

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini menuntut dunia pendidikan untuk mempelajari lebih banyak lagi ilmu pengetahuan yang menjadi pembelajaran pokok dalam suatu pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar atau sengaja untuk menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk mengetahui tujuan hidup sehingga memiliki pandangan yang luas untuk masa depan yang lebih baik. Dengan pendidikan kita dapat menciptakan orang-orang yang berkualitas. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia yang mana dalam pendidikan tersebut terdapat sebuah proses belajar mengajar.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya motivasi belajar yaitu dorongan dan penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai suatu tujuan.

Pada proses pembelajaran, motivasi adalah salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Motivasi belajar memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar. Jika dalam kegiatan belajar tidak didasari oleh motivasi yang baik, atau karena rasa takut atau terpaksa jelas akan menghasilkan hasil belajar yang semu dan tidak otentik. “siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya akan tinggi pula, sebaliknya siswa yang motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya” (Sanjaya, 2009).

Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh banyak unsur antara lain, cita-cita, kemampuan siswa, kondisi siswa, lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran dan upaya-upaya guru dalam mengajarkan siswa. Motivasi belajar

disebut juga suatu daya penggerak atau pendorong yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah akan menyebabkan sikap malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pembelajaran.

Proses pembelajaran terkadang juga mengalami hambatan dari guru atau media yang digunakan dalam pembelajaran, Jika dalam pembelajaran masih mengalami hambatan maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai secara maksimal. Dalam pembelajaran matematika haruslah dapat membuat siswa menjadi paham dan mengerti terhadap suatu konsep sehingga pembelajaran dapat dikatakan tercapai, pembelajaran matematika tidak hanya mengajarkan suatu bentuk pemahaman yang dipelajari secara membaca atau menyimak tetapi pembelajaran lebih kepada bagaimana siswa menyelesaikan suatu masalah yang ada.

Pembelajaran matematika sebagian besar masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini ditegaskan dari penelitian yang dilakukan oleh Zulyadaini (2016), bahwa dalam pembelajaran matematika sebagian besar guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Aisyah *et al.* (2016), bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model konvensional tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran matematika dengan model konvensional menekankan pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar serta motivasi belajar dari siswa.

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah masih jauh dari harapan. Siswa sering mendapat kesulitan dalam pemahaman objek matematika yang bersifat abstrak tersebut, akan mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Motivasi belajar siswa yang rendah disebabkan oleh sejumlah hal, mulai dari guru yang kurang memiliki kompetensi yang baik dalam mengajar sehingga mengakibatkan pembelajaran di kelas yang monoton, sarana dan

prasarana belajar yang tidak, kecemasan matematis yang dimiliki oleh siswa, hingga kurangnya dukungan dari lingkungan untuk belajar.

Selain itu berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru yang membawa mata pelajaran matematika kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak pada tanggal 21 November 2023 diperoleh informasi bahwa sudah terdapat media pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara optimal. Guru juga menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran matematika dan kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika. Selain itu, siswa juga menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit. Disamping itu, dalam proses pembelajaran matematika di kelas, guru lebih sering menggunakan buku pegangan dan papan tulis. Guru masih kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga membuat siswa cenderung bosan. Pembelajaran matematika di kelas masih berpusat pada guru.

Banyak cara untuk bisa mengatasi permasalahan tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran matematika sangat diperlukan. Media berbasis teknologi saat ini begitu dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar menciptakan kualitas siswa yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, tetapi lebih dari itu bisa didapat melalui berbagai sumber termasuk media berbasis teknologi. Tidak hanya sekolah yang bisa menjadi tempat untuk belajar siswa tetapi di rumah adalah tempat yang baik bagi siswa untuk belajar dengan pengawasan dari orang tua. Media mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan antusias siswa, sehingga siswa tertarik dan memberikan perhatiannya pada pelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang mempunyai tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2010). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media yang berbasis komputer atau multimedia memiliki kelebihan dibandingkan media konvensional. Media ini juga dapat membantu guru untuk

memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Media dapat memberikan kesempatan siswa agar mudah memahami materi, antusias dalam mengerjakan tugas dan memberikan motivasi untuk berusaha sebagaimana pengalaman yang diperoleh. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk visual, audio dan audiovisual.

Video merupakan jenis media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Video sebagai suatu medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu maupun berkelompok. Keberadaan video dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam membaca, mendengarkan, melihat, menulis, merasakan dan memikirkan. Kreativitas video pembelajaran perlu dilakukan oleh seorang guru, agar siswa tidak juga merasa bosan terhadap media yang monoton. Media animasi 2 dimensi dibuat sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Dalam penggunaan media ini membutuhkan kreativitas guru supaya melalui media ini siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik. Sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran matematika adalah Persamaan Linear Dua Variabel. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan.

Beberapa penelitian yang relevan terhadap masalah tersebut yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulandari dan Indah Fitria Rahma dengan judul “Efektivitas Media Video Kinemaster terhadap Motivasi Matematika Siswa secara Daring” , dimana hasil yang didapatkan yaitu media pembelajaran video animasi dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi matematika yang susah dipahami secara konvensional, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh Maulana *et al* (2017) yang berjudul Pemanfaatan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis animasi 2D dapat

memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji user 75% dari 20 responden menyatakan bahwa dengan memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran matematika berbasis animasi 2D dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Melati Eka (2023) yang berjudul *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Hasil Penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pembelajaran yang personal.

Penelitian Ni Made Ayu Suantiani dan I Wayan Wiarta yang berjudul (2022) ” *Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan Matematika*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video dengan pendekatan kontekstual layak digunakan dengan persentase review ahli isi mata pelajaran 93,75%, hasil review dari ahli desain pembelajaran 97,5%, hasil review ahli media pembelajaran 90%, hasil uji coba perorangan 96,21% dan uji coba kelompok kecil 95,95%.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Gita Hidayah dan Sindi Amelia (2023) yang berjudul *Efektivitas Pembelajaran Persamaan Garis Lurus dengan Media Video Animasi dan LKPD Siswa Kelas VIII*. Menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Swasta Kuala Lumpur Kepong setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dan LKPD. Penggunaan media video animasi dan LKPD dapat disimpulkan lebih baik daripada pembelajaran secara konvensional. Selain itu juga, penelitian tentang media pembelajaran animasi masih jarang ditemukan. Padahal media animasi dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran dan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Pembelajaran

Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika di kelas masih berpusat pada guru (teacher center)
2. Kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika
3. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar.

1.3 Ruang lingkup

Ruang lingkup Pada penelitian ini yakni proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP”.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka diperlukan batasan masalah. Maka batasan masalah pada penelitian adalah :

1. Responden penelitian ini adalah siswa kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak pada materi pelajaran sistem persamaan linear dua variabel.
2. Penggunaan media untuk meningkatkan motivasi siswa.
3. Motivasi siswa kelas VIII SMP

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak ?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak ?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII di UPT SPF SMP Negeri 1 Patumbak

1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tercapainya tujuan penelitian diatas, maka diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Guru, Memberi masukan tentang efektivitas penggunaan media animasi dalam upaya meningkatkan motivasi dan membantu meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media animasi.
2. Bagi Siswa, Melalui media animasi memudahkan siswa dalam belajar matematika dan melalui proses pembelajaran menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi matematika.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pengalaman serta cara mengatasi kesalahan yang serupa jika peneliti menjadi tenaga pendidik kelak.