

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu wahana antara pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dengan mengikuti perkembangan zaman dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan ini memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana yang sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia keempat.

Perkembangan zaman saat ini yang dipengaruhi oleh arus globalisasi, sehingga kualitas pembelajaran harus ditingkatkan dengan tujuan agar mampu bersaing seiring perkembangan zaman dan teknologi. Berdasarkan permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, salah satu prinsip pembelajaran kurikulum 2013 adalah pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi dan informasi memberikan tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraan sistem pendidikan nasional bukan hanya diruang tertutup dengan buku dan pendidik. Revolusi teknologi, informasi, dan komunikasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara

berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Sehingga dari revolusi teknologi ini terciptalah teknologi pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022).

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Teknologi pendidikan juga merupakan proses kompleks yang melibatkan orang, prosedur, dan ide yang mempergunakan barang elektronik sebagai alat bantu di dalam proses belajar mengajar. Pada awalnya timbul dengan memadukan teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu kedalam suatu usaha terpadu untuk memecahkan masalah belajar yang tidak terpecahkan dengan pendekatan yang telah ada sebelumnya, terutama permasalahan dalam proses pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu penguasaan materi menjadi suatu keharusan bagi siswa. Tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) menekankan pada pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi yang dimana dalam proses pembelajarannya diharapkan bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan menciptakan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran adalah motivasi belajar. Adanya motivasi yang tinggi tentunya berdampak pada efektivitas dan efisiensi belajar, sebaliknya jika motivasi dalam diri siswa rendah maka akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan (Rozaini & Anti, 2017).

Motivasi belajar memiliki peranan penting terhadap hasil belajar siswa, yaitu motivasi dapat mempengaruhi kemampuan belajar mandiri, meningkatkan semangat siswa untuk terus belajar, dan menentukan percaya diri siswa dalam mengatasi kesulitan pembelajaran. dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dengan tujuan tercapai hasil belajar yang meningkat (Laras & Rifai, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sukma Juwita, S.Pd guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 36 Merangin, masih terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran matematika berlangsung. Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran matematika, pembelajaran masih menggunakan media berupa *whiteboard* dan buku cetak, tidak memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, pembelajaran matematika di kelas VII masih menggunakan metode ceramah, yaitu guru memberikan penjelasan singkat, latihan soal, dan tanya jawab. Selain itu sesekali menggunakan metode tugas kelompok dan diskusi.

Peneliti kemudian melanjutkan wawancara dengan beberapa siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika, beberapa siswa tersebut menganggap pelajaran matematika itu sulit, membosankan, membingungkan, dan bahkan ada siswa yang menganggap matematika adalah suatu pelajaran mengerikan karena siswa hanya menemukan angka, rumus, dan grafik. Menurut pendapat Aledya (2019) bahwa siswa banyak keliru memahami konsep sehingga matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar dan sulit. Karena pemikiran

siswa yang demikian, siswa tidak merasa matematika itu bermakna dan membuat siswa tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran matematika.

Hasil observasi peneliti terhadap motivasi belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 36 Merangin yang diambil dengan menggunakan angket motivasi belajar mendapatkan hasil persentase motivasi belajar peserta didik sebesar 49,47% dengan kategori motivasi belajar rendah, yang artinya peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal (Rozaini & Anti, 2017). Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh faktor dalam dan faktor luar. Seperti yang diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 36 Merangin hanya terfokus pada buku cetak dan *whiteboard* sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang monoton tentu akan berdampak terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmanto (2022) bahwa strategi pembelajaran yang kurang sesuai terhadap kondisi dan kebutuhan siswa dengan metode pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu untuk menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. perlu dirancang inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk memperjelas arti dari materi pembelajaran yang disampaikan dan tercapainya tujuan pembelajaran serta sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih konvensional dan kurang optimal, yang menyebabkan sebagian siswa kurang motivasi untuk belajar dan perlunya media pembelajaran yang modern berbasis media teknologi (Rosyidah & Mawartiningsih, 2018). Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media animasi yang dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk mengajarkan objek yang abstrak agar menjadi lebih konkret (Safitri & Fatmawati, 2020). Sejalan dengan pendapat Mujahidawati dkk (2022) bahwa, kebanyakan siswa lebih tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan media yang bersifat video, dimana video tersebut dirancang dengan kreatif dan menarik sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) seperti media pembelajaran berbentuk film animasi untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih menarik.

Film animasi merupakan suatu media cerita yang menggabungkan antara audio dan visual menjadi animasi atau yang sering kita sebut sebagai kartun. Film animasi 3D dapat menjadi salah satu opsional yang baik untuk menunjang proses pembelajaran agar tidak cenderung membosankan dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan

dengan pendapat Henri & Harya (2020) bahwa film animasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pengembangan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa lebih antusias dan menyimak materi yang disajikan (awalia dkk., 2019). Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan mengandung unsur 3D yang dapat mencakup gaya belajar siswa yang berbeda yakni visual, auditori, dan kinestetik sehingga proses pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran berbentuk film animasi 3D yang tepat untuk digunakan salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. *Toontastic 3D* adalah aplikasi mendongeng digital untuk ios dan android yang terinspirasi dari boneka, teater, dan animasi (Vanderborght, 2017). Kelebihan aplikasi *Toontastic 3D* ini mudah digunakan karena hasilnya berupa video, serta terdapat animasi-animasi yang dapat menarik motivasi belajar siswa. *Toontastic 3D* juga menyediakan fitur menarik seperti karakter lucu dan unik, jenis cerita, *setting*, *voiceover*, *mix background music*, serta banyak fitur-fitur lainnya (Mujahidawati dkk., 2022).

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk film animasi matematika berbasis *Toontastic 3D* dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi dengan Menggunakan Toontastic 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP*”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan inovasi media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk film animasi 3D pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan berisi materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah film animasi yang dapat diakses melalui laman YouTube dengan link: <https://youtu.be/YxKQeCmwt9Q?si=5yiGoRJ3K9KxFdVd>.
3. Desain media pembelajaran film animasi ini menggunakan aplikasi *Tontastic* 3D dan aplikasi bantuan diantaranya *Video Maker* dan *Canva*
4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran film animasi menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan EYD yang baik dan benar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika khususnya pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan dan inovasi pada guru matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan kinerja guru dan prestasi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti lain yang membutuhkan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran film animasi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian adalah semua pernyataan berupa dugaan yang dapat diuji kebenarannya dengan melakukan penelitian. Oleh karena itu, asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran film animasi pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear

satu variabel dengan menggunakan aplikasi *Toontastic* 3D diharapkan dapat memberikan inovasi pada guru matematika dalam proses belajar mengajar dan membantu guru menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah usaha untuk meningkatkan suatu produk yang efektif dan produk dalam penelitian ini berupa film animasi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu sebagai perangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang motivasi belajar siswa.

3. Film Animasi

Film animasi adalah audio visual yang berisi materi pembelajaran.

4. *Toontastic* 3D

Toontastic 3D adalah *software* yang dibuat oleh google dan didesain khusus sehingga dapat menstimulus kreativitas siswa.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang bertujuan agar pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai.