

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan setiap manusia yang memiliki proses secara kompleks dan terjadi selama manusia tersebut masih hidup. Belajar juga perlu diadakan tujuan untuk mengetahui apa saja yang telah dipelajari. Menurut Musfiquon (2012) tujuan belajar adalah untuk menemukan makna, pengetahuan, ketrampilan dan sikap melalui pesan yang diberikan pengajar, sumber belajar dan pengalaman hidup. Berdasarkan definisi diatas dapat diketahui bahwa belajar tidak hanya dilakukan di sekolah atau lembaga pendidikan, tetapi dapat diperoleh dari pengalaman hidup sehari-hari. Pembelajaran di sekolah dapat berupa praktik dan teori. Pembelajaran praktik di sekolah diantaranya bagaimana cara berinteraksi dalam lingkungan sekolah serta menghormati guru dan teman. Sedangkan pembelajaran teori dapat berupa pembelajaran tatap muka yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Dengan guru sebagai sumber informasi sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi.

Guru sebagai sumber informasi memerlukan perangkat pendukung untuk menyampaikan informasi atau menyalurkan ilmu kepada peserta didik. Perangkat tersebut diantaranya media pembelajaran. Media Pembelajaran menurut Arsyad (2015) merupakan media komunikasi seperti televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Penggunaan media pembelajaran di sekolah diantaranya adalah dapat menarik konsentrasi peserta didik, dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik, dapat memperlancar pemahaman peserta didik dan dapat membantu peserta didik yang lemah mengkategorikan informasi untuk mengingat kembali (Musfiquon, 2012).

Berdasarkan pengalaman peneliti saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SMP Muhammadiyah 6 Manyaran, siswa kelas VII pada umumnya sering mengobrol dengan temannya pada saat jam pelajaran berlangsung, sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena cara mengajar guru yang menggunakan metode ceramah sehingga cenderung hanya terfokus pada papan tulis sehingga kurang terfokus pada siswa. Pengalaman peneliti yang kedua pada saat melakukan observasi di SMP Negeri 3 Colomadu, banyak siswa yang kurang fokus saat pembelajaran sedang berlangsung, terutama saat guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Dari peristiwa ini, peneliti ingin meningkatkan sikap peserta didik dalam belajar agar lebih terfokus pada materi serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan sikap peserta didik untuk lebih terfokus pada pembelajaran dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Perkembangan teknologi semakin meningkat pesat di zaman yang semakin modern ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rusnandi et al., 2015), peneliti mengatakan bahwa perkembangan teknologi semakin meningkat pesat, teknologi-teknologi canggih pun tercipta sesuai kebutuhan manusia di zaman yang semakin modern ini. Hal ini dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Permadi & Pratiwi, 2018), peneliti mengatakan bahwa saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi suatu hal penting bagi seluruh lapisan masyarakat dalam bersosialisasi dan berintegrasi, salah satunya adalah berkembangnya teknologi informasi. Teknologi informasi yang semakin berkembang membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan software Unity 3D.

Unity 3D adalah software atau aplikasi pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu *game*, meskipun tidak selamanya harus untuk *game*, salah satunya seperti media pembelajaran (Kamiana et al., 2019). Pada penelitiannya (Imanto, 2018) mengatakan bahwa

Unity 3D adalah aplikasi atau *software* yang digunakan untuk membuat *game* baik secara tiga dimensi maupun dua dimensi. Kelebihan dari *game engine* ini adalah bisa membuat *game* berbasis 3D maupun 2D, dan sangat mudah digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan *Augmented Reality* (AR) sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses belajar serta minat siswa dalam belajar karena dalam AR sendiri memiliki aspek-aspek hiburan yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Mustaqim, 2010). Dari beberapa paparan peneliti terdahulu peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat manusia membutuhkan sesuatu yang lebih canggih dan mudah untuk digunakan, seperti media pembelajaran yang terus mengalami perkembangan, terutama pada pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika terdapat salah satu materi yang membutuhkan ketelitian yaitu statistika sehingga memerlukan sikap peserta didik yang fokus dan teliti. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Novalia, 2019) peneliti mengatakan bahwa sebagian besar orang beranggapan bahwa statistika adalah ilmu yang sulit, penuh dengan rumus-rumus rumit yang memerlukan ketelitian dan kecermatan dalam perhitungannya. Pada saat memahami ide-ide statistik seringkali siswa kurang fokus dan kurang teliti dalam memahami materi statistika dan kurang lengkap dalam memecahkan masalah statistika dikarenakan salah satu masalah yang telah dijelaskan diatas. Statistika merupakan hasil-hasil pengolahan dan analisis data. Statistika dapat digunakan untuk menyatakan kesimpulan data berbentuk bilangan yang disusun dalam bentuk tabel atau diagram yang menggambarkan karakteristik data (Effendi & Farlina, 2017). Berdasarkan pengertian diatas maka diperlukan fokus dan ketelitian peserta didik agar materi dapat tersampaikan dengan baik serta peserta didik dapat memahami dan memecahkan masalah statistika dengan lengkap.

Berdasarkan permasalahan diatas maka, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Galaksi Statistika berbasis komputer menggunakan bantuan software Unity 3D dalam merancang desain media Galaksi Statistika untuk

mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya konsentrasi siswa
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis komputer melalui Galaksi Statistika pada materi statistika untuk siswa kelas VII SMP?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis komputer melalui Galaksi Statistika pada materi statistika untuk siswa kelas VII SMP?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika berbasis komputer melalui Galaksi Statistika pada materi statistika untuk siswa kelas VII SMP.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis komputer melalui Galaksi Statistika pada materi statistika untuk siswa kelas VII SMP.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi pengembangan media pembelajaran bagi guru dan siswa SMP

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran matematika berbasis komputer melalui Galaksi Statistika ini diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan mudah dimengerti bagi siswa, sehingga siswa menjadi tertarik untuk mempelajari materi statistika.

b) Bagi guru

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi ke siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

c) Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat bagi penulis, sehingga penulis dapat lebih termotivasi lagi untuk memperbaiki media pembelajaran Galaksi Statistika