

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh sumber daya baik itu manusia maupun alam. Menurut (Kulla, Rumapea, & Tampongangoy, 2018) sumber daya manusia (SDM) memiliki peran penting sebagai pengendali sumber daya alam (SDA) yang bertujuan untuk meningkatkan pembangunan nasional. Maka pendidikan memegang peran penting untuk merealisasikannya. (Ningrum, 2009) mengatakan bahwa pendidikan merupakan wadah untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul, dimana diharapkan melalui pendidikan tersebut bangsa Indonesia lebih berkembang dan dapat bersaing dengan negara maju di era globalisasi.

Proses pelaksanaan pendidikan tidak hanya dilaksanakan di sekolah tetapi juga diluar sekolah. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses mentransfer pengetahuan secara sistematis dari satu orang ke orang lain menurut standar yang ditetapkan oleh para ahli (Suteja & Affandi, 2016). Diharapkan melalui transfer pengetahuan, sikap, perilaku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian akan menjelma menjadi pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Menurut (Saeful, 2016) melalui pendidikan juga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan karakternya dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Jadi, pendidikan itu merupakan pilar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Dalam dunia pendidikan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengharuskan seorang pendidik untuk melatih serta meningkatkan keterampilan mendidiknya dalam melahirkan penerus bangsa, karena sebuah mutu pendidikan sangat bergantung terhadap kualitas pendidik serta pembelajarannya. Maka menurut (Budiman, 2017) dengan adanya kemajuan IPTEK ini diharapkan dapat membawa perubahan baru pada dunia pendidikan termasuk pola pikir pendidik. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk

memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik. Dengan kata lain guru dituntut untuk merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media IT untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas (Putri S. S., 2021).

Matematika identik dengan objek-objek yang bersifat abstrak. Hal ini berpotensi dapat memunculkan kesulitan dalam mempelajarinya, khususnya pada peserta didik yang berada di kelas tingkat rendah karena belum mampu berpikir secara abstrak. Sehingga fakta tersebut mendorong perlunya penggunaan media pembelajaran matematika yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata (Mashuri, 2019). Menurut (Dewi Purwanti, Dinda Pratiwi, & Rinaldi, 2016), matematika memegang peranan penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa berpikir logis, sistematis, kreatif, analitis dan kritis, sehingga dapat melahirkan generasi yang cerdas sebagai pewaris bangsa. Akan tetapi fakta menyatakan bahwa menurut data yang dirilis OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) dalam (Hewi & Shaleh, 2020) pada hari selasa tanggal 03 Desember 2019 secara serentak mengenai hasil PISA 2018, Indonesia kembali berada di peringkat bawah. Pada kategori matematika Indonesia menempati urutan ke-7 dari bawah atau ranking ke-73 dari 79 negara yang berpartisipasi, dengan skor 379. Lebih rendah dari peringkat tahun 2015 yaitu peringkat ke-63. Maka demikian, perlu adanya peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran matematika. Hal ini merupakan salah satu kewajiban seorang guru yakni dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga hasil belajar peserta didik optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik (Atapukan, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang banyak digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi pembelajaran. Menurut (Arsyad, Media Pembelajaran, 2016), media pembelajaran merupakan bagian integral dari sumber belajar atau pembawa fisik, yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana penyampaian informasi secara langsung, di sekolah guru merupakan orang yang berperan sebagai penyampai informasi, dalam hal ini guru harus lebih inovatif dalam menggunakan berbagai media yang tepat untuk membantu pemahaman materi yang disajikan. Oleh karena itu, diharapkan dapat

meningkatkan perkembangan kognisi, emosi dan psikomotorik siswa. Media pembelajaran juga menjadi solusi agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik.

Namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih belum cukup menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung menggunakan media yang belum bervariasi seperti *powerpoint* sehingga peserta didik kurang memperhatikan dan merasa bosan karena dirasa kurang menarik (Putri E. F., 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi atau hanya mengandalkan LKS dan buku serta pemanfaatan media berbasis komputer yang jarang sekali guru gunakan menimbulkan rendahnya minat belajar peserta didik hal tersebut dapat terlihat pada saat kegiatan pembelajaran dimana peserta didik terlihat tidak antusias karena tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran dan memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku (Putri S. S., 2021) selain itu dampak dari kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran atau penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan tidak dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran hal ini sangat berpengaruh terhadap capaian hasil belajarnya. Hampir seluruh peserta didik mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah (Karmilah, 2019). Sehingga perlu dilakukan adanya upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT yang lebih menarik dan inovatif sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran animasi *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan modern berbasis ICT sebagai solusi terkait peningkatan minat dan hasil belajar matematika. Media animasi *powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis internet sebagai pembuatan video animasi untuk memudahkan presentasi dan memahami materi yang dipaparkan (Dewi & Handayani, 2021). Dari sekian banyak penelitian yang dilakukan dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien, penggunaan media animasi *powtoon* adalah yang paling efektif dalam meningkatkan minat dan hasil

belajar peserta didik. Akan tetapi tampaknya masih belum dilakukan penelitian untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekaligus pada tingkat SMP di kelas VII pada mata pelajaran matematika. Padahal, penelitian ini penting dilakukan karena matematika itu merupakan mata pelajaran penting hal ini dapat dilihat pada perbedaan jam pelajaran yang lebih banyak dan juga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan ujian dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, penelitian ini dapat menambah data tentang efektifnya penggunaan media animasi *powtoon* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada jenjang SMP. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dengan Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika".

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

- a. Guru matematika masih kurang memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan.
- b. Peserta didik di MTs Al-Banna Cikalahang tidak dapat menyerap materi pelajaran secara maksimal karena kurangnya minat belajar matematika yang dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan seperti tidak memperhatikan guru, sering mengobrol, tidak mengerjakan tugas dan lain sebagainya.
- c. Hasil belajar peserta didik di MTs Al-Banna Cikalahang dalam kategori rendah hal tersebut dapat dilihat dari nilai PTS pada tahun ajaran 2021/2022 yang mana hasilnya tersebut menunjukkan nilai dibawah KKM yang berlaku di sekolah tersebut.

1. 3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka untuk menghindari meluasnya penelitian maka diperlukan batasan di dalamnya. Yaitu sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* berupa video animasi.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas penggunaan media animasi *powtoon*.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif di MTs Al-Banna Cikalahang.
- d. Materi yang di digunakan dalam penelitian ini adalah aritmatika sosial.
- e. Penelitian ini hanya dilakukan untuk peserta didik kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang pada semester genap di tahun ajaran 2021/2022.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang?
2. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang?
3. Bagaimana peningkatan minat peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang?
5. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* efektif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang.
2. Untuk menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang.
3. Untuk menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang melalui media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon*.
4. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang melalui media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon*.
5. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang.

1. 6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pengetahuan dalam proses belajar mengajar, khususnya pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis ICT melalui aplikasi *powtoon* dapat dilakukan dengan berbasis partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan lingkungan belajar yang lebih beragam. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran khususnya yang berbasis ICT dengan media *powtoon*

yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi pendidik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan atau pedoman dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya berbasis ICT yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat membantu meningkatkan minat peserta didik sehingga pada saat proses kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif dan juga bisa membantu memudahkan pemahaman peserta didik dan dapat mengasah kemampuan memori dengan bantuan aplikasi *powtoon*.

