

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting di kehidupan. Karena pentingnya, matematika diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Bagi siswa selain untuk menunjang dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya matematika juga dipergunakan untuk bekal terjun dalam bersosialisasi di kehidupan masyarakat. Perkembangan yang pesat menjadikan matematika itu penting untuk semua bidang ilmu lainnya sehingga semua ilmu memerlukan pelajaran matematika tambahan untuk mempelajarinya. Akan tetapi, matematika ini umumnya kurang diminati oleh siswa (Arifah, dkk. 2019). Hal ini disebabkan karena sulitnya siswa untuk mempelajari matematika.

Berdasarkan wawancara pada guru matematika yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Ketapang siswa kelas VII ditemukan bahwa pada pembelajaran di sekolah guru matematika dalam penyampaian materi dan memberikan soal menggunakan bahan ajar seperti LKS dan meng-*share link* video dari *youtube*. Menurut Kurnia, dkk. (2019:517) penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran disekolah masih banyak menggunakan bahan ajar berbentuk cetak, dan untuk bahan ajar berbentuk digital masih sedikit digunakan dalam pembelajaran matematika. Siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan media apa saja dalam belajar matematika, karena penggunaan teknologi sudah tidak asing lagi bagi sekolah, dapat dilihat juga dari keseharian siswa sering membawa *smartphone* dan laptop. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa memudahkan siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Keberhasilan siswa dalam belajar matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah minat siswa, motivasi siswa, inteligensi siswa, sikap siswa, lingkungan sosial, pendekatan yang dilakukan oleh guru (Hasmiah, 2010). Faktor lain yang juga berpengaruh adalah media pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar yang pada akhirnya akan membuat siswa berhasil memahami materi yang diberikan (Setyadi & Qohar, 2017: 1).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam pembelajaran (Arsyad, 2015: 3). Media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan salah satunya adalah *filter game* edukasi berbasis *Instagram*. Karena *Instagram* merupakan media sosial yang mudah sekali di akses dimanapun dengan menggunakan *smartphone*. Hasil ini survei di SMP Negeri 2 Ketapang kelas VII hampir semua siswa memiliki *smartphone*. Hal ini sangat cocok apabila *filter game* edukasi berbasis *Instagram* sebagai media pembelajaran matematika yang bisa digunakan siswa dalam belajar didalam kelas maupun diluar kelas.

Media pembelajaran dalam matematika yang digunakan adalah *filter game* edukasi berbasis *instagram*. *Game* edukasi adalah permainan yang sudah dibuat oleh pengajar sebagai topik tertentu, memperluas, memperkuat, memahami, serta membantu dalam belajar sambil bermain (Hamzah & Widodo, 2021). *Game* edukasi ini menjadi media pembelajaran yang mengasikan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan menyebabkan kecanduan dalam memainkannya. Menurut Pramuditya, dkk (2018) *game* edukasi dalam matematika menarik, menyenangkan, dan bisa mengedukasi penggunanya. Sehingga *game* edukasi ini dapat menjadi suatu solusi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan *filter game* edukasi berbasis *instagram* dalam materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan *filter game* edukasi berbasis *instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang?”. Dari masalah tersebut diperoleh sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang?
3. Bagaimana tingkat keefektifan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah untuk mengetahui Pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang. Adapun sub-sub tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang.
2. Tingkat kepraktisan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang.
3. Tingkat keefektifan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis maupun praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan perkembangan kepada dunia pendidikan terutama pada bidang pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* dan menjadi sumber bagi peneliti untuk meneliti secara luas dan mendalam.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memecahkan permasalahan ketika melakukan pembelajaran matematika dan diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

- a. Bagi Siswa, dapat memberikan alternatif pembelajaran Matematika kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses pembelajaran kapanpun dan di manapun menggunakan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* ini.
- b. Bagi Guru, dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Matematika.
- c. Bagi Peneliti, sebagai bahan untuk menyelesaikan tugas, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang *filter game* berbasis *Instagram* ini.

## E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah produk berupa media sosial yaitu *filter game* berbasis *Instagram* pada materi PLSV. Adapun spesifikasi *filter game* edukasi yang dikembangkan adalah :

1. *Filter game* edukasi yang bentuknya terdapat dalam format aplikasi menggunakan *Android*.
2. *Filter game* edukasi memuat konten berbentuk teks, dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa.
3. *Filter game* edukasi yang dikembangkan memuat latihan soal.
4. *Game* dimainkan *single player*.
5. Terdapat 5 soal berdurasi 1 menit.
6. Menggunakan aplikasi *Instagram*.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

### 1. *Filter Game* Edukasi

*Filter Game* edukasi adalah permainan yang sudah dibuat oleh pengajar sebagai topik tertentu, memperluas, memperkuat, memahami, serta membantu dalam belajar sambil bermain.

### 2. *Instagram*

*Instagram* adalah sebagai media sosial untuk mempermudah dalam komunikasi dan sarana hiburan yang menarik perhatian siswa pada jaman sekarang ini.

### 3. Persamaan Linear Satu Variabel

Persamaan **linear satu variabel** (PLSV) merupakan salah satu persamaan yang memiliki satu variabel. Variabel adalah nilai yang bisa berubah-ubah. Pada umumnya variabel disimbolkan dengan huruf-huruf x, y, p, q, dan lain sebagainya.