

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar merupakan gambaran mengenai pemahaman siswa dalam materi yang telah disampaikan oleh guru yang berbentuk angka atau huruf yang diterima murid melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru, dari hasil belajar guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan Nabillah dan Abadi, (2019, h. 660) yang mengemukakan bahwa hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, salah satu hal yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran yang berlangsung serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru diharap mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran agar siswa mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat wahid (2018, h. 8) yang menyatakan bahwa terdapat lima faktor yang dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, yaitu 1) faktor tujuan pendidikan 2) faktor pendidikan 3) faktor teknologi media pendidikan, dan 5) faktor lingkungan pendidikan yang baik. Media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 20 September 2023 di SDN 177076 Lumban Nabolon menunjukkan terdapat kekurangan pada proses pembelajaran salah satunya fasilitas yang kurang memadai, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan latihan mengerjakan soal tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik, membosankan, dan siswa kurang tertarik mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung bermain didalam kelas, ngobrol bersama teman sebangku, mengganggu teman yang lain menyebabkan proses pembelajaran tidak efektif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran dan mengurangi keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Dengan banyaknya permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar, khususnya yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa, maka diperlukan perhatian khusus guru untuk mengatasi hal tersebut. Diperlukan adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas yang membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga minat siswa dalam belajar bertumbuh dan mempengaruhi hasil belajar siswa serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Agar hasil belajar siswa yang diperoleh dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum(KKM), maka guru sebaiknya menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan mendukung sebagai

sarana belajar siswa, sehingga dengan adanya media belajar, siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran yang diajarkan.

Oleh karena itu guru harus terampil dalam memilih media pembelajaran yang digunakan, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar, guru sebagai fasilitator mempersiapkan media yang dapat membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu siswa yang besar, sehingga siswa terlibat aktif dan mampu untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Dengan demikian kualitas hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Menurut Hidayatulloh menggunakan teknologi dalam membuat media pembelajaran layak dipertimbangkan yang dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi kegiatan pembelajaran baik secara daring atau luring. Dari banyaknya media pembelajaran yang ada, dapat ditentukan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk diaplikasikan ialah media berbasis teknologi dengan menggunakan video animasi pada aplikasi *Powtoon*.

Di dalam pendidikan, matematika menjadi mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mendukung ilmu pengetahuan, teknologi dan berkontribusi dalam penyelesaian permasalahan yang ada di kehidupan atau keseharian hingga dalam dunia kerja. Sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dari mulai tingkat sekolah dasar. Menurut Mailani (2015, h. 8) matematika merupakan ilmu dasar yang dipergunakan dalam berbagai ilmu lain, diantaranya seperti fisika, biologi, geografis sejarah, olahraga, pertanian, kedokteran, arsitektur, arkeologi, listrik, atau elektronik, astronomi, dan lain lain.

Sehingga matematika ini merupakan ilmu dasar yang dipergunakan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru dikelas V SDN 177076 Lumban Nabolon Penelitian ini dilakukan berkaitan dengan adanya permasalahan terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang masih rendah, hal ini terjadi karena pembelajaran yang bersifat satu arah atau *teachered centered learning*. Sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan pembelajaran cenderung pasif membuat minat belajar siswa rendah dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari uraian permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V di SDN 177076 Lumban Nabolon T. A 2023/2024”**

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran.
2. Proses pembelajaran dikelas yang masih monoton
3. Rendahnya hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 177076 Lumban Nabolon

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada masalah yaitu “ penelitian yang berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran video berbasis

powtoon terhadap hasil belajar pada matematika materi bangun ruang siswa di kelas V SDN 177076 Lumban Nabolon kec. Uluan” hasil belajar siswa terfokus pada ranah kognitif saja.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon di kelas V SDN 177076 Lumban Nabolon?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 177076 Lumban Nabolon?

#### **1.5 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon di kelas V SDN 177076 Lumban Nabolon.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran video berbasis powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 177076 Lumban Nabolon.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri dari beberapa aspek:

1. Manfaat Teoritis

Memberi sumbangan bagi ilmu pendidikan, terkhusus prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk mendukung efektivitas pemberian pembelajaran dengan menggunakan media video.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta

Didik Dengan video berbasis powtoon pada mata pelajaran matematika peserta didik diharapkan lebih mudah dalam memahami materi, lebih termotivasi dalam proses KBM dan minat belajar terhadap pembelajaran lebih meningkat.

### b. Bagi Pendidik

Video pembelajaran berbasis powtoon pada mata pelajaran matematika bisa digunakan sebagai opsi dalam cproses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menggapai tujuan pembelajaran sehingga bisa memperbaiki nilai peserta didik.

### c. Bagi Sekolah

Dapat menyumbangkan ide dalam upaya untuk membuat suatu perbaikan untuk meningkatkan mutu dan proses hasil belajar siswa.