

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Pemerintah telah mencanangkan pendidikan sebagai instrumen untuk membangun bangsa dan negara Indonesia menjadi lebih baik. Pendidikan menentukan kualitas suatu bangsa. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Definisi diatas menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam menumbuh kembangkan seluruh kemampuan dan perilaku manusia melalui pengajaran untuk mendewasakan manusia. Selain itu, pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia yang bermutu tinggi.

Pendidikan dalam hal ini mengandung nilai yang sangat penting dalam kehidupan, salah satunya keilmuan pendidikan matematika. Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia. Mutu pendidikan matematika harus terus ditingkatkan sebagai upaya pembentukan sumberdaya manusia yang bermutu tinggi, yakni manusia yang mampu berpikir kritis, logis, sistematis, kreatif, inovatif, dan berinisiatif dalam menanggapi masalah yang terjadi.

Matematika merupakan aspek salah satu unsur dalam pendidikan. Dalam hal ini, Hamzah (2011 : 129) menyatakan bahwa matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi,

analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunnetha (dalam Ayda E, 2014) menyatakan bahwa :

“Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat besar dalam kehidupan. Matematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih mental mereka dan akan berpengaruh terhadap perkembangan intelektual mereka”.

Melalui pelajaran matematika siswa akan mampu belajar untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah peserta didik dapat menerapkan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai ilmu pengetahuan, guna mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Peran guru dalam pembelajaran matematika tidak hanya sebagai penyampaian informasi saja, melainkan menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing yang akan memberikan kesempatan berkembang kemampuan berpikir peserta didik. Dengan mengingat hal tersebut diharapkan dalam proses pembelajaran itu sendiri dapat menyenangkan serta diharapkan terjadi komunikasi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa itu sendiri sehingga akan menghasilkan komunikasi dua arah, maka dalam belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang dan proses pembelajaran pun akan tercapai.

Menurut Djamarah menyatakan bahwa mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses

pembelajaran dan penyampaian materi. Para peneliti dari seluruh dunia telah mengeksplorasi program pembelajaran yang didukung oleh teknologi baru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan produktif dan kolaboratif (Zhang, 2010). Melalui hal tersebut diharapkan materi yang dipelajari dapat lebih dipahami dan bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat turut serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Banawi (2012) menyatakan bahwa penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Sedangkan menurut Hidayatulloh (2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran mandiri yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk belajar di rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat Desi dan Leonard (dalam Astika, 2019) yang menyatakan bahwa :

“Pembelajaran berbasis komputer adalah suatu sistem pembelajaran yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi. Media berbasis komputer adalah suatu sistem pembelajaran yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi. Media berbasis komputer sering disebut multimedia pembelajaran. Sistem pembelajaran multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian”.

Adanya perkembangan teknologi komputer sebenarnya dapat mendorong penggunaan alat ini sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Apalagi siswa sudah sangat mengenal komputer dan dapat mengoperasikan komputer dengan baik. Namun, dalam aplikasinya di sekolah, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran di kelas belum banyak dilakukan. Padahal, dengan adanya penggunaan alat bantu komputer dan jenis media pembelajaran yang digunakan, pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga siswa senang belajar matematika.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika dan observasi di MTs Ex Pga UNIVA Medan bahwa sekolah tersebut telah memiliki potensi yang cukup baik, yaitu sudah adanya

fasilitas pembelajaran seperti komputer, LED, proyektor, WIFI dan guru pun paham teknologi. Seperti halnya media pembelajaran seperti komputer selama ini hanya digunakan pada saat pembelajaran TIK saja. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan penggunaan bahan ajar matematika masih bersifat linier, yaitu guru jarang menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan hanya itu-itu saja dan bahkan hanya menggunakan media ceramah yang membuat para peserta didik mengantuk dan bahkan tidak menyukai pembelajaran matematika. Padahal fasilitas disekolah sudah cukup memadai untuk menggunakan media pembelajaran.. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu guru tidak sempat menyiapkan media pembelajaran yang baru, dimana jika guru ingin membuat media pembelajaran tradisional mendapat kesulitan untuk mencari bahan dan alatnya serta keterbatasan biaya. Sedangkan jika membuat media pembelajaran menggunakan teknologi banyak guru yang tidak punya waktu untuk membuatnya, sehingga guru hanya menerapkan metode belajar dengan ceramah dan menggunakan powerpoint saja yang mudah dirasakan sudah cukup untuk dijadikan bahan ajar. Oleh sebab itu, untuk menumbuhkan minat, prestasi dan motivasi belajar siswa seharusnya membuat media yang bervariasi dan interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan sekolah dan keadaan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti, maka sangat diperlukan adanya suatu pengembangan berupa media pembelajaran, sehingga kesulitan yang menjadi kendala bagi peserta didik dapat diminimalisir. Berdasarkan kajian literatur terdapat banyak media pembelajaran yang kiranya dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi berupa *powtoon*.

Powtoon adalah sebuah aplikasi *web* gratis yang memungkinkan pengguna membuat video pendek dengan mudah, karena tampilan kerja *powtoon* yang mirip dengan *powerpoint*, serta telah dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur pilihan karakter animasi yang sangat menarik. Menurut Serpil (2015) menyatakan bahwa *powtoon* memiliki berbagai pilihan fitur yang menarik ini adalah alat yang ideal bagi guru untuk memproduksi bahan-bahan ajar mereka sendiri. Video

pembelajaran menggunakan *powtoon* dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik sehingga membuat siswa merasa tidak bosan. Selain itu, *powtoon* memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Pada *powtoon* terdapat banyak pilihan animasi yang sudah disediakan secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video menjadi lebih mudah dan menarik perhatian siswa.

Maka dari itu, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada pelajaran matematika dengan menggunakan materi penyajian data. Hal ini sejalan dengan penelitian Awalia (2019) yang menyatakan bahwa keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* dalam mata pelajaran matematika di kelas IV dibuktikan melalui validasi media oleh ahli media dan ahli materi, respon guru dan siswa, serta pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang didapatkan, yaitu 1) Skor rata-rata dari validasi ahli dengan presentasi sebesar 88% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, 2) Skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”, 3) Skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, 4) Skor rata-rata dari post test sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Selain itu, pendapat ini didukung oleh Juliana (2018) yang menyatakan bahwa 1) Pembelajaran dengan bahan ajar media berbantuan *powtoon* dengan menggunakan model CPS untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah layak digunakan, 2) Pembelajaran dengan bahan ajar media berbantuan *Powtoon* dengan menggunakan model CPS untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis *Powtoon* Pada Materi Penyajian Data Di Kelas VII MTs Ex Pga UNIVA Medan T.A 2019/2020”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi disekolah dalam membuat media pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan lebih fokus dan terarah. Maka, penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Penyajian Data di kelas VII T.A 2019/2020.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan pada materi Penyajian Data di kelas VII MTs Ex Pga UNIVA Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan pada materi Penyajian Data di kelas VII MTs Ex Pga UNIVA Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi penyajian data di kelas VII MTs Ex Pga UNIVA Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi penyajian data di kelas VII MTs Ex Pga UNIVA Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Keberhasilan pencapaian tujuan penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru
Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi sekolah dan dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan penggunaan media.
4. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang bagaimana cara menerapkan dan menggunakan media powtoon secara efektif dan efisien pada dunia pendidikan.

1.7. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan adalah proses penerjemahan secara spesifik desain kedalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima

pesan. Pengembangan pada penelitian ini adalah pembuatan dan penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* untuk sarana belajar mengajar agar proses belajar mengajar menarik minat siswa.

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Powtoon merupakan *web apps online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan waktu yang lebih efektif.