

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Annisa, 2022). Sedangkan menurut Prasetya (2021) Pendidikan diartikan sebagai proses terkait dengan potensi (kemampuan, kapasitas) manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, yang kemudian disempurnakan dengan kebiasaan baik, melalui media yang disusun dan dikelola sedemikian rupa oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Pendidikan membutuhkan matematika karena matematika berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, Pendidikan membutuhkan matematika untuk mengembangkan potensi peserta didik, seperti memecahkan masalah, membuat keputusan penting dan membuat perencanaan, agar berguna bagi peserta didik dimasa depan.

Menurut Sa'idah (2021) Tujuan pembelajaran matematika agar para siswa memiliki kemampuan-kemampuan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan tersebut diperlukan siswa agar dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk di implementasikan dalam kehidupan. Sedangkan menurut Marasabessy (2021) tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memahami konsep matematika, mampu menjelaskan keterkaitan satu konsep dengan konsep lain, dan mampu menggunakan konsep

algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan benar ketika menyelesaikan suatu permasalahan. Tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai apabila bahan pendidikan diorganisasi dan disiapkan secara bervariasi. Dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat sangatlah berpengaruh. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan media konvensional saja akan tetapi guru juga harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 01 Pemulutan Barat, dengan salah satu guru, dapat disimpulkan bahwasannya guru masih menggunakan atau dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran hanya terpusat pada buku, selain itu minimnya penggunaan media serta belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran pada materi bilangan cacah sehingga siswa masih berpusat pada sumber buku paket matematika yang menyebabkan anak kesulitan dalam membaca bilangan cacah dan kesulitan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempatnya, sehingga ada beberapa siswa di kelas II yang belum mencapai KKM, dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada saat pembelajaran materi bilangan cacah. Jadi hasil belajar pada materi bilangan cacah banyak yang belum mencapai nilai KKM.

Menurut Mashuri & Budiyono (2020) kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi yaitu, (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam

penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa. Sedangkan menurut Dzakwan (2020) kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi yaitu, : (1) mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks; (2) menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual; (3) dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; (4) memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa; (5) memiliki sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi tanpa adanya bimbingan dari guru.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi yaitu, memberikan informasi yang baik dan menarik, dan dapat diterima secara merata oleh siswa. Bermanfaat untuk menjelaskan suatu proses pembelajaran, dapat diulang-ulang materi tersebut, dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Media pembelajaran video animasi akan lebih membantu siswa dalam memahami informasi atau materi dalam pembelajaran, selain itu media pembelajaran video

animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran video animasi dapat mudah dimengerti sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Febrina & Lena (2021), dengan judul “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SDN 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat” dengan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 2,826$ dan $t_{tabel} = 2,004$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap hasil belajar keliling dan luas (bangun datar) di kelas IV SDN 09 Pasaman Kab. Pasaman Barat. Selanjutnya penelitian oleh Friska et al., (2021) yang berjudul “Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai” dengan hasil uji hipotesis dari uji *paired samples test* dapat diperoleh nilai signifikan 0,000. Hasil pengujian terlihat nilai signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yusuf & Zuliani (2022) yang berjudul ” Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09” hasil dari perhitungan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 5,42 dan 5,42 sedangkan hasil dari perhitungan nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 5,26 dan 6,82. Jadi dapat disimpulkan dari penelitian bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Larangan 09 Kota Tangerang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah Kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran matematika, metode ceramah masih mendominasi pembelajaran ketika menjelaskan materi.
3. Proses pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar buku paket matematika dan tidak semua siswa memiliki buku paket secara mandiri.
4. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM.

1.2.2 Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang sudah diidentifikasi diatas, hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi pembelajaran yang diajarkan yaitu bilangan cacah khususnya pada materi makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat.
2. Media pembelajaran video animasi yang digunakan yaitu video pembelajaran.

3. Hasil belajar difokuskan pada kemampuan kognitif dalam hal membaca bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan tempatnya.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti memberikan rumusan masalahnya adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah kelas II SD Negeri 01 pemulutan Barat ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui apakah ada pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah kelas II SDN 01 Pemulutan Barat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat diharapkan menambah wawasan dan membantu siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika, sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan tidak menarik.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan tidak mudah bosan.

- b) Bagi siswa, dengan menggunakan multimedia hasil belajar akan meningkat dan pembelajaran menjadi lebih aktif.
- c) Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya perbaikan peningkatan hasil belajar matematika, sehingga tercapai pembelajaran yang bermutu.

