

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mewujudkan manusia yang berilmu, berbudaya, bertakwa, serta mampu menghadapi tantangan di era globalisasi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Alwi (2017) salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan media dan metode dalam proses pembelajaran. Hamalik (2002) mengatakan “Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pendidikan di sekolah artinya memberikan bimbingan pengajaran kepada siswa”. Namun, fakta yang terjadi didalam dunia pendidikan saat ini pembelajaran PAI masih didominasi oleh aspek kognitif saja. Arsyad (2008) juga mengatakan bahwa pembelajaran dikelas didominasi menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada peranan guru semata. Terbukti masih banyak masalah tenaga pengajar yang belum menggunakan alat pembelajaran dalam mengajar siswa sehingga para siswa banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Keberhasilan didalam dunia pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berhasil ketika prosesnya berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah transfer pengetahuan, pengalaman, dan informasi dari seseorang yang mengajar dalam hal ini guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur dinamis yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mengembangkankemampuan peserta didik, menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, yaitu terbantunya pencapaian tujuan pembelajaran. (Winuhasih, 2016)

Pada era globalisasi saat ini terdapat banyak teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran disekolah salah satunya internet. Internet

merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan untuk menambah pengalaman belajar bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain dari internet, pemanfaatan teknologi informasi lainnya yakni seperti perangkat *computer* dan *smarthphone*. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan alat seperti *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) dapat meningkatkan sector pendidikan. Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video sebagai alat bantu dan referensi yang digunakan guru maupun peserta didik. (Agustini, 2020)

Teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih *modern*, hal tersebut menuntut untuk melakukan inovasi dalam sistem penyampaian tentang pembelajaran. Kemudian tantangan ini mampu menghadirkan perubahan yang terjadi dalam lingkungan belajar dan turut membantu pergerakan proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika. Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam memajukan pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan mendorong upaya-upaya pembaruan dalam dunia pendidikan. Pendidikan menjadi bagian penting dalam kehidupan, karena pendidikan membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pendidik disarankan untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, dimana pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal (Arsyad, 2014). Peran pendidik dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mencari dan menemukan informasi. Hal ini dilakukan pendidik agar siswa mulai memanfaatkan teknologi. (Anwar, 2017)

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu dalam bentuk multimedia sebagai bahan ajar. Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa matematika menjadi salah satu pelajaran yang penting pada setiap jenjang pendidikan. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Matematika dalam proses pembelajarannya terorganisasi

dan berjenjang yang berarti terdapat hubungan antara materi satu dengan yang lainnya, sehingga jika proses pembelajaran matematika yang monoton dan kurang kreatif menyebabkan mahasiswa belajar dalam keadaan kurang konsentrasi, akibatnya materi yang diajarkan kurang diserap dengan baik (Masykur, 2017). Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran matematika dianggap membosankan, pelajaran yang sulit karena dalam penyajian pembelajaran matematika tidak dikemas dengan menarik sehingga diperlukan pembaharuan konsep pembelajaran dalam matematika (Nugroho, 2017).

Perubahan dunia pendidikan, para tenaga pengajar diajak lebih melatih serta mendalami kemampuannya sendiri dalam mengajar sekaligus membina karakter generasi penerus negeri. Kualitas pendidikan bergantung pada mutu tenaga pengajar dan materi yang diajarkan perbaikan merupakan masalah mendasar untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara rasional. Dengan mempunyai alat bantu peraga modern akan terbentuknya proses belajar menjadi lebih efisien dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih mudah menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Ekayani, 2017).

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Wati, 2016). Media pembelajaran memberikan alternatif bagi para guru dalam melakukan proses belajar mengajar, dengan menerapkan teknologi dalam melakukan pengembangan pembelajaran dikelas. Melalui media pembelajaran, materi pembelajaran diharapkan mampu lebih menarik, efisien, dan efektif (Salahuddin, 2020). Media pembelajaran terdiri dari media visual dan audio visual. Salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa adalah video. Video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar (Daryanto, 2012). Video yang digunakan dalam proses pembelajaran beragam jenisnya, salah satu jenis video yang dikenal adalah video animasi. Media berupa video animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajar meningkat (Cipto, 2015). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat mengembangkan kemandirian belajar siswa yang merupakan bentuk dari keaktifan siswa.

Media pembelajaran membantu mengolah materi pembelajaran yang bersifat abstrak untuk dikonkretkan. Melalui media pembelajaran, materi pembelajaran diharapkan mampu lebih menarik, efisien, dan efektif. Media pembelajaran pada zaman modern diharapkan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu, media video jika dikemas dengan menampilkan gambar kemudian diberi efek gerak sehingga memberikan kesan menarik terhadap siswa dan mampu memberikan pemahaman yang cepat dalam mengikuti proses pembelajaran serta siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran (Johari, 2016). Selain itu media video dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sulit disampaikan oleh pendidik, sehingga materi yang dianggap abstrak lebih mudah dipahami dengan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran. Melalui media ini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, namun siswa juga dapat melihat materi yang disampaikan dalam bentuk video dengan tampilan animasi *explainer* yang dikemas semenarik mungkin.

Media pembelajaran merupakan rangsangan bagi siswa yang disediakan penjelasan materi seperti adanya hubungan antara aktivitas manusia, kenyataan, gambar (bergerak atau tidak bergerak), tulisan dan adanya rekaman suara, digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Rusman, 2012). Media juga terdiri dari beberapa jenis yaitu visual berupa gambarpeta. Media suara (audio) seperti rekaman kaset, radio. Sedangkan media audio visual berupa suara dan gambar berupa gambar yang memiliki suara, kartun, televisi dan video. Video merupakan rekaman gambar dan suara dalam satu penyajian video sehingga dapat menciptakan gambaran nyata di lingkungan sekitar dengan mengolah perspektif ruang dan waktu yang dapat memanipulasi durasi yang dibutuhkan untuk melihat suatu peristiwa dan mampu mengubah ruang dan waktu yang disajikan di media, video, foto dan gambar (Asyhar, 2012).

Penggunaan media pembelajaran akan lebih menjaminkannya pemahaman yang lebih menarik terhadap siswa, media juga mampu membangkitkan dan membawa siswa kedalam suasana senang dan gembira karena terlibat pembelajaran yang emosional dan mental. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan informasi dan pesan dari guru kepada peserta

didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata diklat mengolah dan menyajikan *sub continental* merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran adalah salah satu media yang tepat untuk menampilkan langkah-langkah dalam proses pengolahan materi pembelajaran yang rinci. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran (Ekayani, 2017).

Video bagaikan media pembelajaran yang mampu mempunyai dorongan yang dapat menarik minat belajar siswa dalam kegiatan belajar. Video memiliki keunggulan dapat membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan adanya unsur gerak dan animasi video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Namun dalam sebuah media pembelajaran, tentu akan ada kekurangan dari media. Media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Video pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah *video explainer*.

*Video explainer* merupakan video animasi singkat yang berfokus pada penjelasan tentang ide (bisnis, produk, jasa, ataupun program) dengan cara yang simple, mudah dipahami, menggunakan bahasa yang lugas dan menyenangkan dengan visual yang menarik perhatian siswa. Sehingga manfaat media pembelajaran berupa video explainer ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien, sebab *video explainer* ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa terkait pembelajaran matematika yang dikenal cukup membosankan. Untuk era seperti sekarang ini, seorang guru harus memikirkan media pembelajaran apa yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa tersebut tidak bosan dan terlalu monoton dalam belajar.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis video *explainer* ini diharapkan siswa semakin tertarik untuk belajar, terkhusus pelajaran matematika. Dari observasi yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Model Medan

yang beralamat di Jalan Williem Iskandar Nomor 7 Kecamatan Medan Tembung pada tanggal 11 November 2021 diketahui bahwa, kegiatan pembelajaran matematika di MAN 2 Model Medan terdapat permasalahan yang tampak saat peneliti melaksanakan observasi awal disekolah terutama dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut yakni penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, iklim belajar yang cenderung statis, masih banyak proses belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran, masih terdapat guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut monoton dan membosankan. Terkhusus mediapembelajaran matematika berbasis video. Hal itu dikarenakan video pembelajaran dirasa kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Keberhasilan mutu pendidikan terwujud bila proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran antara lain berasal dari siswa, guru, fasilitas, lingkungan dan media pembelajaran. Apabila siswa memiliki motivasi yang kuat, kemampuan yang cukup, guru yang kreatif dan inovatif, strategi penyampaian yang baik, lingkungan, fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung, maka proses pembelajaran akan berhasil sesuai yang diharapkan. Proses pembelajaran tidak akan berhasil sesuai yang diharapkan bila komponen-komponen di atas berlaku sebaliknya. Hal positif dari penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan antara lain membantu proses pembelajaran. Selanjutnya mempengaruhi pemahaman lebih jauh terkait materi pembelajaran dan peningkatan hasil belajar yang akan dicapai.

Sesuai yang peneliti uraikan di atas, media yang dikembangkan berupa video *explainer*. Media dikembangkan menggunakan beberapa *software*, yaitu : *Sparkol Video Scribe*, *Software Wondershare Filmora*, dan *Bandicam*. *Software-software* tersebut adalah gratis, sehingga memudahkan proses pengembangan produk dari segi ekonomi dan teknis.

Menurut Andi Prastowo (2014: 304-306), kelebihan dari video *explainer* adalah sebagai berikut : (1) Melalui video, siswa mendapatkan isi dan susunan utuh

dari suatu materi; (2) Melalui efek tertentu, video dapat memperkokoh proses belajar; (3) Melalui video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di kelas yang berbeda dengan jumlah siswa tidak terbatas; (4) Melalui penggunaan video, pembelajaran masuk kategori kegiatan pembelajaran mandiri, siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing; (5) Mampu menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup.; (6) Melalui adanya video *explainer*, informasi yang disampaikan jelas; (7) Video *explainer* menjadi sangat berarti saat sebuah informasi memerlukan penjelasan yang mudah dan sederhana, seperti dalam pembelajaran; (8) Sebagai alat bagi ilmuwan, seperti ahli komputer dan pakar ekonomi untuk mengembangkan dan mengomunikasikan sebuah konsep; (9) Beragamnya ilustrasi *infographic* memudahkan siswa memahami informasi atau pengetahuan yang cenderung sulit; (10) *Infographic* dapat meningkatkan kognisi dengan memanfaatkan grafis untuk meningkatkan kemampuan sistem visual siswa.

Berbagai jenis media pembelajaran sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual berupa video pembelajaran. Video adalah rangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi satu plot, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Arsyad, 2004). Melalui media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang modern, melalui video *explainer* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam waktu yang lebih singkat. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran Berbasis Video *Explainer* dalam pembelajaran matematika. Salah satu pengembangan video animasi ialah video *explainer* yang dapat dikembangkan menggunakan berbagai aplikasi seperti *Sparkol VideoScribe*, *Wondershare Filmora*, dan *Bandicam*. Video *Explainer* merupakan video yang berisi animasi, teks, grafis, dan musik untuk mendeksripsikan sebuah benda, produk, atau fenomena secara sederhana. Penggunaan video *explainer* sebagai inovasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Disamping itu Kebutuhan akan media yang dapat menjadikan siswa aktif dan menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media video *explainer*

diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Explainer* Pada Pokok Bahasan Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

MAN 2 Model Medan sebagai lembaga penyelenggara proses kegiatan belajar mengajar memiliki berbagai permasalahan. Beberapa identifikasi masalah yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal dalam proses belajar mengajar.
2. Guru mengalami keterbatasan dalam menuangkan ide dan gagasan kreatif, sehingga belum optimal dalam membuat media pembelajaran sendiri, khususnya video *explainer*.
3. Peran guru sebagai fasilitator dan moderator untuk terciptanya situasi belajar yang lebih menarik, meningkatkan minat siswa belum dilakukan secara sepenuhnya.
4. Masih terdapat guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran khususnya video *explainer*.
5. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
6. Siswa merasa bosan dikarenakan iklim belajar yang cenderung statis.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video *explainer* pada pokok bahasan barisan dan deret untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan.



#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian ini, maka perlu dibuat suatu pembatasan masalah. Untuk itu penelitian ini dibatasi pada masalah yang akan dikaji oleh peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru menyebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian belajar siswa.
3. Rendahnya minat belajar siswa

#### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI materi Barisan dan Deret?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI materi Barisan dan Deret?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI materi Barisan dan Deret?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika kelas XI Materi Barisan dan Deret?

#### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI materi Barisan dan Deret.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI materi Barisan dan Deret.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI materi Barisan dan Deret.

4. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan video *explainer* pada Mata Pelajaran Matematika kelas XI Materi Barisan dan Deret.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan dari segi praktis dan teoritis sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

1. Menambah referensi penggunaan media pembelajaran video *explainer* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, khususnya mengenai mata pelajaran matematika materi barisan dan deret di kelas XI.
- 2) Menambah ilmu pengetahuan tentang matematika pada materi barisan dan deret di kelas XI.
- 3) Menambah minat belajar siswa untuk meningkatkan keefektifan belajar.

- b. Bagi Guru

- 1) Bertambahnya wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan kaya manfaat.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran menggunakan video *explainer*.
- 3) Memberikan gambaran proses pembelajaran menggunakan video *explainer*.
- 4) Berfungsi sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika materi barisan dan deret di MAN 2 Model Medan.
- 5) Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *multimedia*.

- 6) Memberikan ruang kepada guru untuk melakukan improvisasi dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang efektif dan efisien.
- 7) Membiasakan guru menempatkan diri sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan mandiri.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Adanya peningkatan kualitas sekolah sebagai upaya masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

**d. Bagi peneliti**

- 1) Menambah wawasan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran.

**e. Bagi peneliti yang akan datang**

- 1) Dapat dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video *explainer*.