

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dan teknologi mutakhir ini, Indonesia mengalami masalah dalam penanganan SDM yang begitu kuat. Salah satunya dengan meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar.

Belajar adalah kemampuan membuat manusia lebih pintar. Oemar Malik mengemukakan belajar adalah menerima pengetahuan dari lingkungan sekitarnya yang dibantu dengan alat indra. M. Dalyono juga berpendapat belajar adalah perubahan dalam tingkah laku, sikap dan perbuatan dengan harapan siswa dapat mengalami peningkatan dalam keinginan yang ingin dicapai. Perilaku yang mengarah pada belajar yang dinyatakan oleh Benyamin S Bloom yaitu *Ranah Kognitif* (dapat berfikir, berpengetahuan, dan memecahkan masalah), *Ranah Efektif* (kepekaan terhadap hal-hal tertentu), *Ranah Psikomotorik* (keterampilan yang bersifat manual dan motorik)¹. Maka belajar dapat dikatakan ialah sebuah proses perubahan yang berlangsung dari diri seseorang baik secara emosional, sikap, pengetahuan, pengalaman dan motivasi serta seseorang/siswa yang dapat berubah melalui pengajaran di sekolah.

Mengajar adalah masuk ke lingkungan siswa yang dapat mempengaruhinya seperti yang Mahmud nyatakan. Menciptakan sebuah proses belajar baik secara suasana serta kegiatan belajar juga disebut mengajar, Hasibuan dan Moedjiono nyatakan.

Oleh karena itu, mengajar dapat dimengerti pemberian ilmu yang diajarkan guru kepada siswa yang dapat menggali pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan belajar siswa merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu pembelajaran perlu direncanakan, ditata, dikelola, diberi kondisi, dievaluasi dan dikembangkan, serta dapat dikendalikan sesuai dengan

¹ Feida Norlaila. 2020. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Publisher, h. 9.

situasi siswa dalam proses pembelajaran. Hubungan pembelajaran membutuhkan interaksi, yang menunjukkan bahwa proses interaksi pembelajaran adalah pembelajaran. Jika tidak ada interaksi dengan orang lain maka pembelajaran tidak akan terjadi yang artinya ada hubungan dengan orang lain, lingkungan, benda dan hal lainnya.

Pembelajaran dapat dimengerti sebagai pola komunikasi siswa dengan lainnya dalam mencapai suatu tujuan yang memperdalam ilmu dan kerajinan. Menurut nasution Belajar merupakan kegiatan yang semaksimal mungkin mengatur atau mengelola lingkungan dan menghubungkannya dengan siswa untuk belajar. Kemudian pembelajaran merupakan suatu proses atau aktivitas yang menghubungkan interaksi siswa dengan sumber lain (misalnya guru), sehingga menghasilkan suatu metode untuk menghasilkan wawasan ilmu.

Salah satu pembelajaran yang harus berhubungan dengan sumber lainnya ialah matematika. matematika ialah ilmu tentang logika, dalam mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya ungkapan dari James. matematika itu ialah adalah kajian pada suatu pikiran pelajar sehingga membutuhkan bentuk bentuk sederhana dalam menyelesaikannya, Rizqi menyatakan.² Ilmu tentang berfikir yang sangat erat dengan angka-angka ialah Matematika. Ilmu Matematika sangat sering kita jumpai baik dari tingkat anak-anak sampai SMA sederajat bahkan sampai tingkat sarjana. Matematika sangat memiliki peran penting dalam kehidupan yaitu Memungkinkan siswa untuk menggunakan matematika di dunia yang terus berkembang dan berubah, dan menggunakan pemikiran matematika (logis, rasional, kritis, hati-hati, jujur, efektif dan efisien) dalam kehidupan sehari-hari dan penelitian tentang berbagai ilmu pengetahuan.

Dalam pendidikan matematika sekolah, guru matematika merupakan sarana dan prasarana yang mendidik siswa untuk mengembangkan kecerdasan,

² Muhammad Rizqi. 2019. Analisis Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP Bimbingan Belajar Neutron Cabang Banyumanik Semarang. *Jurnal Seminar Nasional Matematika ke-11 Universitas Gajah Mada* , 2, h. 28.

kemampuan, keterampilan, dan membentuk kepribadian siswa. Namun bagi guru yang terpenting ialah kecerdasan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran matematika dengan benar.

Memperhatikan perkembangan pendidikan matematika, guru harus meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya melalui model dan media pembelajaran yang baik. Guru yang baik bisa melihat kesuksesan suatu pendidikan sangat bergantung pada pengabdian dan kreativitas pendidik untuk memberikan perubahan dalam pendidikan. Persaingan dalam hidup menjadi semakin sengit, dan guru harus mencoba memperbarui kursus dan pembelajaran mereka.

Pemilihan media yang tepat usaha dalam kontribusi positif pengajar untuk mendapatkan pemahaman yang baik. Tanpa disadari, media sangat diharapkan untuk dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar. Apalagi saat Covid-19 yang sudah beroperasi hampir setahun. Guru dan siswa merasa sangat tidak nyaman dalam pelajarannya. Pelajaran ini masih dalam proses, atau sering disebut di Internet.

Di zaman sekarang sangat dibutuhkan keahlian seorang guru dalam menggunakan alat teknologi untuk mengembangkan pembelajaran yang baik. Untuk meninjau pengembangan media yang digunakan maka dilakukan uji coba. Matematika membutuhkan media berbasis multimedia. Multimedia pembelajaran lebih efektif dipakai dengan pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan hasil observasi IPA SMAS IRA dikelas XI menunjukkan bahwa terdapat masalah pada pembelajaran matematika dan materi logika siswa. Minimnya motivasi dan hasil belajar siswa yang mengikuti topik ini menunjukkan hal tersebut. Para peserta didik rata-rata mencapai jauh dari standar ketuntasan minimal. Kegagalan penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi penyebab atau penyebab masalah. Hasil wawancara dengan pendidik sekolah menunjukkan bahwa pihak sekolah telah mendorong pemasyarakatan fasilitas

media pembelajaran, seperti monitor *LCD* dan *Proyektor*. Namun penggunaannya masih terbatas pada *Media Power Point*.

Dari permasalahan diatas maka peneliti meyakini bahwa sangat penting dilakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi Kinemaster untuk mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia video. Peneliti percaya bahwa siswa yang menggunakan multimedia untuk belajar dapat memperoleh pengalaman yang lebih realistis dalam mempelajari logika matematika.

Video animasi merupakan media pembelajaran yang dapat menampilkan berbagai gambar yang menarik dan berwarna, sehingga meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan aplikasi edit video yaitu Kinemaster. Kinemaster adalah aplikasi smartphone untuk mengedit video yang terlihat seperti komputer dengan tampilan smartphone.

Sebagaimana penjelasan, penulis sangat ingin mengamati sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran SMA di Kelas XI IPA SMAS IRA Medan untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pada Materi Logika Matematika T.A 2021/2022.”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang masalah diatas adalah:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika.
2. Hasil belajar matematika siswa dalam pelajaran matematika masih tergolong rendah.
3. Rendahnya motivasi siswa dalam pelajaran matematika
4. Kurangnya penggunaan media yang konkret dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi logika matematika.

C. Batasan Masalah

Dilihat dari pemaparan diatas, banyak permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Maka dalam hal ini peneliti membatasi permasalahan hanya pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi kinemaster dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas XI IPA SMAS IRA Medan T.A 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Matematika yang berbasis video animasi menggunakan kinemaster?
2. Apakah multimedia pembelajaran yang berbasis video animasi tersebut dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa X IPA SMAS IRA Medan T.A 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

Beranjak dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan produk multimedia pembelajaran berbasis video animasi menggunakan kinemaster
2. Untuk mengetahui seberapa baik kualitas multimedia pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPA SMAS IRA Medan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti:
 - a. Memberikan gambaran atau informasi mengenai pengembangan multimedia pembelajaran di SMAS IRA Medan
 - b. Sebagai bahan penambah wawasan dan pengalaman
 - c. Dapat mengetahui cara pemberian tindakan untuk meningkatkan motivasi dan presatasi belajar di kelas.
 - d. Sebagai pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya.
2. Bagi Siswa:
 - a. Meningkatkan motivasi minat belajar siswa.
 - b. Dapat memperbaiki aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
 - c. Menjadikan siswa memandang bahwa belajar matematika itu menyenangkan.
3. Bagi Guru:
 - a. Dapat mengetahui multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
 - b. Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas system pembelajaran di kelas.
 - c. Dapat mengetahui cara pemberian tindakan untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar di kelas.
4. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan/informasi tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan yang baik dan jelas.
5. Bagi Pembaca:
 - a. Sebagai bahan informasi yang menambah pengetahuan dan menambah wawasan.
 - b. Sebagai studi banding penelitian yang relavan untuk pengamat lainnya yang mau mengerjakan pengamatan yang serupa.