

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar serta terencana untuk menciptakan suasana belajar dan sistem pembelajaran agar peserta didik secara dinamis dapat meningkatkan kemampuan diri untuk menguasai kecakapan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pada hakikatnya pendidikan mendorong manusia meningkatkan kemampuan diri sendiri sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang muncul akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi.

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat juga menjadi salah satu tantangan untuk guru agar dapat menggunakan teknologi dengan maksud untuk membangkitkan pendidikan supaya bisa berkompetitif dan berdampingan dengan negara-negara lain. Agar pendidikan kita bisa bersaing dan bersanding dengan negara lain maka kita perlu meningkatkan teknologi serta informasi supaya menjadi motor penggerak untuk mengembangkan dan menjadikan bahan ajar agar lebih inovatif. Perihal ini searah dengan Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang proses pembelajaran yaitu seorang pendidik diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar.²

Pengembangan media sebagai sumber belajar menuntut guru harus semakin menjadi maksimal untuk produktif, kreatif, inovatif serta mandiri dan dapat menggunakan kehebatan teknologi yang telah tersajikan untuk digunakan dalam sistem pembelajaran agar terbentuk atmosfer belajar yang atraktif serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan dirinya

¹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka I

²Rita Wahyuni Arifin, (2017), "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma I", Bina Insani ICT Journal, Vol. 4, No. 1, hal. 83-84

serta semakin mudah dalam menguasai setiap pelajaran yang dipelajari yaitu salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.³

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pendidik dalam memberikan materi pembelajaran sehingga dapat menstimulasi proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam perolehan kesuksesan belajar peserta didik karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.⁴ Media pembelajaran yang efektif merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran juga akan mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, sebab media dapat mempercepat pemahaman peserta didik, menimbulkan daya tarik tersendiri sehingga dorongan belajar akan berkembang serta akan menjadikan peserta didik lebih aktif.⁵ Dengan demikian pendidik harus mampu merancang media pembelajaran yang efisien, tepat, menyenangkan serta mampu menarik dan memotivasi peserta didik.

Merancang media pembelajaran yang tepat serta menarik dapat dilakukan dalam mata pelajaran matematika. Matematika juga memerlukan media dalam proses belajar mengajarnya. Matematika ialah mata pelajaran yang harus dipelajari pada setiap jenjang pendidikan sejak saat sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Perihal itu menunjukkan bahwa matematika mempunyai peranan penting bagi dunia pendidikan serta perkembangan teknologi. Bertolak belakang dengan kedudukan penting matematika, faktanya masih banyak peserta didik yang menganggap matematika

³Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta dan Aan Subhan Pamungkas, (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 6, No. 1, hal 35

⁴Sapriyah, (2019), "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol 2, No. 1, hal 473

⁵Nurul Latifah dan Lazulva, (2020), "Desain Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon sebagai Sumber Belajar pada Materi Sistem Periodik Unsur", JEDCHEM (Journal Education and Chemistry), Vol. 2, No. 1, hal. 26

merupakan pelajaran yang sulit serta membosankan. Hal ini diduga terjadi karena matematika bersifat abstrak serta harus menguasai konsep sehingga peserta didik merasa jenuh serta bosan saat belajar matematika.⁶ Oleh karena itu selaku seorang pendidik, guru harus dapat meningkatkan kemampuan dan keahliannya dalam menguasai teknologi sehingga dapat memberikan media pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi didapatkan fakta bahwa proses pembelajaran matematika yang berlangsung hanya menggunakan buku (media cetak) maupun papan tulis sehingga menyebabkan keadaan belajar kurang menarik dan peserta didik merasa bosan. Dan juga dengan metode mengajar guru di kelas yang masih menggunakan metode konvensional akan menghasilkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang atraktif sehingga peserta didik kurang mampu dalam menerima materi yang diberikan. Rendahnya antusias peserta didik dalam belajar membuat mereka asyik mengobrol dengan temannya dan kurang mengamati guru saat menerangkan materi yang sedang diajarkan. Perihal ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep yang berkaitan dengan matematika, dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik selama belajar.

Kemudian pembelajaran matematika di sekolah masih kurang maksimal dalam memanfaatkan media teknologi yang seharusnya dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar dalam ruang kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya untuk sebagian pembahasan saja yang sekiranya memerlukan media. Media yang biasa digunakan juga hanya berupa gambar dan kertas warna warni. Terkadang guru juga menyajikan bahan ajar video yang didapat dari sumber *youtube* lalu ditayangkan menggunakan proyektor. Terdapatnya sumber belajar berupa video

⁶Maghfira Maharani, Nanang Supriadi, dan Rany Widyastuti, (2018), “*Media Pembelajaran Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa*”, *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1, No. 1, hal. 2

pembelajaran yang telah tersedia di *youtube* memudahkan guru dalam mencari media, namun video yang ada memiliki beberapa kelemahan seperti materi yang tidak lengkap, indikator pembelajaran sebagai pedoman pencapaian kompetensi belajar tidak dijelaskan terlebih dahulu, dan kurangnya animasi-animasi pendukung dalam video sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dan pasif dalam melihat media yang disajikan.

Berdasarkan kondisi di atas, maka guru diharapkan dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran matematika sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi matematika dengan cara yang menarik sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Contoh media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis video yaitu menyajikan video berisikan materi pelajaran dengan menggunakan proyektor kepada peserta didik. Selama menggunakan media tersebut peserta didik tidak sekedar melihat materi saja, tetapi juga melihat berbagai gambar pendukung serta mendengar suara yang menjadikan peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.⁷

Respon peserta didik yang tertarik saat belajar matematika dapat juga dihasilkan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Video adalah sebuah media yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Video kaya akan informasi karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Video meningkatkan transformasi baru terhadap pembelajaran matematika, karena video menampilkan gambar bergerak serta bersuara kepada peserta didik sehingga dinilai mampu untuk membantu pendidik menyampaikan materi. Adanya penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika membantu peserta didik memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik tidak hanya

⁷Lina Rihatul Hima dan Samidjo, (2019), “Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Matematika Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Proceeding of Biology Education*, Vol. 3, No. 1, hal. 135

menghayal namun bisa melihatnya secara langsung.⁸ Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Animasi juga dapat dikatakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seakan-akan hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa gabungan gambar yang berubah berurutan dan bergantian sesuai dengan rancangan. Sehingga pengemasan media video digabungkan dengan animasi lebih menarik serta berwarna dan mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.⁹

Selain meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, video animasi dalam media pembelajaran dapat memberikan pesan dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian dan antusias peserta didik serta memberikan contoh langsung peristiwa yang tidak dapat digambarkan dengan verbalisme namun dapat ditampilkan ke dalam bentuk nyata di dalam kelas. Video animasi diharapkan mampu menghadirkan perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik memahami materi matematika yang diajarkan.¹⁰

Berdasarkan perihal ini peneliti merumuskan bahwa agar pembelajaran matematika tersampaikan dengan efektif dan dimengerti oleh peserta didik maka diperlukan sebuah pembaruan saat proses belajar matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang tepat dan efisien guna untuk membangkitkan keinginan belajar matematika peserta didik. Maka dengan itu peneliti akan melakukan sebuah penelitian berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA**

⁸Sultia Linika Sari, Anton Widyanto dan Samsul Kamal, (2017), *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh”*, Prosiding Seminar Nasional Biotik, Vol. 1, No. 1, hal. 477

⁹Relis Agustien, Nurul Umamah dan Sumarno, (2018), *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”*, Jurnal Edukasi, Vol. 1, No. 1, hal. 20

¹⁰Yani Wulandari, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim, (2020), *“Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V”*, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 8, No. 2, hal. 272

POKOK BAHASAN SPLDV DI KELAS VIII MTS AL-HIKMAH TEBING TINGGI TAHUN AJARAN 2020/2021”

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika dengan media konvensional menghasilkan peserta didik yang kurang antusias serta pasif saat proses belajar.
2. Pengembangan media pembelajaran yang tepat, efektif, efisien serta inovatif oleh guru masih jarang digunakan.
3. Minimnya pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk pengerjaan media pembelajaran sehingga belajar matematika yang menarik tidak terwujud.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat meningkatkan antusiasme dan keinginan belajar matematika peserta didik.
5. Bahan ajar berbasis video yang digunakan tidak memiliki animasi yang menarik serta indikator pembelajaran tidak dimuat.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada materi SPLDV.
2. Materi pembelajaran matematika yang diajarkan dalam penelitian adalah sistem persamaan linier dua variabel.
3. Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini diukur melalui hasil belajar dalam ranah kognitif peserta didik yang dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan SPLDV di MTs Al-Hikmah Tebing Tinggi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Menjadi salah satu sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan antusiasme serta dorongan peserta didik dalam belajar matematika dan dapat menghasilkan suasana belajar yang aktif serta mandiri.

2. Pendidik

Menjadi alat rujukan untuk meningkatkan media pembelajaran inovatif yang lebih bisa menarik atensi peserta didik saat proses pembelajaran.

3. Sekolah

Menjadi jalan untuk kenaikan kapasitas mutu pembelajaran dalam menjalankan kurikulum yang digunakan di sekolah.

4. Peneliti

Meningkatkan pengetahuan serta kemahiran dalam mengembangkan produk pendidikan salah satunya media pembelajaran matematika yang tepat dan inovatif sebagai sumber pembelajaran untuk mendidik di sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini berbentuk video animasi sehingga peserta didik dapat memanfaatkannya untuk bahan belajar mandiri dan dapat ditempatkan dalam *Compact Disk (CD)*, *hp*, *flashdisk*, dan lain lain.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini mempunyai bagian-bagian yang membuat peserta didik mudah memahami dan menguasai materi karena menarik dan lebih menyenangkan.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini disertai dengan contoh dan soal latihan sehingga peserta didik dapat mengukur kemampuannya berdasarkan materi yang telah dipahaminya.