

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia itu tidak dapat dilepaskan dari pendidikan. Pendidikan itu sangat penting bagi kehidupan manusia dengan tujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi yang ada di dalam diri manusia. Dengan semakin bertumbuh dan berkembang setiap individu bisa memiliki kreativitas, ilmu pengetahuan yang lebih luas, berkepribadian yang baik dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya agar dapat mengendalikan diri, berkepribadian yang baik, cerdas, berakhlak mulia, serta mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan berupaya dalam mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujudnya suatu kepribadian yang sempurna dalam dirinya. Harapan terhadap dunia pendidikan itu sangat besar dalam membawa peserta didik ke arah kualitas hidup yang lebih baik.²

Kegiatan belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik harus merasakan pengalaman langsung. Pengalaman

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasi*, (Medan : LPPPI, 2019), hlm. 26

² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palapo : Kampus IAIN Palapo, 2018), hlm. 10

langsung itu dirasakan pada saat interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya yang terjadi dalam proses pembelajaran.³ Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik.⁴ Prosesnya itu ialah guru menyampaikan pesan kepada peserta didik melalui perantara. Perantara tersebut merupakan media yang akan memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Pesan yang disampaikan melalui media tersebut berisi materi yang akan diajarkan guru kepada peserta didik.

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga itu dapat merangsang pikiran dan perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar di kelas berlangsung.⁵ Menurut Munadi, media adalah sesuatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media pembelajaran penyampaian materi yang dilakukan oleh guru itu menjadi lebih efisien dan efektif.⁶ Hal inilah yang dapat memudahkan guru saat mengajar di kelas serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru itu dengan mudah dan juga peserta didik tidak merasa bosan dengan materi tersebut.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam mendidik peserta didik, guru tidak hanya

³ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), hlm. 24

⁴ Mustofa, dkk. *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 1

⁵ Olivia Feby, dkk, *Media Pembelajaran Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, (Pasaman: CV Azka Pustaka, 2022), hlm. 31

⁶ Laily Rahmayanti, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Segugus Sukodono Sidoarjo”, *JPGSD*, Vol.06 No.04 (Tahun 2018), 430.

menggunakan metode pembelajaran satu arah saja, seperti metode ceramah pada saat menyampaikan materi di depan kelas. Hal itu dapat membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.⁷ Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dapat berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif sehingga membuat guru bisa menyampaikan materi yang diajarkan peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan imajinasinya, kemampuan, dan sikapnya lebih lanjut sehingga dapat melahirkan peserta didik yang kreatif dan inovatif.

Pemilihan dalam media pembelajaran juga berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif maka itu dapat memberikan dampak negatif terhadap peserta didik yaitu peserta didik akan bosan dengan materi yang disampaikan di media tersebut, peserta didik tidak paham dengan materi yang disampaikan. Dengan memilih media pembelajaran yang benar itu dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Dan juga hal itu dapat mengurangi rasa bosan pada saat belajar.⁸

Media pembelajaran banyak jenisnya yang terdiri dari media cetak, media audio, media visual, media audio visual. Di sekolah dasar, banyak guru menggunakan media yaitu media cetak seperti buku dan papan tulis

⁷ Andrew Fernando, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 9

⁸ *Ibid*, hlm. 9

sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.⁹ Jika guru selalu menggunakan buku sebagai media pembelajaran maka peserta didik akan merasa bosan dan tidak paham akan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus memilih media pembelajaran yang benar untuk keberhasilan peserta didik dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan guru saat mengajar dan membuat peserta didik senang dan tidak merasa bosan yaitu media audio visual yang berupa media video animasi.

Menurut Mayer, video animasi adalah kumpulan gambar berupa objek yang dapat bergerak dan diberikan efek sehingga terlihat nyata dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup atau benda mati.¹⁰ Media video animasi juga dapat lebih menarik jika dipadukan dengan warna yang cocok, tulisan yang sesuai dan ditambahkan dengan bantuan suara. Penggunaan video animasi berkemampuan dalam menggambarkan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh peserta didik. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dan media video animasi ini membuat peserta didik lebih lama mengingat materi yang disampaikan sehingga dapat memperjelas peserta didik dengan materi yang disampaikan.

⁹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 10

¹⁰ Delila Khoiriyah Mashuri, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*”, *JPGSD*, Vol.08 No.05 (Tahun 2020), 2

Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Jika dari sisi siswa, hasil belajar itu tingkat perkembangan belajarnya lebih baik jika dibandingkan pada saat sebelum belajar.¹¹ Mata pelajaran matematika itu sendiri kurang banyak di minati oleh peserta didik yang dikarenakan materi dan rumus matematika sulit dipahami terutama untuk anak sekolah dasar. Dengan digunakannya media video animasi ini guru dapat menyampaikan materi mata pelajaran matematika dengan menarik, singkat sehingga dapat dipahami peserta didik. Dari digunakannya media video animasi ini guru dapat melihat seberapa jauh mana peserta didik memahami materi matematika yang ditampilkan dengan media video animasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis di SD Negeri 106 Palembang, peneliti mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 106 Palembang ini masih kurang bervariasi, para guru menggunakan media yang berupa buku. Dan juga peserta didik di di SD tersebut sebagian peserta didik masih ada yang mengalami kesulitan saat pelajaran Matematika dan ada juga sebagai peserta didik yang paham pada saat pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan masalah ini baik untuk diteliti. Permasalahan ini terjadi dikarenakan guru menggunakan media yang bervariasi sehingga media yang digunakan terlalu monoton yang

¹¹ Sulastri, dkk, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”, JKTO, Vol.03 No.01 (Tahun 2020), 92

menggunakan media yang berupa buku. Hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan sehingga dapat menurunkan hasil belajar peserta didik dikarenakan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Hal inilah yang melatarbelakangi sehingga saya melakukan penelitian di SD Negeri 106 Palembang kecamatan Sako.¹²

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa perlu menerapkan media video animasi dalam pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 106 Palembang, Kecamatan Sako, dengan harapan dapat memecahkan permasalahan tersebut. Maka peneliti mengangkat judul penelitian ini yaitu **“ Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SD Negeri 106 Palembang”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dari pokok masalah, berdasarkan latar belakang terdapat beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

- a. Media yang digunakan guru kurang bervariasi
- b. Peserta didik kesulitan dalam mata pelajaran matematika

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas dan agar penelitian ini dapat mengenai sasaran yang dimaksud maka masalah – masalah yang diteliti

¹² Observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 106 Palembang, Sako, Kecamatan Sako, tanggal 10 Maret 2022

perlu dibatasi ruang lingkupnya. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Fokus penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media video animasi
- b. Peserta didik yang diteliti yaitu peserta didik kelas IV A dan kelas IV C di SD Negeri 106 Palembang
- c. Materi yang digunakan yaitu materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang tidak diterapkan media video animasi?
- b. Bagaimana hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang diterapkan media video animasi?
- c. Bagaimana pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang tidak diterapkan media video animasi

- b. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang diterapkan media video animasi
- c. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian tidak akan berarti jika tidak memiliki manfaat yang didapat, maka dari itu penelitian ini dikatakan berharga apabila memiliki manfaat yang dapat diperoleh baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat digunakan di Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, dan perkembangan sekolah pendidikan lainnya.

b. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu cara untuk meningkatkan pendidikan bagi SD Negeri 106 Palembang pada khususnya dan bagi pendidikan di Indonesia pada umumnya.

Adapun manfaat lainnya yaitu :

a) Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang didapatkan di bangku kuliah

terhadap masalah – masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediakan sehingga bagi peserta didik mudah untuk memahaminya dan meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan motivasi peserta didik.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif dan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti terdahulu dan dianggap relevan sebagai sumber rujukan dan dapat menggambarkan relevansi serta perbedaan dengan penelitian ini sebagai berikut :

a. Mayang Ayu Sunami dan Aslam Aslam

Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal. 2021. Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu sama – sama menggunakan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan, perbedaannya yaitu menggunakan media video berbasis zoom meeting, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga mata pelajaran yang digunakan yaitu mata pelajaran IPA. Sedangkan, mata pelajaran yang saya gunakan yaitu Matematika¹³

b. Riri Anggraini dan Yulia Tri Samiha

Riri Anggraini dan Yulia Tri Samiha, penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Gambar Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang”. Jurnal.2016. persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu menerapkan media gambar fotografi pada mata pelajaran IPA.¹⁴

c. Wiwi Alawiyah, Yusuf Suryana, Oyon Haki Pratana

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar”. Jurnal. 2019. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama – sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya menggunakan media berupa puzzle.¹⁵

¹³ Mayang Ayu Sunami dan Aslam Aslam, *penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2021.

¹⁴ Riri Anggraini dan Yulia Tri Samiha, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Gambar Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang”*. Jurnal 2016.

¹⁵ Wiwi Alawiyah, dkk, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2019.

d. Rusmono dan Muhammad Iqbal Al Ghozali

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal. 2019. Persamaan dari penelitian sebelumnya sama – sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan, perbedaannya yaitu menggunakan media berupa cerita gambar berbasis literasi membaca.¹⁶

e. Lily Parnabhakti dan Nicky Puspa Ningtyas

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Power Poin Melalui Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika”. Jurnal. 2020. Persamaan dari penelitian sebelumnya sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan, perbedaannya yaitu menggunakan media power point untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁷

f. Latrijanah, T Prasetyo, dan A Mawardini

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Jurnal. 2017. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama – sama untuk meningkatkan hasil

¹⁶ Rusmono dan Muhammad Iqbal Al Ghozali, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2019

¹⁷ Lily Purnabhakti dan Nicky Dwi Puspaningtyas, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Power Poin Melalui Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika”*. Jurnal. 2020.

belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu menggunakan media pembelajaran geobard untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁸

g. Ashimatul Wardah Al Mawaddah, dkk

Penelitian sebelumnya berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”. Jurnal. 2021. Persamaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan, perbedaanya yaitu menggunakan media pembelajaran quiziz.¹⁹

h. Marlina Eliyanti Simbolon, Dede Rosyana, Yani Fitriyani

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal. 2021. Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu menggunakan media pembelajaran Pop-Up Book.²⁰

i. Hasan Sastra Negara

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika

¹⁸ Lastrijanah, dkk, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa”*. Jurnal. 2017.

¹⁹ Ashimatul Wardah Al Mawaddah, dkk, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2021.

²⁰ Marlina Eliyanti Simbolon, dkk, *penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2021.

Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal. 2014. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti menggunakan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat matematika peserta didik.²¹

j. Budi Febriyanto dan Ari Yanto

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal. 2019. Persamaan dengan peneliti sebelumnya yaitu sama – sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan, perbedaannya yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan media pembelajaran Flashcard.²²

²¹ Hasan Sastra Negara, *penelitian ini berjudul “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2014.

²² Budi Febriyanto dan Ari Yanto, *penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal. 2019.