

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu maupun kelompok atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Tingginya tingkat pendidikan di sebuah negara menunjukkan akan kualitas negara tersebut. Terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di negara tersebut. Pendidikan pada dasarnya bertujuan sebagai jalan untuk meningkatkan pembangunan dalam sebuah negara, baik dalam bidang ekonomi sosial dan budaya. Karena dengan adanya pendidikan yang baik akan menciptakan masyarakat yang pintar dan paham untuk membangun bangsanya sendiri. Peran lembaga pendidikan sangat berguna untuk membantu menciptakan masyarakat yang potensial terutama dalam sumber daya manusia yang berkualitas.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangatlah dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran ini tersusun atas beberapa komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur tersebut adalah: guru, siswa, bahan/materi, cara/metode, kurikulum pengajaran, sarana belajar, waktu belajar, serta fasilitas belajar. Proses pembelajaran ini juga memiliki interaksi yang langsung antara satu dengan yang lainnya, interaksi yang terjadi pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar adalah antara guru dengan siswa, interaksi ini memegang peranan yang penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang kita inginkan.

Guru merupakan unsur penting dalam sebuah sistem pendidikan. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang guru mereka. Guru yang memberi perhatian, hangat dan supportif (memberi semangat) diyakini bisa memberi motivasi belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya bahan pembelajaran yang sulit akan terasa mudah oleh siswa dengan bantuan guru. Tugas utama guru adalah mengelola proses belajar mengajar sehingga terjadi interaksi tersebut sudah barang tentu akan

mengoptimalkan tujuan yang telah dirumuskan. Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai salah satu pihak yang bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar dituntut mempersiapkan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Seorang guru yang profesional memiliki kemampuan dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif, memahami media yang akan digunakan, tepat memilih, terampil menggunakan media dalam pembelajaran. Karena salah satu faktor yang mendukung keberhasilan seorang guru itu yakni guru mampu menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Di dalam pendidikan, peserta didik harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Peserta didik akan menemukan hal-hal yang baru untuk menambah pengetahuan dari media pembelajaran yang inovatif dalam melaksanakan pelajaran. Peserta didik juga dapat berpikir kritis, belajar kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peserta didik sendirilah yang harus bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Agar pemahaman siswa berkembang terhadap pelajaran, maka siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu yang diajarkan dalam sekolah khususnya di sekolah dasar adalah mata pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah untuk membekali peserta didik dengan ketertinggalan pada masa covid 19 yang terjadi pada tahun-tahun sebelumnya

Namun pada kenyataannya, pendidikan pada jenjang sekolah dasar saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan, terutama pada kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan unsur-unsur yang mendukung pendidikan tidak sesuai dengan kenyataan. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas VI (Gratia, S.Pd) SD Negeri 040525 Penampen, salah satu kendala dalam proses pembelajaran matematika di sekolah tersebut adalah ketersediaan media yang kurang memadai merupakan salah satu alasan mengapa pembelajaran matematika di sekolah tersebut

belum maksimal. Selain ketersediaan media yang belum memadai, penggunaan media yang ada juga kurang efektif. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif, dimana guru melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional, merupakan salah satu alasan siswa kurang memiliki minat dalam belajar. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika ditandai dengan banyak siswa yang bermain-main dengan teman sebangkunya sehingga mereka tidak memperhatikan guru mengajar. Sehingga siswa sulit mengerti dan memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru dan ketika siswa mengalami benturan atau kesulitan dalam pelajaran, siswa takut untuk bertanya pada guru dan siswa membiarkan apa yang tidak dipahaminya begitu saja. Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam bertanya tentang materi yang dibahas dan penggunaan media yang terbatas saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti mencoba mengatasi minat belajar siswa yang kurang maksimal dengan melakukan penelitian dengan menerapkan Media Animasi dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan ini, siswa dituntut untuk bekerja sendiri dan mandiri sehingga siswa lebih percaya diri dan yakin pada kemampuan dirinya sendiri dalam memecahkan masalah. Media Animasi diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu mengatasi kebosanan siswa dalam menerima pelajaran. Media Animasi merupakan suatu perantara dalam menyampaikan pesan agar lebih menarik minat siswa. Penggunaan Media Animasi bertujuan untuk mengatasi pembelajaran yang bersifat verbalisme atau dengan kata-kata sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan KBBI, media dapat diartikan alat guna menyampaikan informasi. Oleh karena itu, media dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Sementara pengertian pembelajaran menurut KBBI adalah proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Arsyad (2015) beropini bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik.

Media animasi yang digunakan merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini.

Media animasi bisa menjadi pilihan oleh pendidik untuk diterapkan pada pembelajaran. KBBI mengartikan animasi sebagai film yang terdiri dari kumpulan lukisan maupun gambar yang sedikit berbeda satu sama lain sehingga saat diputar akan tampak bergerak. Sementara Laily Rahmayanti (2016) mengemukakan bahwa media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai karakter animasi. Dengan demikian dapat disimpulkan media video animasi adalah media yang menggabungkan aspek audio dan visual dalam bentuk animasi.

Media animasi yang digunakan merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis memberikan judul penelitian : **“Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam mata pelajaran matematika kelas VI SD Negeri 040525 Penampen adalah:

1. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai.
2. Guru kurang efektif menggunakan media pembelajaran.
3. Penggunaan metode konvensional.
4. Minat belajar siswa kurang maksimal.
5. Kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada penggunaan media animasi pada materi perkalian kelas VI terhadap minat belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah yang dirumuskan dari latar belakang masalah adalah:

1. Bagaimanakah Penggunaan Media Animasi Terhadap Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen?
2. Bagaimanakah Minat Belajar Siswa pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen?
3. Bagaimanakah pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah antara lain:

1. Untuk mengetahui Pelaksanaan pembelajaran dengan Menggunakan Media Animasi pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen.

2. Untuk mengetahui Minat Belajar Siswa pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen.
3. Untuk mengetahui pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 040525 Penampen.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah
 - a) Prestasi sekolah menjadi lebih meningkat dan semakin berkembang
 - b) Memberikan wawasan dan informasi serta mampu bersaing dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.
2. Bagi guru
 - a) Memperbaiki serta mempelajari kekurangan guru selama ini dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Sebagai bahan untuk guru dalam memperbaiki segala kekurangan yang selama ini belum digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.
3. Bagi siswa
 - a) Sebagai pemicu semangat bagi siswa untuk belajar lebih giat lagi.
 - b) Mengajak siswa untuk lebih aktif lagi belajar di sekolah.
 - c) Dapat memperbaiki segala kekurangan yang selama ini terdapat di sekolah.
 - d) Serta dapat menambah wawasan siswa tentunya.
4. Bagi peneliti berikutnya
 - a) Dengan adanya penelitian ini bisa menjadi masukan yang sangat berharga untuk menjadi bekal sebagai calon pendidik.

Dengan penelitian ini diharapkan supaya peneliti berikutnya bisa menambah wawasan terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.