

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **a. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bidang yang harus diutamakan karena para siswa mempunyai berbagai potensi dalam dirinya. Adanya kecenderungan dewasa ini kembali pada pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang dan kita harus bisa melakukan berbagai pendekatan dalam segala hal (Amri dan Ahmadi, 2010). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa, baik itu pengetahuan, emosional atau sikap dan keterampilan”.

Dengan adanya potensi tersebut dalam mengembang pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik diharapkan mampu menciptakan siswa yang berkarakter baik dan berpengetahuan yang luas sehingga dapat berguna di kalangan lingkungan masyarakat serta bangsa dan negara. Proses pengembangan siswa dapat berkembang dengan baik ditentukan juga oleh kualitas proses belajar mengajar yang mereka jalani. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengubah kedewasaan individu dalam aspek pengetahuan, nilai, sikap dan lain

sebagainya.

Sekarang ini, pembelajaran semakin maju seiring dengan majunya zaman. Pembelajaran yang ideal pun tergantung dengan fasilitas belajar yang disediakan, dimana bukan buku saja sumber ilmu pengetahuannya tersebut melainkan ilmu dapat diakses melalui internet. Tetapi, masih ada beberapa sekolah yang masih agak sulit untuk mengakses internet. Proses pembelajaran sering kali dihadapkan pada materi yang dapat dikatakan abstrak atau diluar pengalaman siswa sehari-hari, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang tentunya dapat dilakukan oleh guru kepada siswa untuk mengkonkritkan atau memperjelas sesuatu yang abstrak bagi siswa (Nurul, A. 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di MTs Al-Adli Palembang pada tanggal 05 Maret 2022, diketahui bahwa dalam penyampaian pembelajaran yang berkaitan dengan transformasi geometri, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang seharusnya dapat membantu penyampaian materi, guru mata pelajaran matematika hanya menggunakan buku paket serta modul sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi transformasi geometri adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa audiovisual. Dimana untuk menghasilkan media audiovisual powtoon disini perlu adanya penilaian dari

para ahli untuk membuktikan layak produk, adanya juga kepraktisan dilihat dari instrumen yang dibuat peneliti dan media tersebut sudah mudah dalam pemakaiannya, serta efek potensial itu untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dimana disini peneliti membuat tes setelah media ditampilkan ke peserta didik guna melihat apakah media tersebut sudah menunjang proses untuk belajar mengajar. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa sasaran penilaian hasil belajar oleh pendidik pada kemampuan berpikir adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Kemendikbud, 2014). Setiap kemampuan tersebut juga terdapat pada soal-soal yang diberikan. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki setiap kemampuan berpikir untuk menyelesaikan soal-soal.

Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan untuk guru dan dipadukan dengan suatu pendekatan pembelajaran terpadu yang merupakan implementasi berdasar kurikulum 2013 yang memungkinkan siswa mencari, menelusuri, dan mendapatkan konsep dari suatu keilmuan yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dipandang akan sangat menunjang proses pembelajaran dalam kurikulum 2013. Seperti salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa dalam bentuk media audiovisual yang berupa video animasi.

Media audiovisual merupakan rangkaian diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang kaya

informasi dan sangat lugas, karena dapat menghadirkan informasi sampai ke hadapan siswa secara langsung. Kelebihan media audiovisual dalam pembelajaran yaitu memperkaya pemaparan materi, materi dapat diulang-ulang pada bagian yang kurang jelas atau belum dipahami oleh siswa, sangat sesuai dalam penyampaian materi dalam aspek psikomotor, video lebih cepat dalam menyampaikan pesan yaitu materi pembelajaran, serta video menunjukkan secara jelas semua tahapan dalam pembelajaran (Andi, P. 2014). Video animasi sebagai media pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan oleh guru dapat lebih memberikan pemahaman kepada siswa sebagai penerima pesan. Selain itu video animasi juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja (Teni, N. 2014).

Dengan media pembelajaran video berbentuk animasi yang menyenangkan ini membuktikan bahwa media pembelajaran untuk memudahkan siswa dengan mengikuti perkembangan zaman saat ini dimana sangat mudah mengakses teknologi informasi dimana saja dan kapan saja untuk mendapatkan materi pembelajaran. Salah satu media yang menunjang proses pembelajaran adalah media yang berbantuan aplikasi seperti media yang dibuat berbantuan aplikasi powtoon. Powtoon sendiri mempunyai kelebihan yaitu mudah untuk digunakan membuat video terutama animasi – animasi yang membuat siswa usia SMP tertarik untuk belajar dan memperhatikan. Banyak pilihan animasi yang ingin digunakan, selain itu juga dapat ditambah dengan gambar–gambar yang ingin dicantumkan oleh

pembuat video (Setyani dkk, 2020). Powtoon juga menyajikan fitur animasi yang beragam serta efek transisi yang beragam. Menurut Zhang (dalam Julianingrum, Muchsini & Adi, 2020) menjelaskan bahwa animasi dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien, menjadikan siswa dapat memahami materi untuk jangka panjang dan meningkatkan ketertarikan siswa. Media pembelajaran berupa video animasi juga dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Faridah, I. 2018).

Materi geometri penting untuk dipelajari, salah satu alasan pentingnya mempelajari materi geometri yaitu untuk mengasah kemampuan siswa dalam matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Schwartz (Paradesa, 2016) “Geometri adalah sebuah konsep yang menghubungkan berbagai bidang dalam matematika”. Dengan mempelajari geometri siswa dapat menghubungkan antara konsep matematika yang bersifat abstrak dengan konsep matematika yang bersifat konkret sehingga mudah mengaitkan antara keduanya dan dapat menjadi stimulus terhadap pemahaman yang mendalam. Meskipun demikian, faktanya dilapangan bahwa materi geometri masih kurang dikuasai oleh sebagian besar siswa.

Berdasarkan pengalaman beberapa guru matematika, salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi transformasi geometri. Transformasi geometri merupakan materi dari sekian banyak yang diajarkan disekolah, yang mempelajari perubahan ukuran, bentuk penyajian, dan posisi dari suatu objek, baik berupa titik, garis, kurva, dan bidang, serta dapat dinyatakan dalam gambar dan matriks menurut aturan tertentu. Transformasi

geometri terdiri dari translasi (pergeseran), refleksi (pencerminan), dilatasi (perkalian), dan rotasi (perputaran) (Subchan dkk, 2018). Peneliti ingin mengembangkan video animasi pembelajaran matematika karena berdasarkan permasalahan yang dialami siswa selain itu penggunaan video sebagai media pembelajaran matematika akan mempermudah pesan yang disampaikan sehingga dapat memengaruhi pola pikir karena pesan disampaikan melalui mata dan telinga. Siswa dengan gaya belajar visual dapat memahami materi dari apa yang mereka lihat, siswa dengan gaya belajar auditori dapat memahami apa yang mereka dengar. Artinya dalam pembelajaran matematika siswa harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam dunia nyata (Nurul, F. 2016).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)”**.

#### **b. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang masalah diatas maka rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dikembangkan valid?

2. Bagaimana media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dikembangkan praktis?
3. Bagaimana media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dikembangkan mempunyai efek potensial?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang valid.
2. Menghasilkan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang praktis.
3. Menghasilkan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mempunyai efek potensial.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi serta lebih termotivasi lagi untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual powtoon pada pembelajaran Matematika materi Transformasi Geometri untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

## 2. Bagi sekolah

Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran, khususnya motivasi belajar pada mata pelajaran matematika.

## 3. Bagi peneliti lain

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu bahan ajar pembelajaran.