43% dan nilai kepraktisan 98%. Penelitian yang dilakukan oleh Zulham dan Sulisworo (2016) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual mendapat kategori baik untuk pembuatan media dan kategori baik untuk respon peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas dengan adanya kombinasi antara media pembelajaran yang menarik dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika dengan pendekatan kontekstual maka peneliti akan berfokus pada pembuatan media yang interaktif, edukasi, menarik yaitu media pembelajaran yang didesain dalam *game* pencarian harta karun pada materi trigonometri. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri Dengan Pendekatan Kontekstual”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diajukan beberapa masalah yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik materi trigonometri;
2. Media pembelajaran yang kurang menarik
3. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi;

4. Pembelajaran matematika yang monoton sehingga peserta merasa bosan dalam belajar;
5. Peserta didik yang harus diberikan permasalahan nyata agar lebih memahami materi.

1.3 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas berdasarkan latar belakang masalah tersebut, sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran *game* pencarian harta karun materi trigonometri dengan pendekatan kontekstual memenuhi kriteria valid ?
2. Apakah media pembelajaran *game* pencarian harta karun materi trigonometri dengan pendekatan kontekstual memenuhi kriteria praktis ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh media pembelajaran *game* pencarian harta karun materi trigonometri dengan pendekatan kontekstual yang valid;
2. Memperoleh media pembelajaran *game* pencarian harta karun materi trigonometri dengan pendekatan kontekstual yang praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis maupun secara praktis dari penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Pencarian Harta Karun Trigonometri Dengan Pendekatan Kontekstual yaitu :

1. Secara Teoritis
 - a. Sumbangan pengetahuan matematika bagi dunia pendidikan terutama sebagai upaya pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran di SMA
 - b. Menambah wawasan dan referensi bagi penelitian selanjutnya
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, semangat dan tidak bosan dalam

kegiatan pembelajaran, dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran matematika kepada peserta didik serta membantu mempermudah guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan pengadaan media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan peserta didik saat ini.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri dan menambah pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran inovasi yang lain.

