

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 ini sangatlah pesat, perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat tersebut memberikan dampak yang cukup besar pada bidang pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021) Perkembangan yang dimaksud bertujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan agar menjadi lebih baik dan efisien guna menciptakan generasi *alpha* yang siap untuk menghadapi perubahan dunia yang sangat cepat (Amrullah et al., 2024). Hal ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga dapat bersaing di kancah internasional. Solusi yang dapat dipilih untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikannya.

Pendidikan di Indonesia menunjukkan peran sentralnya dalam upaya mencapai pembangunan manusia secara menyeluruh (Hazyimara & Suwarni, 2023). Fokus utama pada peningkatan kualitas pendidikan menjadi landasan untuk mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan. Pembelajaran yang terencana dengan baik dapat mewujudkan suasana belajar yang baik agar siswa dapat secara aktif mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya, serta memiliki kemampuan pengendalian diri, kecerdasan dan kepribadian yang baik (Masgumelar & Mustafa, 2021). Dalam konteks ini, era *digital* telah membuka pintu untuk transformasi pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Seiring dengan kemajuan ini, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi suatu kebutuhan, terutama pada mata pelajaran matematika di tingkat SMP/MTs.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang memberikan dukungan yang cukup besar terhadap pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di sektor pendidikan (Siregar & Dewi, 2022). Mata Pelajaran matematika bersifat sangat penting yang sudah diajarkan sejak pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah ilmu yang bersifat multidisipliner dan aplikatif dimana kegunaan

dari matematika itu tercakup dalam seluruh bidang ilmu yang lain dan dapat langsung diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ridwan et al., 2021).

Matematika tersusun dari beberapa topik pembahasan seperti geometri, aljabar, aritmatika, statistika dan lain-lain. Salah satu topik tersebut yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah aritmatika sosial. Aritmatika sosial adalah ilmu yang membahas transaksi ekonomi dalam kehidupan sehari-hari yang dipecahkan dengan aplikasi aritmatika (Saidah et al., 2022). Aritmatika sosial adalah penerapan dari dasar-dasar perhitungan matematika dalam kehidupan sosial sehari-hari seperti perdagangan, perbankan, pemasaran dan lain-lain (Kusumawati & Setyadi, 2022). Sebagai contoh, materi aritmatika sosial pada kelas VII SMP/MTs tidak hanya mengajarkan konsep matematika, tetapi juga menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, banyak tantangan yang dihadapi dalam mengajar materi aritmatika sosial. Tantangannya yaitu kurangnya daya tarik dalam penyampaian materi, keterbatasan sumber daya, dan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran (Anggriyani et al., 2024). Inovasi menjadi harapan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial (Aminah et al., 2020). Integrasi teknologi informasi dalam pendidikan tidak hanya memperkaya proses pembelajaran tetapi juga memastikan relevansinya dengan kebutuhan dunia nyata. Adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa dan salah satu guru mata pelajaran matematika di UPTD SMP Negeri 1 Tanjung Balai, di peroleh informasi bahwasanya proses pembelajaran di kelas kurang menarik dan terasa membosankan bagi siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak interaktif, karena guru hanya berpatokan pada penggunaan media buku paket. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Nurwijaya (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menghambat siswa

untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu temuan oleh (Amaliyah et al., 2022) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa yang mana penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar serta mempermudah siswa dalam menerima dan memperoleh ilmu sehingga mudah dipahami

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan topik pembelajaran (Muawanah et al., 2024). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat pendukung penyampaian pesan dari subjek kepada objek (Kusumanegara, 2022). Salah satu media *platform* yang populer untuk membantu kegiatan pembelajaran agar terintegrasi teknologi informasi supaya materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran tetap memiliki relevansi dengan kehidupan nyata adalah media canva (Jannah et al., 2023). Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam menyajikan materi ajar. Canva juga menyediakan banyak fitur untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang berbasis teknologi tentunya akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Menurut (Andani et al., 2024) penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), diharapkan penggunaan media pembelajaran secara umum dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar dan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran yaitu siswa mengeksplorasi hubungan manusia dalam situasi permasalahan yang sedang dihadapi, kemudian mendiskusikannya. Bermain peran dapat meningkatkan ingatan peserta didik dan harapannya ilmu yang disampaikan oleh guru dapat bermakna (Asfiyah et al., 2021). Peneliti menilai metode pembelajaran *role playing* ini sangat cocok disandingkan dengan media pembelajaran dengan harapan dapat membuat siswa lebih

aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Tri Q et al., 2024) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Tentunya hal ini dapat tercapai dengan dukungan sarana dan prasarana di sekolah yang memadai.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan metode pembelajaran yang dapat memunculkan minat siswa di dalamnya agar masalah yang ditemukan pada analisis awal dapat terselesaikan. Pengembangan dipilih sebagai solusi karena permasalahan yang ada bukan hanya membutuhkan perbaikan terhadap media yang telah ada, tetapi memerlukan inovasi baru yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pembelajaran (Karisma et al., 2023). Melalui proses pengembangan media dapat dirancang secara sistematis dan terstruktur agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan bermakna (Ali et al., 2025). Adapun solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dan berbasis teknologi dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang ada pada latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Tidak sedikit guru yang belum memanfaatkan metode pembelajaran yang bersifat interaktif.
4. Penggunaan media yang tidak bersifat interaktif dan hanya bersifat monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini yaitu:

1. Format media pembelajaran yang akan digunakan adalah media digital berbasis web dan aplikasi.
2. Materi yang dimuat pada media yang dikembangkan adalah aritmatika sosial.
3. Media pembelajaran memuat diantaranya kompetensi dasar, materi, dan soal latihan.
4. Produk media yang dikembangkan diujikan pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Tanjung Balai.
5. Media yang dikembangkan akan digunakan siswa dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan beberapa poin yang telah disajikan pada rumusan masalah, maka dapat ditarik tujuan dilakukannya pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial.

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media yang akan dikembangkan didesain menggunakan aplikasi canva.
2. Media memiliki format media *digital*.
3. Bahasa yang digunakan dalam media tersebut adalah bahasa Indonesia.
4. Materi yang dimuat dalam media adalah aritmatika sosial.
5. Media pembelajaran diperuntukkan bagi siswa kelas VII SMP/MTs.

1.7 Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi guru, siswa dan peneliti. Secara umum manfaat yang dapat dirasakan adalah:

1. Manfaat bagi Siswa

Pengembangan ini dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa tentang materi melalui penggunaan media. Media ini dapat dijadikan siswa sebagai alat evaluasi pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial. Media memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

2. Manfaat bagi Guru

Media dapat dijadikan guru sebagai referensi untuk membuat media lainnya agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tidak bersifat monoton. Media ini juga dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih

interaktif dan materi yang disampaikan mudah diterima oleh siswa. Selain itu, Media ini juga diharapkan memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran.

3. Manfaat bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran dapat menambah wawasan baru serta ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran matematika dengan pemanfaatan teknologi. Pengembangan ini juga dapat menjadi sumbangan konseptual dan praktis dalam pengembangan selanjutnya.

1.8 Asumsi Pengembangan

Berdasarkan setiap poin yang telah diuraikan di atas, peneliti berasumsi bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan canva pada materi aritmatika sosial, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan guru juga terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya pengembangan media ini siswa dapat bereksplorasi dan belajar secara mandiri menggunakan media yang telah dikembangkan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.