

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan yang terjadi di era global memerlukan generasi muda dengan tingkat pengetahuan yang semakin tinggi yang dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan adalah wujud dari budaya manusia yang dinamis dan selalu berkembang. Pendidikan sangat penting artinya bagi manusia, karena dapat menunjang masa depan yang lebih baik bahkan pendidikan menjadi indikator majunya suatu bangsa. Pendidikan sangat penting artinya bagi kehidupan manusia, sehingga harus betul-betul diperhatikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 telah diatur mengenai sistem pendidikan nasional, dimana dalam undang-undang tersebut pemerintah menjamin pendidikan bagi masyarakat Indonesia. Dalam undang-undang tersebut dikatakan bahwa negara secara sadar dan terencana mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar sehingga dapat membuat siswa mengembangkan dirinya secara aktif sesuai dengan agama, kepribadian, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan serta keterampilan yang akan diperlukan dalam kehidupannya sendiri, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Marban (2018, h.10) menyatakan bahwa agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik harus didukung oleh pendidikan yang baik. Pemberian pendidikan yang baik terhadap anak sejak usia dini akan membuat anak-anak dapat memperoleh kebahagiaan dan dapat menjadi bagian dari masyarakat dengan tingkat kehidupan yang semakin baik. Manusia akan terus mengalami perkembangan baik secara fisik maupun mental sehingga akan

menjadi makhluk dengan derajat yang lebih tinggi dari makhluk lainnya sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki derajat tertinggi dari makhluk lainnya. Perkembangan fisik dan mental ini akan semakin baik dengan pendidikan yang dilakukan secara berkesinambungan..

Pendan penting pendidikan terutama dalam hal meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan membuat manusia akan memiliki kepribadian yang lebih baik. Pendidikan harus dilakukan sebaik mungkin, dengan demikian dapat diperoleh pendidikan dengan kualitas baik, dimana akan berpengaruh terhadap sumber belajar dan digunakannya berbagai media belajar yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap efektivitas proses belajar mengajar yang dilakukan.

Pendidikan juga merupakan hal penting dalam pembangunan nasional. Menurut Hamalik (2015, h.79) bahwa “pendidikan dilakukan dengan tujuan untuk mempengaruhi peserta didik, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan lingkungannya. Pendidikan akan membuat terjadinya perubahan dalam pada diri siswa, sehingga berguna terhadap kehidupan bermasyarakat. Menurut pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa pendidikan memiliki peran vital dalam membentuk manusia dengan kualitas yang semakin baik, sehingga dapat menghadapi tantangan dan persaingan yang semakin tinggi di era globalisasi. Pendidikan dilakukan dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat dengan optimal meningkatkan ilmu pengetahuan dasar dan terapan.

Mulai dari tingkat pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah atas dan perguruan tinggi, mata pelajaran matematika selalu diajarkan, karena

mata pelajaran matematika memiliki arti yang sangat penting. Dalam pendidikan matematika memiliki berbagai komposisi bidang ilmu seperti aljabar, geometri dan analisis yang dikemas dalam logika serta integrasi dari ketiga bidang tersebut. Matematika mengandung materi yang tergolong rumit, sehingga banyak orang beranggapan matematika sulit untuk dipahami, dan membutuhkan penggunaan proses pembelajaran tertentu, sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahaminya. Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya ketuntasan belajar mata pelajaran matematika siswa pada kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo pada Tahun Ajaran 2022/2023 seperti tertera pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Ketuntasan Pelajaran Matematika Siswa di Kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Batas Ketuntasan	Kriteria Ketuntasan	Jumlah Siswa (orang)	Persentase (%)
1	$\geq 70$	Tuntas	10	35,72
2	$< 70$	Belum Tuntas	18	64,28
Total			28	100,00

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo)

Tabel di atas menunjukkan ketuntasan mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo masih tergolong belum tuntas, dimana sebesar 64,28 % siswa masih memiliki nilai ujian lebih kecil dari 70, dan hanya sebesar 35,72 % yang sudah memiliki nilai di atas 70 (tuntas). Untuk meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran matematika perlu dilakukan proses pembelajaran yang lebih baik dengan penggunaan media pembelajaran tertentu.

Terdapat berbagai media pembelajaran yang telah dipergunakan untuk meningkatkan ketuntasan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan keefektifan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Media pembelajaran yang

digunakan juga dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru juga dapat membantu guru dalam pembuatan konsep pembelajaran dan dapat mendorong siswa dalam belajar, dimana dengan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa semakin aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Disamping itu dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian guru dan siswa terhadap kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Karo-karo, 2018, h.92). Untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu pilihan yang harus dilakukan.

Proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dapat diperoleh melalui penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk menciptakan jalinan hubungan guru dan siswa yang semakin baik. Disamping itu dengan digunakannya media pembelajaran dapat membuat siswa semakin tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Masih banyak guru yang belum dapat melakukan proses pembelajaran yang inovatif dengan penggunaan media pembelajaran tertentu, hal ini membuat siswa merasa cepat bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Ekosistem belajar pada saat ini sudah menggunakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan penggunaan konten digital. Konten digital terintegrasi dengan perangkat pintar dalam bentuk multimedia, dimana dapat ditampilkan materi belajar dengan visual yang lebih baik dan menarik bagi siswa dan dapat menjangkau banyak tempat, hal ini membuat proses pembelajaran lebih mudah untuk diterapkan. Penggunaan konten digital lebih menarik peserta didik pada saat ini yang disebabkan gaya belajar berbeda dibandingkan dengan gaya

belajar yang terdahulu. Penggunaan media pembelajaran dengan konten digital dapat membuat siswa belajar di setiap tempat dengan waktu yang tidak ditentukan. Penggunaan media pembelajaran secara digital membuat terjadinya perubahan ekosistem belajar. Media pembelajaran yang digunakan dapat menarik minat siswa untuk ikut dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Marleny *et al.*, 2021, h.109).

Dari hasil observasi yang dilakukan siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo masih mendapatkan proses pembelajaran dimana guru lebih banyak menggunakan buku yaitu bahan ajar cetak. Penggunaan buku tersebut sudah berlangsung secara terus menerus membuat siswa bosan dengan pengajaran yang dilakukan. Pengajaran matematika khususnya pada materi bangun dan ruang membutuhkan imajinasi tentang bangun dan ruang, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami tentang bangun dan ruang. Hal ini hanya dapat dilakukan dengan teknologi pengindraan dengan menggunakan ilustrasi warna-warna yang menarik yang membuat siswa cepat mengerti akan materi yang diajarkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan juga dapat diketahui bahwa guru juga masih menyajikan materi volume bangun dan ruang pada saat pengajaran dilakukan tidak membuat siswa terpacu untuk lebih mudah mengerti tentang materi yang diajarkan, hal ini dapat diketahui masih terdapatnya siswa yang kurang tertarik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Disamping itu banyak guru tidak mengendal dan tidak dapat mengoperasikan teknologi informasi, sehingga tidak mampu model pembelajaran yang baru yang yang berhubungan dengan teknologi informasi.

Pada masa sekarang, dengan semakin berkembangnya pembelajaran, membuat seorang guru harus dapat membuat pembelajaran dengan gabungan kenyataan dengan teknologi internet. Terdapat banyak penggunaan media dalam pengembangan proses pembelajaran menjadi semakin inovatif dan interaktif, dengan demikian siswa menjadi semakin tertarik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang banyak diterapkan pada saat ini yaitu aplikasi Kinemaster.

Aplikasi kinemaster merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan karena dapat berlangsung interaktif yang membuat siswa semakin tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. (Khaira, 2020, h.5). Pada saat ini aplikasi kinemaster sangat populer digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena media kinemaster mudah diterapkan oleh guru (Lubis *et al.*, 2021, h.7).

Media kinemaster sangat menarik minat siswa karena mengandung karakteristik, musik dan animasi yang menarik. Aplikasi kinemaster yang memiliki video dapat membuat siswa belajar mandiri walaupun guru tidak ada di dalam kelas. Penggunaan media kinemaster juga dapat membuat siswa dapat belajar setiap waktu dan di setiap tempat, sehingga membuat siswa dapat belajar lebih menyenangkan. Kinemaster merupakan software yang dapat mengedit video secara menyeluruh, dimana aplikasi ini dirancang untuk software yang didukung oleh sistem Android dan iOS. Aplikasi kinemaster dilengkapi dengan karakteristik yang lebih menarik dengan fasilitas dapat melakukan pemotongan video maupun audio, serta dapat memotong teks dan gambar tertentu dan memberikan efek yang tepat. Pembelajaran matematika yang dilakukan akan semakin menarik jika

dilakukan dengan media kinemaster, dimana pada media tersebut akan disertai dengan video-video yang menarik minat siswa untuk mengikutinya. Kinemaster menjadi semakin populer dalam melakukan pembelajaran disebabkan oleh proses pengeditan yang lebih mudah yang membuat penggunaannya dapat melakukan perubahan pada video dengan kualitas dan presisi yang lebih baik.

Slagian (2016, h.60), menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran mata pelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh kecakapan dalam menghubungkan teori-teori yang terkandung dalam ilmu matematika dan teori-teori yang terkandung dalam bidang ilmu lainnya, sehingga dapat membuat ilmu tersebut memiliki hubungan satu dengan yang lain.

Didasarkan pada permasalahan yang sering dijumlah dalam pembelajaran matematika maka dibutuhkan sebuah pembelajaran matematika yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah media kinemaster, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Pemaparan latar belakang menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam penggunaan media kinemaster dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Masalah yang diidentifikasi yaitu:

1. Penggunaan aplikasi media Kinemaster masih belum pernah dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo masih memiliki hasil belajar matematika yang rendah.

### **1.3. Batasan Masalah**

Luasnya cakupan permasalahan yang akan dikaji, untuk itu perlu dibuat batasan permasalahan penelitian, yaitu :

1. Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis Kinemaster pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Hasil belajar matematika siswa pada kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Pengaruh aplikasi media pembelajaran Kinemaster terhadap hasil siswa mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Didasarkan identifikasi masalah yang sudah dilakukan, dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi media pembelajaran Kinemaster pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Bagaimana hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran Kinemaster dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi media pembelajaran Kinemaster pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan aplikasi media pembelajaran Kinemaster dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024

### **1.6. Manfaat Penelitian**

#### **a. Secara Teoritis**

1. Sebagai acuan bagi tenaga pengajar untuk mendukung pembelajaran yang semakin baik, serta alternatif bagi guru untuk menggunakan berbagai macam media pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran kinemaster ini kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga dapat membawa keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

#### **b. Secara Praktis**

##### **1. Bagi Siswa**

Penggunaan media pembelajaran kinemaster dapat membuat meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang.

##### **2. Bagi Guru**

Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran kinemaster.