

BAB 1

PENDAHULUAN

Guru merupakan seorang pendidik yang diharapkan dapat menciptakan situasi belajar yang baik di dalam kelas. Belajar memiliki arti yaitu sebuah proses perubahan tingkah laku yang dimunculkan akibat rangsangan dari luar. Menurut Rejeki (2020), proses belajar melibatkan berbagai unsur, yaitu kondisi fisik dan psikis orang yang dapat mempengaruhi hasil belajar, ditambah dengan dukungan suasana yang bagus saat belajar, tersedianya media pembelajaran yang memadai, dan lain-lain. Oleh sebab itu, unsur-unsur tersebut perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan belajar adalah dengan penyampaian materi pelajaran melalui guru. Penyampaian materi yang dilakukan biasanya dengan metode ceramah, dimana metode ceramah ini memiliki kekurangan. Menurut Abuddin Nata pada Wirabumi (2020), menyatakan bahwa terdapat kelemahan metode pengajaran ceramah yaitu cenderung menjadikan siswa kurang kreatif, materi yang disampaikan hanya berdasarkan ingatan guru, kemampuan siswa tidak menyerap materi secara utuh, peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar. Selain itu, metode ceramah identik dengan segala sesuatu yang bersifat verbalistik sehingga proses belajar-mengajar di kelas bersifat monoton. Hanya guru yang berbicara, sedangkan siswa dominan mencatat, mengingat, dan mencatat apa yang diingat sepanjang penugasan. (Wahyu et al., 2020).

Dalam mengurangi sifat monoton pada proses belajar mengajar di kelas, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu opsi dalam menyajikan materi pelajaran agar materi yang disajikan terlihat lebih menarik dibandingkan dengan hanya menggunakan penjelasan di papan tulis. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya pengetahuan, dengan beragam jenis materi pembelajaran yang dimiliki guru, dapat membantu menanamkan pengetahuan kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan (Rohani, 2019).

Selain itu, adanya media pembelajaran yang berfungsi untuk alat dalam menyajikan materi pelajaran, juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Dewi dan Masrukan (2018) dalam Mahfi (2020), berpikir kreatif adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah matematika dengan cara yang bervariasi. Berpikir kreatif adalah suatu kebiasaan berpikir yang dipelajari dengan memperhatikan sudut pandang yang berbeda, yang membantu siswa untuk memiliki imajinasi, untuk menunjukkan kemungkinan-kemungkinan baru, untuk membuka diri terhadap sudut pandang yang berbeda dan untuk memunculkan ide-ide yang tidak biasa. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu faktor penting dalam menyelesaikan berbagai permasalahan khususnya matematika. Namun, kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang rendah menjadi permasalahan lain yang sedang dialami saat ini (Priangga, 2021). Selain itu, permasalahan kemampuan berpikir kreatif Peserta didik di sekolah yang masih rendah cenderung disebabkan oleh kurangnya variasi pengajaran oleh guru (Sanusi et al., 2020). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta membantu guru dalam mengatasi berbagai masalah belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Media pembelajaran terbukti dapat memberikan dampak berupa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif oleh Heswari (2022), membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, penelitian terdahulu oleh Sanusi (2020), menyebutkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif pada pelajaran matematika

meningkat serta dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan yang dialami siswa. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu alat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran serta materi yang ditampilkan pada media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah dengan *website wick editor*. *Wick editor* merupakan suatu website yang tidak hanya digunakan untuk membuat video animasi tapi juga bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran, *games*, dan lain-lain. Selain itu *wick editor* juga memiliki kelebihan dimana *wick editor* ini tidak memiliki ruang penyimpanan khusus serta memiliki kelengkapan menu pengeditan. Media pembelajaran yang dikembangkan pada *wick editor* ini diharapkan dapat membantu Peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika seringkali dianggap sebagai pelajaran yang terkesan sulit dan menakutkan (Dwiranata et al., 2019). Jika suatu mata pelajaran khususnya matematika disajikan dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu Peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan (Maharani et al., 2018). Selain itu, Miftah (2013) menyebutkan bahwa penyediaan media pembelajaran yang memadai diharapkan dapat memberikan arti penting dalam peningkatan proses pembelajaran karena pemanfaatan media pembelajaran diharapkan akan lebih mempercepat pemerataan dan persebarluasan kualitas pembelajaran.

Materi yang akan ditampilkan dengan media pembelajaran berbasis *Wick Editor* yaitu barisan dan deret aritmatika. Menurut Miftahul Reski Putra Nasjum (2020), barisan dan deret aritmatika merupakan salah satu materi yang dapat melatih siswa dalam kemampuan pemecahan masalah matematika. Materi barisan dan deret aritmatika merupakan salah satu materi yang dipelajari siswa VIII. Barisan aritmatika adalah suatu barisan bilangan yang memiliki pola tertentu berupa penjumlahan dan memiliki beda yang sama, sedangkan deret aritmatika adalah jumlah suku-suku pada barisan aritmatika (Kemendikbud, n.d.). Materi barisan dan deret yaitu materi yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa karena sangat

berguna ketika siswa masuk dunia kerja (Alpiani et al., 2022). Selain itu Alpiani et al., (2022) menyebutkan dalam terdapat beberapa kesulitan siswa terhadap materi barisan dan deret yaitu dalam menentukan rumus suku ke- n dari barisan aritmatika dan geometri, memahami konsep suku pPesertama dan memahami soal barisan dan deret. Upaya mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk menjadikan materi ini untuk ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis *Wick Editor*.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, hal yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi barisan dan deret aritmatika, mengetahui respon Peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap penyelesaian masalah yang berkaitan dengan matematika. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Wick Editor* diantaranya yaitu, bagi peneliti, dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran khususnya berbasis *wick editor*. Bagi guru, media yang telah dibuat dapat memberikan kesan baru dalam proses belajar-mengajar. Bagi peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membantu dan memudahkan untuk menerima pelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.