

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aspek pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas) (Mulyani & Haliza, 2021: 2). Ratminingsih *et al.*, (2020: 254) menyatakan bahwa dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet. Namun, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini belum dimanfaatkan secara optimal sehingga menyebabkan keterhambatan dan ketertinggalan pada aspek pendidikan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 1 (Permendikbud, 2003: 1) yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dalam mempertahankan evolusi ekonomi dan pembangunan sosial suatu negara (Lindsjo, 2018). Tujuan dari pendidikan menurut Ndofirepi (dalam Puspita & Andriani, 2021: 22) yakni menumbuhkembangkan kemampuan, keterampilan, dan karakter peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam kehidupan bangsa yang demokratis. Pendidikan diharapkan dapat membekali kemampuan seseorang untuk

mengenal potensi dalam dirinya dan mengembangkan kreativitasnya. Meskipun demikian berbagai macam permasalahan dalam pendidikan tidak dapat dihindari.

Permasalahan pendidikan yang hingga saat ini masih ditemukan diantaranya adalah jumlah pendidik yang belum memadai yang menyebabkan distribusi pendidik ke sekolah di pedesaan dan daerah terpencil lebih sedikit dibandingkan sekolah di perkotaan. Suryana (2017) menyatakan bahwa pembiayaan untuk pemeliharaan dan perawatan sarana dan prasarana pendidikan, proses pembelajaran, dan pengembangan staf belum memadai. Mulu (2018) juga berpendapat bahwa permasalahan pendidikan diantaranya adalah banyaknya pendidik yang belum memenuhi kualifikasi serta banyaknya sekolah yang masih kekurangan sarana dan prasarana pendidikan seperti bangunan sekolah, laboratorium dan perpustakaan. Berbagai permasalahan diatas menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Salah satu bidang pendidikan yang sangat penting adalah matematika. Hudojo (2005: 37) menyatakan bahwa:

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD bahkan sejak TK.

Sejalan dengan itu, Soedjadi (1999: 20) juga menyatakan bahwa matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya mempunyai peran sangat penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi.

Susilawati (2020:6) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yaitu terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Dari pengertian diatas diketahui bahwa pembelajaran matematika penting untuk diri individu. Namun hingga saat ini masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit

dan membosankan dan menyebabkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran matematika. Reseffendi (1994:15) juga mengatakan bahwa matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi atau bahkan paling dibenci.

Permasalahan diatas menyebabkan rendahnya capaian belajar matematika peserta didik. Berdasarkan hasil kajian Programme of International Student Assesment (PISA) tahun 2018 (dalam Hewi & Shaleh, 2020:35) mengungkapkan bahwa:

Indonesia pada tahun 2018 berada di peringkat ke 74 dari 79 negara partisipan PISA pada kategori kemampuan membaca, pada kategori kemampuan matematika Indonesia berada pada peringkat ke 73 dari 79 negara partisipan PISA, sedangkan pada kategori kemampuan sains Indonesia berada di peringkat ke 71 dari 79 negara partisipan PISA.

Rendahnya prestasi peserta didik juga dapat dilihat dari hasil studi Trend in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dengan kriteria TIMSS rendah (low 400), sedang (intermediate 475), tinggi (high 550) dan lanjut (advanced 625). Dari hasil terbaru, yaitu TIMSS 2015 Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 dengan skor rata-rata 397 sedangkan skor rata-rata internasional 500. Dari data tersebut diketahui bahwa posisi Indonesia berada pada tingkat rendah (Hadi & Novaliyosi, 2019: 562-563).

Rendahnya capaian belajar peserta didik diatas disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah minat belajar atau rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Komariyah *et al.*, (2018: 3) menyatakan bahwa minat merupakan aspek kepribadian yang berkaitan dengan prestasi belajar peserta didik. Minat menurut Slameto (dalam Friantini & Winata, 2019: 6) merupakan suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dalam pembelajaran sangat penting terhadap peserta didik. Karena jika peserta didik tidak memiliki minat yang besar terhadap suatu objek yang dipelajari maka akan sulit bagi peserta didik untuk tekun dan memperoleh hasil yang baik dari hasil belajarnya.

Minat belajar matematika sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai macam hal. Baringbing *et al.*, (2022: 1066) menyatakan bahwa hal-hal yang mempengaruhi minat belajar matematika peserta didik diantaranya faktor jasmaniah, psikologi, keluarga dan sekolah. Selain itu Singers (dalam Friantini & Winata, 2019: 7) juga menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar adalah: 1) Pelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata, 2) Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu, 3) Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, dan 4) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa.

Jika faktor-faktor tersebut mendukung peserta didik dalam belajar maka peserta didik tidak akan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, komunikasi antara guru dengan peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan guru juga mempengaruhi minat belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 30 November 2022 di SMP Negeri Perisai, ditemukan bahwa minat belajar matematika siswa SMP Negeri Perisai masih tergolong rendah dilihat dari hasil UTS peserta didik dengan persentase 20 dari 27 siswa (74,07%) kategori rendah, 7 dari 27 siswa (25,92%) kategori sedang dengan 0% kategori tinggi untuk kelas VIII A. Sedangkan 4 dari 26 siswa (15,38%) kategori rendah, 18 dari 26 siswa (69,23%) kategori sedang dan 4 dari 26 siswa (15,38%) kategori tinggi untuk kelas VIII B. Untuk kelas VIII C 4 dari 28 siswa (14,28%) kategori rendah, 11 dari 28 siswa (39,28%) kategori sedang dan 13 dari 28 siswa (46,42%) kategori tinggi. Berikut merupakan hasil ujian tengah semester siswa tahun ajaran 2022/2023 mata pelajaran matematika.

Tabel 1.1. Hasil UTS Matematika Kelas VIII SMP Negeri Perisai

Kelas	Nilai Peserta Didik (X)		Jumlah
	$0 \leq x < 70$	$70 \leq x \leq 100$	
VIII A	27	0	27
VIII B	22	4	26
VIII C	6	22	28
Jumlah	55	26	81

Berdasarkan data yang telah diperoleh menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas VIII bahwa 55 dari 81 siswa (67,90%) tidak berhasil mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) karena nilai yang didapatkan masih di bawah KKM, dan 26 dari 81 siswa (32,09%) mendapat nilai di atas KKM. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri Perisai kurang memuaskan. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan adanya faktor yang memberikan pengaruhnya, seperti media pembelajaran yang tersedia kurang mendukung kegiatan pembelajaran.

Selain itu aktivitas siswa didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan guru. Sebagian besar siswa tidak aktif dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang mengindikasikan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah. Selain itu terdapat siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan pada saat pembelajaran hanya beberapa dari siswa yang bertanya.

Melihat permasalahan yang muncul di SMP Negeri Perisai tersebut maka dibutuhkan suatu penyelesaian masalah. Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting pada suatu proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Tafonao (2018: 105) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Ely (dalam Istiqlal, 2018: 143) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (rate of learning).
- 2) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual.
- 3) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
- 4) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap.

- 5) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*).
- 6) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa menjadi tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan minat belajar bagi siswa itu sendiri. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media video animasi. Media video animasi merupakan bagian dari media audiovisual dimana objek dapat bergerak dengan diiringi suara yang sesuai (Haryadi *et al.*, 2022: 12). Media video animasi dapat menjadi pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, dan membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya. Dengan adanya media video animasi, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah (Hapsari & Zulherman, 2021: 2385).

Selain melibatkan media inovatif dalam hal ini video animasi, pembelajaran di dalam kelas seharusnya dilaksanakan dengan melibatkan pengalaman siswa sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi bermakna (Setyowati & Mawardi, 2018). Adapun pendekatan yang dapat digunakan yaitu pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2008: 10). Namun kenyataan dilapangan peserta didik kurang memaknai pembelajaran didalam kelas dengan kehidupan sehari-harinya. Hal ini menyebabkan mereka kurang memperhatikan pembelajaran didalam kelas. Padahal pendekatan kontekstual menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan terkait materi pembelajaran berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik. Melalui pendekatan kontekstual siswa akan belajar lebih baik dan bermakna

jika siswa “menemukan” dan “mengalami” sendiri yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya” (Yuliati & Utami, 2019).

Video animasi sendiri dirancang berdasarkan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL) yang bertujuan untuk membantu meningkatkan minat belajar matematika peserta didik SMP Negeri Perisai. Oleh karenanya sajian materi pada video dirancang secara ringkas dan semenarik mungkin serta dapat memvisualisasikan matematika yang abstrak sehingga peserta didik dapat memahaminya. Materi yang disajikan dalam video animasi lebih sederhana tetapi tidak meninggalkan konsep yang harus dipahami. Selain itu juga dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang menghubungkan akademis peserta didik dengan konteks kehidupan sehari-hari dalam dunia nyata secara implisit. Media video animasi memuat beberapa rubrik menarik yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Beberapa penelitian pengembangan media video animasi yang telah dilakukan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik seperti penelitian yang dilakukan oleh Vera Dewi Susanti dan Alma Damayanti tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger di Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Antari Wijayanti, Makmuri dan Mukti Indrawati tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel”. Penelitian yang dilakukan oleh Nor Muflihatur Rofiah dan Mundilarto tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep”.

Dari beberapa penilitan diatas menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah sehingga diperlukan peningkatan. Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri Perisai”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya:

1. Minat belajar peserta didik SMP Negeri Perisai terhadap pembelajaran matematika masih tergolong rendah dilihat dari rata-rata hasil Ujian Tengah Semester sebesar 50,24 (skala 0-100) dengan ketuntasan peserta didik 32,09% dan 67,90% tidak tuntas, nilai KKM ≥ 70 .
2. Proses pembelajaran matematika kurang mendukung peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.
3. Pada saat pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dengan bantuan bahan ajar berupa media konkrit dan buku pegangan dari perpustakaan.
4. Peserta didik kurang memaknai pembelajaran didalam kelas dengan kehidupan sehari-harinya sehingga kurang memperhatikan materi yang diajarkan.
5. Proses pembelajaran matematika tidak melibatkan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual untuk menarik minat peserta didik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya masalah pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diteliti pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai?
2. Bagaimana kepraktisan media video animasi yang dikembangkan dengan

berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai?

3. Bagaimana keefektifan media video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai.
2. Mengetahui kepraktisan media video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai.
3. Mengetahui keefektifan media video animasi yang dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri Perisai.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian mengenai topik terkait.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi yang dapat digunakan dan dikembangkan untuk pembelajaran matematika di SMP. Perangkat ini dapat memberikan pengalaman peserta didik untuk memahami konsep-konsep matematika, sedangkan bagi guru dapat

digunakan sebagai salah satu referensi yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

1.7. Defenisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman penafsiran istilah-istilah yang digunakan, maka disajikan beberapa istilah yang didefenisikan secara operasional agar penelitian ini menjadi lebih terarah. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan perantara/alat bantu yang digunakan sebagai penyalur/penyampai informasi kepada siswa, yang dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada visual dan audio.
2. Video animasi merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa suatu gabungan dari pergerakan satu *frame* dengan *frame* lain yang disusun secara berurutan, sehingga menciptakan kesan bergerak yang dapat digunakan di semua bidang.
3. Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari mereka.
4. Minat belajar adalah perhatian, rasa tertarik, perasaan senang dan keterlibatan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.