

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam upaya membangun manusia yang berkualitas, terutama generasi muda sebagai pemegang estafet perjuangan untuk mengisi pembangunan. Pendidikan merupakan usaha atau proses yang ditujukan untuk membina kualitas sumber daya manusia (SDM) seutuhnya agar dapat melakukan perannya dalam kehidupan secara fungsional dan optimal. Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan.

Allah SWT berfirman di dalam Al-Quran Surat Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا

قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Ayat ini menyebutkan tentang manusia yang beriman dan berilmu, Allah SWT menyebutkan tentang keutamaan duduk di majelis, yang bearti keutamaan seorang hamba untuk menuntut ilmu pengetahuan. Allah

menerangkan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang beriman dan berilmu sebanyak beberapa derajat. Urgensi hamba dalam menuntut ilmu adalah agar dapat membedakan hal-hal yang diperintahkan Allah dan hal-hal yang dilarang oleh Allah SWT. Untuk membedakan apa yang diperintah dan dilarang Allah maka diperlukan ilmu pengetahuan yang didapatkan dari pendidikan sehingga dalam proses penyampaiannya melalui pengajaran. Untuk memudahkan proses pengajaran bisa menggunakan alat bantu yaitu media pembelajaran.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), Bahkan tercapainya tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) juga merupakan peranan dari pendidikan. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi perangkat komputer serta aplikasi di segala bidang menuntut banyak pihak memberikan perhatian khusus kepadanya. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang. Tuntutan era globalisasi

---

<sup>1</sup>Undang-undang RI No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, ( Bandung: Faktor Media, 2003), h.3.

dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan.<sup>2</sup>

Perubahan global dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru sebaiknya menjadikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, serta sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran Kurikulum yang berlaku.<sup>3</sup>

Pemahaman dalam matematika sangatlah berbeda dengan pemahaman dalam mata pelajaran lain karena sebagian besar materi pelajaran matematika memiliki tingkat kesukaran yang tinggi sehingga sangat sulit dipahami oleh peserta didik. Menurut Zulkardi salah satu masalah utama dalam pendidikan matematika di Indonesia adalah kurangnya minat mereka dalam belajar matematika karena mereka menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Rubham Masykur, Nofrizal, dan Muhammad Syazali, "Pegembangan Pembelajaran Matematika dengan Micromedia Flash", dalam *jurnal pendidikan matematika*, Vol. 8 No. 2 Juli, 2017, h.178.

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, (ed.), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 183.

<sup>4</sup> Yuliani Indrawaty, "Faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja Guru Matematika dalam Pelaksanaan KBK", dalam *Jurnal Manajemen & Bisnis Sriwijaya*, Vol. 4 No.7 Juni, 2006, h. 3

Matematika memiliki Karakteristik yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama penuh dengan simbol-simbol yang terkadang sulit dipahami. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan tujuan utama proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini.<sup>5</sup> Pembelajaran matematika tidak cukup hanya disampaikan dengan membuat modifikasi model pembelajaran, namun sangat penting adanya variasi media yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep matematika.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>6</sup> Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan

---

<sup>5</sup> Rubham Masykur, Nofrizal, dan Muhammad Syazali, "Pegembangan Pembelajaran"..., h 178.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3.

dapat di konkretkan dengan kehadiran media.<sup>7</sup> Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Perkembangan teknologi komputer memungkinkan penayangan informasi grafik, suara, gambar, animasi dan teks, sehingga memungkinkan dibuatnya media audio visual yang interaktif. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.<sup>8</sup> Adanya media pembelajaran berupa multimedia memungkinkan proses pembelajaran yang variasi, dinamis, menyenangkan dan berkualitas. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah video animasi. Pembelajaran dengan media video animasi adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri dan hasil belajar siswa yang diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti setelah melakukan wawancara dengan ibu Dessy selaku wali kelas V SDN Pasar Lama 6 menyatakan bahwa minat belajar anak-anak didik pada mata pelajaran matematika masih sangat kurang, sehingga berdampak pada hasil belajar matematika yang menurun. Hal ini disebabkan karena dalam proses

---

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.120.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 170.

pembelajaran sangat jarang menggunakan media. Guru lebih memilih menjelaskan secara ceramah atau pemberian tugas.

Pada saat belajar dalam keadaan pandemi COVID-19 sistem pembelajaran dilakukan dengan online. SDN Pasar Lama 6 menggunakan media video dalam sistem pembelajarannya sehingga segala kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dengan video yang dikirim melalui media sosial *Whatsapp*. Mata pelajaran operasi hitung bilangan pecahan merupakan mata pelajaran di tahun ajaran baru 2020/2021 yang dianggap sebagai mata pelajaran matematika yang sulit dipahami ke anak didik. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul **“Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Belajar Berbasis Video Animasi Ditinjau dari Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Di SDN Pasar Lama 6 Tahun Pelajaran 2020/2021”**.

## B. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

### 1. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap maksud pengertian ini, maka berikut ini diberikan beberapa definisi yang terdapat dalam penyusunan penelitian ini:

#### a. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektifitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju.<sup>9</sup>

Jadi Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan dengan menggunakan media berbasis video animasi dari hasil perhitungan pada lembar observasi lebih dari 80%, hasil belajar siswa berbeda signifikan antara nilai *pretest* sebelum menggunakan media berbasis video animasi dengan nilai *posttest* setelah menggunakan media berbasis video animasi, dan minat belajar siswa pada hasil angket minimal pada kategori baik.

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.375

## b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>10</sup>

Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Dalam penelitian ini video animasi yang dimaksud adalah video yang berhubungan dengan pembelajaran matematika yang di buat dalam bentuk animasi sehingga siswa lebih tertarik dalam mempelajari matematika.

## c. Hasil Belajar

Sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.<sup>11</sup>

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan berbeda signifikan antara nilai *pretest*

---

<sup>10</sup> Karti, *Teknologi Pembelajaran*, (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 1995), h. 98.

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan...*, h. 5.

dan *posttest* dengan menggunakan media berbasis video animasi di kelas V SDN Pasar Lama 6 berbeda.

d. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada menyuruh.<sup>12</sup>Jadi minat yang dimaksud panulis adalah minat belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis video animasi.

2. Lingkup Pembahasan

Agar dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran oleh pembaca, maka diperlukan suatu batasan masalah dalam penelitian ini, dengan harapan hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang dikehendaki peneliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran berupa video dalam bentuk video animasi.
- b. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN Pasar Lama 6.
- c. Pembelajaran matematika dalam video animasi ini dibatasi pada materi operasi hitung Perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

---

<sup>12</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991) h. 180.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan di kaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas V SDN Pasar Lama 6?
3. Bagaimana minat belajar siswa kelas V SDN Pasar Lama 6 pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan dengan menggunakan media berbasis video animasi?
4. Apakah penggunaan media berbasis video animasi efektif digunakan pada pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas V SDN Pasar Lama 6?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi.
2. Untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran dengan menggunakan media

berbasis video animasi pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas V SDN Pasar Lama 6.

3. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SDN Pasar Lama 6 pada materi operasi hitung bilangan pecahan dengan menggunakan media berbasis video animasi.
4. Untuk mengetahui efektifan pembelajaran matematika menggunakan media berbasis video animasi pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V SDN Pasar Lama 6.

#### **E. Alasan Memilih Judul**

1. Pada tingkat SD pembelajaran matematika dibuat lebih menyenangkan dan menarik sehingga mengubah pola pikir tentang matematika yang sulit menjadi mudah.
2. Materi operasi bilangan pecahan merupakan materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa SDN Pasar Lama 6.
3. Mengingat bahwa pembelajaran matematika di SDN Pasar Lama 6 masih kurang diminati siswa, sebab guru jarang menggunakan media dalam pembelajarannya.
4. Pada keadaan saat ini pembelajaran matematika dilakukan secara *daring* sehingga pembelajaran matematika disajikan dengan menarik dan mudah dipahami yaitu menggunakan media video animasi.

## **F. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu signifikansi yang bersifat teoritis dan signifikansi yang bersifat praktis.

### **1. Secara Teoritis**

Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang akan datang khususnya bagi mahasiswa calon guru mengenai media berbasis animasi dalam pembelajaran matematika. Sehingga dapat digunakan dalam proses mengajar.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Dapat mendorong minat dan hasil belajar matematika dengan suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

#### **b. Bagi Guru**

Memberikan pengetahuan tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti media berbasis video animasi untuk memberikan variasi dalam pembelajaran.

#### **c. Bagi peneliti sendiri**

Penelitian bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media berbasis video animasi.

## G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil tinjauan penulis tentang efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video animasi ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa, ada yang menyangkut dengan tema yang peneliti teliti yaitu:

1. Penelitian oleh Iwan Setiawan (2017) dengan judul “Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun 2015/2016” (UIN Mataram), hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media berbasis animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa dilihat dari siswa yang aktif dan termotivasi dalam belajar matematika. Perbedaan antara penelitian dari iwan setiawan dengan penelitian penulis yaitu pada penelitian iwan yang di ukur dengan video animasi pada minatnya saja sedangkan pada penelitian penulis menggunkur hasil belajar dan minat belajar siswa dengan menggunakan video animasi.
2. Penelitian oleh Jusdar (2016) dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII MTS As’adiyah No.8 Kampiri” (UIN Alauddin Makassar), hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dilihat dari nilai matematika pada kelas yang diberikan perlakuan media animasi meningkat tinggi sebelum diberikan perlakuan. Perbedaan antara

penelitian dari jusdar dengan penelitian penulis yaitu pada penelitian jusdar yang di ukur dengan video animasi pada hasil belajarnya saja sedangkan pada penelitian penulis menggunkur hasil belajar dan minat belajar siswa dengan menggunakan video animasi.

3. Penelitian oleh Muhammad Akhyar (2018) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Presentasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MIA SMAN 1 SOPPENG” (UIN Alauddin Makassar), hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media presentasi berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat matematika siswa dilihat dari nilai dan keaktifan siswa yang meningkat. Perbedaan antara penelitian dari Muhammad Akhyar dengan penelitian penulis yaitu pada penelitian iwan yang di ukur dengan pengaruh dari penggunaan media presentasi sedangkan pada penelitian penulis menggukur efektivitas media video animasi

## **H. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Dalam penelitian ini peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang media pembelajaran dan mampu menerapkan dalam pembelajaran matematika.
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan menarik, materi

mudah dipahami, dan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

## 2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  = Pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi tidak efektif digunakan pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V SDN Pasar Lama 6.

$H_a$  = Pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi efektif digunakan pada materi operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas V di SDN Pasar Lama 6.

## I. Sistematika Penulisan

Untuk lebih mudah memahami pembahasan dalam penelitian ini, peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan secara garis besar mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian teori terdiri dari media pembelajaran, pembelajaran video, hasil belajar, minat belajar siswa dan operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, dan prosedur penilaian.

## BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini diawali dengan data dan temuan penelitian yang diperoleh dari hasil dokumentasi, dilanjutkan dengan analisis data dan pembahasan atas hasil analisis data.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan secara singkat mengenai apa yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam bagian simpulan. Kemudian bab ini ditutup dengan keterbatasan dan saran yang dapat dipertimbangkan terhadap hasil penelitian.