

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, wajib dilakukan, dan menjadi kebutuhan pokok untuk setiap manusia. Dapat dikatakan bahwa pendidikan ada untuk manusia dapat saling berbagi informasi, memahami ilmu, menciptakan suatu hal yang berkualitas, memperbaiki cara berpikir individu, mencerdaskan anak bangsa, dan meningkatkan kreativitas secara bervariasi.

Pendidikan merupakan suatu sistem pembelajaran pemahaman, keahlian, dan kerutinan sekelompok manusia dimana hal tersebut telah diwariskan dari satu keturunan ke keturunan selanjutnya melalui bimbingan, pelatihan, dan riset (Sebayang & Rajagukguk, 2019). Adapula yang mengutarakan bahwa arti dari pendidikan ialah suatu upaya secara sadar yang pelaksanaannya sistematis untuk menciptakan keadaan belajar-mengajar agar para siswa mampu membentangkan bakat dirinya. Berlandaskan argumen di atas diperoleh kesimpulan bahwa pendidikan adalah upaya secara sadar dan terencana untuk memberikan pengarahan dalam mengembangkan kemampuan jasmani maupun rohani oleh pengajar untuk setiap peserta didik yang bertujuan agar para siswa sampai pada tahap kedewasaannya dan dapat melakukan tanggung jawabnya secara mandiri.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang disadari dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri untuk menguasai kekuatan spiritual keagamaan, mengontrol diri, perilaku, intelektual, akhlak mulia, serta keahlian yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran menggunakan pedagogi yang dilakukan pengajar terhadap peserta didik bertujuan untuk meningkatkan intelektual, perilaku, akhlak mulia, dan keahlian peserta didik agar bermanfaat bagi mereka dan orang lain.

Perkembangan zaman bertumbuh dengan cepat dari masa ke masa, demikian juga halnya dengan pendidikan. Banyak usaha yang dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, contohnya pembaharuan kurikulum, peningkatan inovasi media pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk memberi pemahaman pada peserta didik. Kata strategi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *strategos* yang berarti sebuah upaya untuk mendapat keberhasilan saat bertempur. Awal mulanya strategi dipakai dalam kawasan militer, akan tetapi istilah strategi dipergunakan di berbagai bidang yang mempunyai esensi relatif setara tergolong diangkat pada konteks pembelajaran yang dikenal dengan sebutan strategi pembelajaran. Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha agar mencapai kemenangan pada suatu pertempuran. Menurut Poerwadarminta, pembelajaran adalah arti dari kata "*instruction*" dimana dalam Bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang artinya pengutaraan daya pikir, dengan demikian pengertian yang instruksional ialah mengutarakan daya pikir atau gagasan yang telah diolah secara berfaedah melalui kegiatan pembelajaran (Haudi, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan hal terpenting berupa proses penyusunan tindakan pengajaran yang dilakukan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.

Matematika memiliki keterkaitan dan menjadi pendukung berbagai bidang ilmu serta berbagai aspek kehidupan. Pengertian matematika menurut Yolanda adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, dan ilmu tentang logika yang saling berhubungan, dan dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Dengan matematika peserta didik dapat berikir sistematis, kritis, kreatif dan logis. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa memahami konsep matematika sangat penting (Kholifah, dkk, 2021). Selain itu, matematika juga diperlukan penerapannya dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Contoh penerapan sistem persamaan linear tiga variabel pada kehidupan sehari-hari adalah menghitung harga setiap jenis barang.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa dengan mempelajari matematika siswa menjadi lebih mudah dalam mengaplikasikan dan menyelesaikan sebuah

permasalahan yang dialaminya. Namun masih banyak siswa yang belum memiliki minat tinggi dalam mempelajari matematika. Salah satu penyebab yang mendukung permasalahan tersebut adalah siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami. Sehingga, para siswa menjadi malas untuk mengulas materi yang telah dipelajari dan berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Minat belajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi sumber kekuatan siswa yang mendorong dirinya untuk belajar (Reski, 2021). Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam mengikuti proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun keinginan dalam diri untuk melaksanakan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam (Andriani & Rasto, 2019). Menurut Hidayat dan Djamilah (2018:66) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu tantangan di bidang pendidikan saat ini adalah rendahnya semangat belajar siswa, khususnya Matematika. Tingkat minat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan bahan ajar yang tidak sesuai dengan minat siswa akan menghambat kemampuan mereka untuk belajar secara efektif. Akibatnya, tanpa adanya daya tarik dalam bentuk apa pun, siswa tidak mungkin mencapai potensi penuh mereka. Tidak diragukan lagi, menumbuhkan minat belajar sangat penting bagi siswa, karena kurangnya minat terhadap suatu mata pelajaran membuat mereka sulit mencapai hasil yang diinginkan. (Slameto, 2021).

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika, perlu dilakukannya pembaharuan terhadap perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar sebagai alat pendukung yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran (Sitorus, 2019). Salah satu contoh perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Secara

didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Supriyono, 2018). Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud (1992 : 79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Video animasi pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran yang efektif digunakan pada era perkembangan zaman saat ini. Video animasi pembelajaran menyajikan materi secara menarik dan jelas serta penyajiannya yang berbentuk media audio-visual memungkinkan siswa untuk memahami dengan lebih mudah. Sehingga video animasi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi guna menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Agustini, 2020). Selain internet, pemanfaatan teknologi informasi yang lainnya dapat berupa perangkat komputer, dan smartphone. Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media yang berbasis video pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau referensi yang digunakan guru maupun peserta didik. Penggunaan video animasi pembelajaran juga mudah dan praktis karena media tersebut dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja saat siswa ingin belajar secara mandiri.

Media pembelajaran harus dibuat dan digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Menurut Riyana (dalam Gazali, 2019) agar mewujudkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya oleh karena itu, proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki kriteria sebagai berikut: (1) video

pembelajaran harus memuat materi, informasi, perangkat dan pesan yang bersifat jelas, (2) video pembelajaran tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain, dan (3) video pembelajaran harus mengandung tata bahasa, istilah, dan definisi yang mudah dimengerti oleh pengguna.

Peneliti telah melakukan observasi kelas dan wawancara terhadap guru dan peserta didik di SMA Negeri 11 Medan. Hasil observasi yang diperoleh peneliti ialah terdapat kurang lebih 5 orang siswa dalam satu kelas yang memiliki nilai rendah dan kurang minat terhadap pembelajaran matematika. Ini terlihat pada saat pembelajaran peserta didik tidak fokus dalam memperhatikan guru saat belajar, sehingga mengakibatkan siswa tersebut banyak ketinggalan pembelajaran matematika. Saat pembelajaran berlangsung jika ada kesulitan, peserta didik juga tidak mau berinisiatif untuk bertanya. Selain itu ditemukan juga bahwa guru masih belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru hanya menggunakan buku paket dalam penyampaian materi dan untuk melihat tingkat pemahaman para siswa guru menguji mereka dengan menjawab soal yang ada di papan tulis. Peserta didik juga menginginkan suatu hal yang baru misalnya pembaharuan dalam pengajaran di kelas menggunakan media pembelajaran agar minat belajar matematika mereka lebih meningkat. Untuk itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran dan peneliti mengembangkan berbasis video animasi dengan menggunakan *software plotagon*, *software canva*, dan *software capcut* untuk lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar matematika. Nantinya media pembelajaran yang dikembangkan akan dioperasikan menggunakan proyektor dan layar proyeksi yang tersedia di sekolah.

Video animasi pembelajaran memiliki fokus pada materi sistem persamaan linear tiga variabel karena disesuaikan dengan arahan saat peneliti melakukan diskusi dengan guru yang bersangkutan. Seringkali para siswa terkecoh dengan penggunaan rumus saat menjawab soal dikarenakan banyaknya aturan rumus. Materi sistem persamaan linear tiga variabel berhubungan dengan kejadian yang ada di kehidupan sehari-hari, sehingga materi dapat dijelaskan dengan lebih mudah, misalnya saja menghitung harga sebuah pensil. Namun dikarenakan oleh keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran diluar kelas maka dengan adanya

video animasi pembelajaran diharapkan membantu guru dalam mengajar materi yang terkait dengan spltv secara menarik, efisien, dan efektif.

Berdasarkan data penelitian diperoleh indikator perasaan senang adalah sangat baik, ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika menggunakan video animasi menciptakan perasaan senang terhadap siswa. Melalui wawancara yang dilakukan dengan siswa, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika melalui video mengakibatkan siswa merasa lebih senang karena terdapat penjelasan yang terperinci mengenai materi matematika serta terdapat animasi yang membuat mereka semangat pada saat belajar (Murtiyasa & Anisyawati, 2022).

Dari pengembangan media pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan minat belajar matematika siswa dapat meningkat pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengajar masih belum menerapkan media pembelajaran sebagai alat pendukung belajar dalam meningkatkan minat matematika siswa.
2. Pengajar masih belum memanfaatkan teknologi dalam hal menciptakan terobosan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk belajar.
3. Pengajar masih menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terkandung dalam penelitian pengembangan video animasi pembelajaran ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Pengembangan media video animasi ini tidak untuk menggantikan media belajar yang sudah ada seperti buku paket, LKS dan lain sebagainya, melainkan digunakan sebagai media pelengkap dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
3. Fokus mata pelajaran pada media video animasi pembelajaran ini adalah materi sistem persamaan linear tiga variabel.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang ada, batasan masalah perlu terarah agar hasil penelitian lebih tepat sasaran. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini menyangkut pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas X MIA 7 SMA Negeri 11 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas X MIA 7 SMA Negeri 11 Medan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas X MIA 7 SMA Negeri 11 Medan?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar matematika siswa kelas X MIA 7 di SMA Negeri 11 Medan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan di kelas X MIA 7 SMA Negeri 11 Medan.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan di kelas X MIA 7 SMA Negeri 11 Medan.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan di kelas X MIA 7 SMA Negeri 11 Medan.
4. Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika siswa kelas X MIA 7 di SMA Negeri 11 Medan yang diajar menggunakan media pembelajaran video animasi.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan video animasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan media video animasi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi serta memberikan pengalaman secara langsung dalam menggunakan video animasi agar motivasi dan minat belajar peserta didik dapat meningkat.

2. Bagi Pendidik

Memudahkan dalam penyampaian materi dan menjadi masukan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran video animasi agar dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi ini diharapkan mampu memberi wawasan yang baru bagi sekolah sehingga penyampaian materi oleh guru-guru dapat dilakukan melalui media yang bervariasi.

4. Bagi Pengembang

Mendapatkan pengalaman langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran video animasi dalam ranah pendidikan yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seseorang terhadap kemajuan bidang tersebut.

