

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah ilmu universal yang mendorong kemajuan teknologi saat ini, memainkan peran penting dalam berbagai disiplin, dan meningkatkan pemikiran manusia. Matematika adalah mata pelajaran penting di sekolah dasar dan menengah. Ini penting karena matematika dapat membangun kesadaran tentang nilai-nilainya (Siagian, 2023). Dalam proses belajar matematika, ada banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam Pelajaran matematika. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan hasil belajar matematika yang rendah adalah pemahaman peserta didik tentang konsep matematika sangat lemah karena belajar matematika bagi peserta didik kurang bermakna (Amin, 2020).

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh selama proses belajar, yang menunjukkan seberapa baik siswa belajar selama proses belajar mengajar pada jenjang selanjutnya. Hasil belajar didefinisikan sebagai proses memperoleh sesuatu melalui pengalaman dan mengubah perilaku (Rahman, 2021). Proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengubah perilaku seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Marzuki, 2023) hasil belajar yaitu proses belajar dari suatu perolehan yang dicapai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungan sehingga menghasilkan suatu perolehan. Hasil belajar siswa akan meningkat apabila guru dan siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa sangat penting untuk menilai seberapa efektif sistem Pendidikan. Namun, Ketika hasil belajar rendah banyak sekolah menghadapi masalah besar seperti di SMP Negeri 3 Mendobarat. Hal ini memengaruhi pencapaian akademik siswa tetapi juga motivasi kepercayaan diri dan perkembangan keterampilan hidup siswa. Menurut penelitian (Safitri, 2021) mengatakan bahwa pembelajaran cenderung menonton dan lebih berfokus pada guru.

Masalah ini dapat disebabkan oleh banyak hal termasuk metode pengajaran tidak sesuai dan lingkungan belajar yang tidak mendukung. Pendidik mungkin menggunakan metode yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga materi tidak efektif disampaikan. Hasil belajar digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti topik materi tersebut (Hamidah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VII di SMP Negeri 3 Mendobarat, Peserta didik mengalami rendahnya hasil belajar terutama dalam mata Pelajaran aljabar. (Hartati, 2021) Sulit bagi siswa untuk menyerap Pelajaran adalah masalah utama dalam Pendidikan formal (sekolah). Hal ini dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih rendah. (Fahrudin, 2021) menyatakan metode yang digunakan guru masih dengan metode pendekatan ceramah dalam pengajaran pada siswa, yang membuat siswa kurang memahami materi yang dijelaskan. Selain itu, karena soal-soal yang diberikan hanya berpusat pada prosedur mekanisme dan pemecahan masalah biasa, sehingga peserta didik cenderung menghafal langkah-langkah penyelesaian tanpa memahami konsep mendalam.

Oleh karena itu untuk menghindari terjadinya pernyataan yang diatas, Solusi yang digunakan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran CTL dalam pembelajaran tersebut. (Ermawati, 2021) mengatakan Dimana dengan menggunakan model pembelajaran CTL mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara apa yang peserta didik ketahui dan cara menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Alasan penggunaan model pembelajaran CTL dijelaskan oleh (Novitri, 2022) dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual guru dapat mengajarkan konsep matematika dengan mengaitkan dunia nyata, Ini menunjukkan bahwa model ini meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Polontalo, 2023) model pembelajaran CTL adalah pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa. Ini juga

mendorong siswa untuk memikirkan bagaimana pengetahuan mereka dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Menurut (Nurmaliah, 2021) model pembelajaran CTL memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat menekankan sepenuhnya aktivitas berpikir peserta didik, baik fisik maupun mental. Proses belajar peserta didik akan berubah menjadi pengalaman nyata dalam kelas melalui model pembelajaran CTL. Peserta didik dapat mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang nyata melalui pembelajaran CTL ini.

Untuk membantu mengatasi meningkatkan hasil belajar peserta didik model pembelajaran CTL pada materi aljabar, dibutuhkanlah media pembelajaran. Salah satu media interaktif yang dapat membuat pembelajaran dalam bentuk games dengan menggunakan aplikasi media *educaplay*. Menurut (Tarigan, 2024) Media *Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan siswa. Dengan menggunakan *educaplay* selama pembelajaran, memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Manfaat dari media interaktif fitur program game *educaplay* ini peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses evaluasi pembelajaran yang interaktif. memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memotivasi siswa untuk belajar secara menyenangkan.

Dalam hal ini, model CTL berfokus pada pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa siswa terlibat dalam kegiatan yang penting, yang membantu siswa mengaitkan Pelajaran akademik dengan situasi nyata terhadap hasil belajar (Silaban, 2023). Selain menggunakan model CTL untuk membantu meningkatkan hasil belajar dapat menggunakan media *educaplay*. Berdasarkan penelitian Ristine Dwi Utami media *educaplay* ini sangatlah berpengaruh dan efektif dilakukan oleh siswa yang terlihat sangat aktif dalam terlibat proses pembelajaran. Dengan demikian, media *educaplay* dapat membantu pendekatan model CTL dalam pembelajaran matematika dengan membuat masalah matematika yang menarik dan relevan

dengan dunia nyata, serta memberikan lingkungan interaktif. Dimana siswa dapat menyelesaikan masalah dan membantu siswa dalam belajar matematika pada materi aljabar. Dalam hal ini media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi aljabar karena mereka tidak hanya menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata tetapi juga menerapkan dalam berbagai konteks yang interaktif. Berdasarkan hasil peneliti sebelumnya ini menjadi keterbaruan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model CTL dan media *educaplay*.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti terkait pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan media *educaplay* fitur program game terhadap hasil belajar matematika. Dengan adanya pembelajaran kontekstual berbantuan Media berbasis game seperti *Educaplay* sebagai media interaktif dapat menyediakan dalam cara penyampaian materi, ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran, membantu siswa dengan berbagai gaya belajar untuk memahami konsep aljabar secara lebih efektif, dan memberi mereka kesempatan untuk belajar secara mandiri. Adapun judul penelitian ini **“Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP.”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah digunakan diatas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Permasalahan rendahnya hasil belajar matematika.
- 2) Penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan media *educaplay* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Mendobarat.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

- 1) Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Penelitian ini fokus mengetahui ada atau tidak ada pengaruh hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran CTL berbantuan Media *Educaplay* fitur program game
- 3) Materi penelitian yang dibahas dalam penelitian ini difokuskan pada materi Aljabar yang sesuai dengan kurikulum yang ada di SMP Negeri 3 Mendobarat.

1.2.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian adalah adakah pengaruh model pembelajaran ctl berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Negeri 3 mendobarat.?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Negeri 3 mendobarat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman dan membantu hasil belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui media *Educaplay* yang berbasis program game.

1.4.2 Bagi Guru

Penelitian ini bisa menawarkan metode pembelajaran alternatif yang kreatif dan berhasil yang meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui media Educaplay berbasis program game.

1.4.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat karena memungkinkan penggunaan teknologi inovatif seperti media educaplay berbasis program game untuk membuat lingkungan belajar yang lebih modern dan efisien.