

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki keinginan dan kemauan untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Potensi tersebut tentunya dapat dikembangkan melalui sebuah proses yang disebut pendidikan. Sebagaimana dikatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Dengan demikian pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi diri untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan itu sendiri terdapat berbagai mata pelajaran yang dipelajari peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Satu diantaranya adalah melalui mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika terdapat pada setiap jenjang pendidikan baik itu sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Oleh karena itu pelajaran matematika sangatlah penting untuk dikuasai dan dipelajari karena matematika akan terus ada pada setiap jenjang pendidikan yang di tempuh oleh peserta didik. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk menguasai matematika. Hal ini didukung dengan data hasil survei *Programme for*

International Student Assessment (PISA) tahun 2018 yang dilakukan oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke 75 dari 81 negara dengan skor 379. Hal ini sangat jauh jika dibandingkan dengan negara ASEAN yang lain yaitu Singapura yang menduduki peringkat kedua dengan skor 569. Sejalan dengan hasil *PISA* tersebut, rapor pendidikan publik tahun 2022 pada jenjang Sekolah Dasar khususnya untuk wilayah Kota Pontianak menunjukkan bahwa kurang dari 50% peserta didik yang telah mencapai batas kompetensi minimum untuk numerasi. Adapun yang menjadi faktor penyebab kesulitan peserta didik untuk belajar matematika berasal dari faktor eksternal maupun internal.

Faktor internal penyebab peserta didik kesulitan untuk belajar matematika dapat berupa anggapan dari peserta didik bahwa matematika itu sulit, kurangnya tingkat intelegensi peserta didik, kurangnya motivasi belajar dan kesehatan peserta didik itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali saat mengajar dan lingkungan peserta didik. Faktor tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kun Ajeng Prabandari (2019) yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negerai 14 Genengadal” menyatakan bahwa kesulitan belajar matematika yang dialami oleh siswa karena persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika, faktor penyebab kesulitan berasal dari faktor internal (kurangnya intelegensi, motivasi belajar dan kesehatan tubuh) dan faktor eksternal (penggunaan media pembelajaran dan situasi keluarga). Sejalan dengan penelitian

tersebut, Natasya (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Bangkinang Kota (Materi Pecahan)” juga menyatakan bahwa faktor internal yang menjadi penyebab kesulitan belajar meliputi sikap negatif dalam belajar matematika dan motivasi belajar yang rendah. Sedangkan faktor eksternal meliputi kurang bervariasinya cara guru mengajar dan kurang maksimalnya penggunaan media/alat peraga pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu solusi yang dapat mengatasi masalah belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran di sekolah.

Pada pembelajaran di sekolah kesulitan belajar dapat diatasi dengan cara penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi agar lebih menarik sehingga peserta didik bisa memahami materi serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Sundayana, 2018, h.25). Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Purwono (dalam Ahmad Zaki, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik. Dengan pesatnya perkembangan zaman

hendaknya penggunaan media pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Sebagai insan pendidik, sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini. Hal ini juga sejalan dengan pasal 7 yang terdapat dalam Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang berbunyi “untuk mencapai tujuan belajar dilakukan melalui strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas yaitu satu diantaranya adalah dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu pemanfaatan IPTEK juga harus dilaksanakan oleh guru sebagaimana yang diamanatkan dalam standar kompetensi guru kelas SD/MI bagian kompetensi pedagogik poin ke lima pada PERMENDIKNAS No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang berbunyi ”memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Satu diantara pemanfaatan perkembangan IPTEK dalam media pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran video animasi.

Animasi merupakan suatu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. (Neo & Neo dalam Nurul Yuda, 2019). Adapun satu dari sekian kelebihan media animasi menurut Munir (2013) adalah mempermudah dan

mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya. Dengan demikian, penggunaan media animasi khususnya video animasi dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan video animasi juga diharapkan lebih menarik perhatian peserta didik dan memberi variasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Wardoyo (dalam Yusuf, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istianah yang berjudul “Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN se-Gugus Sukodono Sidoarjo” bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo. Oleh karena itu dengan penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan, beliau mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran beliau hanya menggunakan media konvensional berupa gambar dan media konkret dalam menjelaskan materi pembagian. Selain itu beliau juga menambahkan bahwa keterbatasan jumlah proyektor juga menjadi kendala untuk menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan IPTEK sehingga dalam kegiatan pembelajaran khususnya di kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi. Untuk hasil belajar

peserta didik, bagi peserta didik yang cepat menangkap materi maka hasil belajarnya baik. Sedangkan bagi peserta didik yang lambat menangkap materi pelajaran perlu waktu yang agak lama untuk dapat memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan suatu riset untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pembagian Kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan?”

Untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah umum tersebut, maka dapat diuraikan menjadi sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi Pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan “Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan”. Kemudian secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1. Bagi peserta didik
 - a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi pembagian.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif.

2. Bagi guru

- a. Memberikan referensi tentang media pembelajaran video animasi.
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas serta prestasi belajar peserta didik di sekolah.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi wahana pengembangan diri untuk mempersiapkan diri menjadi guru professional di masa yang akan datang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas batasan dari penelitian ini, maka ditetapkan ruang lingkup penelitian ini adalah variabel penelitian. Variabel penelitian merupakan “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang variabel tersebut sesuai tujuan penelitian, kemudian ditarik kesimpulannya. (Amir Hamzah, 2019, h.74). Selain itu Sugiyono (2019) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah

segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (h.2). Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sering pula dinyatakan variabel penelitian itu sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti”. Dari uraian pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti yang akan menjadi objek pengamatan untuk kemudian mengumpulkan informasi dan dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat tiga macam variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2019, h.57). Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran pada materi pembagian.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen atau yang biasa disebut variabel akibat atau *output* merupakan variabel yang diukur untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas (Amir Hamzah, 2019, h.75). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.

3. Variabel Kontrol

Variabel kontrol merupakan variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti (Sugiyono, 2019). Adapun variabel kontrol dalam penelitian ini berupa materi yang sama serta soal pre-test dan post-test yang sama dan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka.

F. Definisi operasional

Agar terdapat kesesuaian penafsiran serta memperjelas definisi yang digunakan dalam penelitian ini, maka definisi operasional secara rinci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak yang timbul dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembagian.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik berupa video animasi tentang materi pembagian. Dengan penggunaan media ini, peserta didik dapat melihat dan mendengar tentang materi yang sedang diajarkan.

3. Materi Pembagian

Pembagian merupakan pengurangan secara berulang dan sebagai kebalikan dari perkalian. Materi pembagian diajarkan dalam mata pelajaran matematika kelas

IV pada semester ganjil. Adapun materi pembagian ini dibatasi hanya pada materi aturan pembagian.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah seberapa besar tingkat penguasaan materi yang dicapai peserta didik khususnya dalam ranah kognitif setelah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi pembagian.