

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era saat ini memiliki dampak signifikan terhadap bidang pendidikan. Penggunaan teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Maritsa et al., 2021). Saat ini, dengan teknologi yang sangat canggih, diharapkan bahwa siswa dapat dengan lebih mudah mengadopsi dan memanfaatkan teknologi serta media pembelajaran untuk mendukung pencapaian hasil belajar dan mempermudah pemahaman penjelasan bagi siswa (Rizki Soleh et al., 2019). Sesuai dengan pandangan Andri (2017), kemajuan teknologi memiliki dampak besar pada dunia pendidikan, mendorong perlunya terus melakukan inovasi dan meningkatkan kreativitas. Inovasi dalam konteks pendidikan dapat melibatkan penemuan dalam kurikulum, pengembangan sarana dan prasarana, serta pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan memiliki peran sentral dalam kehidupan, sebagaimana diatur oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut undang-undang tersebut, tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar dapat menjadi individu yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berperan dalam pemerintahan yang demokratis. Dengan demikian, peran pendidikan menjadi sangat krusial dalam kehidupan untuk merealisasikan aspirasi bangsa melalui peningkatan potensi manusia secara terarah dan menyeluruh.

Matematika merupakan cabang ilmu dasar bagi perkembangan teknologi pada era sekarang ini, ia berperan penting dalam berbagai cabang ilmu pengetahuan dan meningkatkan pola pikir manusia. Untuk menciptakan teknologi masa depan, sangat penting untuk mempelajari matematika sejak usia sekolah dasar. Saat ini kompetensi cabang studi matematika sudah lengkap karena matematika merupakan jalan atau pintu masuk menuju era ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat. Dengan mempelajari matematika, kita dapat mengembangkan kebutuhan dengan cara berfikir secara matematis, logis, kritis dan kreatif. Namun kenyataan dilapangan bahwa baik siswa yang tidak mengalami kesulitan belajar maupun siswa yang mengalami kesulitan belajar merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan dan sulit untuk dipahami (Rohman et al., 2021).

Salah satu elemen yang memiliki dampak besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar berfungsi sebagai bukti konkret dari proses belajar mengajar yang dijalankan oleh peserta didik. Guru menggunakan hasil belajar sebagai indikator untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan. Pencapaian hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien, sebagaimana diutarakan oleh Sugiono dan Rohayati dalam (Rofiah & Bahtiar, 2022).

Minat merujuk pada kecenderungan seseorang yang ditandai oleh perasaan antusias atau ketertarikan terhadap suatu objek, yang diperkuat dengan fokus dan keinginan untuk aktif terlibat dalam kegiatan tersebut. Ini menciptakan dorongan bagi seseorang untuk terlibat langsung dalam suatu objek atau aktivitas karena

dianggap bermanfaat dan dipenuhi dengan harapan yang diarahkan. Tingginya minat belajar pada siswa dapat menjadi pendorong bagi mereka untuk memiliki ambisi mencapai tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Minat belajar yang tinggi juga dapat memberikan siswa pemahaman mendalam serta prestasi yang memuaskan terkait pengetahuan dan wawasan. Siswa yang memiliki minat dalam belajar cenderung secara berkelanjutan mengamati dan mengingat informasi yang dipelajari, menikmati dan merasa senang terhadap topik yang diminati, serta merasakan kebanggaan dan kepuasan dalam hal tersebut (Marleni, 2016).

Keberadaan minat sangat memengaruhi ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Alwina & Fendrik (2016) juga mengemukakan bahwa ketika siswa kekurangan minat dalam pembelajaran, mereka cenderung menjadi enggan untuk menggali materi tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan mereka menunjukkan sikap malas dalam belajar, mengandalkan bantuan orang lain, kehilangan kemampuan berpikir dan bertindak secara orisinal, kurang kreatif, kekurangan inisiatif, bahkan mungkin absen atau bahkan membolos sekolah. Perspektif ini sejalan dengan pendapat Ricardo & Rini (2017), yang menyatakan bahwa inisiatif dan minat belajar siswa memainkan peran penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki dorongan internal dan inisiatif cenderung lebih mudah untuk meraih pencapaian belajar yang maksimal. Dengan demikian, minat belajar siswa tidak hanya memudahkan peran guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII D SMP Negeri 1 Kota Jambi, melibatkan wawancara dengan salah satu guru pelajaran matematika, terungkap

bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan kembali. Selama proses pembelajaran, terlihat banyak siswa yang tidak memberikan perhatian kepada guru, kurang menunjukkan antusiasme dalam belajar, dan bersikap pasif. Penggunaan video pembelajaran juga menjadi sorotan, di mana guru hanya menggunakan video pembelajaran secara konvensional, sehingga siswa tidak begitu tertarik untuk mengikuti media pembelajaran tersebut. Keterbatasan daya tarik dari penggunaan video pembelajaran dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada siswa. Sebagai upaya untuk menilai minat belajar siswa, langkah yang diambil termasuk memberikan kuesioner minat belajar kepada siswa kelas VII D. Hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran lebih lanjut tentang tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Angket minat yang diberikan memiliki indikator-indikator minat dalam setiap pertanyaannya diantaranya, (1) rasa tertarik, (2) perasaan senang, (3) perhatian (4) partisipasi dan, (5) keinginan/kesadaran.

Peneliti kemudian melakukan penyebaran angket minat belajar siswa di kelas VII D dengan alasan didasarkan pada hasil observasi, wawancara, dan masukan dari diskusi dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 1 Kota Jambi Hasil penyebaran angket tersebut menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran matematika mencapai 58,02%, yang mengindikasikan bahwa minat siswa dalam pembelajaran tersebut masih tergolong cukup rendah.

Dilihat dari permasalahan di atas, diperlukan kreativitas dari seorang guru dalam merancang variasi dalam pembelajaran matematika. Guru dapat menciptakan variasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa, seperti yang disarankan oleh Setyaningsih et al., (2020).

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan variasi dalam proses pembelajaran matematika dapat membangkitkan minat belajar siswa. Temuan serupa juga didukung oleh Dewi et al., (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan guru dalam mengelola proses mengajar menjadi faktor kritis yang perlu diperhatikan. Hal ini karena kemampuan tersebut berpengaruh pada partisipasi optimal siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan variasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan topik yang sedang dipelajari agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada proses belajar mengajar sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar. Hal ini sangat penting karena melalui media diharapkan peserta didik dapat mempelajari mata pelajaran yang diajarkan oleh guru (Nurrita, 2018). Media dalam proses pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar karena secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan pengajaran. Bergantung pada bagaimana penggunaannya, guru harus menyesuaikan aktivitas dengan tingkat siswa mengacu pada pemanfaatan media pembelajaran, tidak menutup kemungkinan pemanfaatan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika akan memperoleh pada hasil belajar siswa yang lebih baik (Mashuri, 2020). Pembelajaran matematika dapat mencapai efektivitas dan efisiensi yang maksimal jika siswa terlibat secara aktif dan kreatif melalui

berbagai aktivitas yang mendorong proses penemuan dan penyelidikan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara deduktif dan berpikir secara induktif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa terhadap hasil belajar (Nurrita, 2018).

Menurut Silaban (2019) media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran yang menggunakan bantuan video animasi. Video animasi memiliki fitur-fitur animasi yang dapat membuat siswa belajar sambil bermain. Pandangan ini sejalan dengan Apriansyah (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang sangat diminati oleh siswa adalah video animasi. Video animasi menggabungkan elemen audio dan visual untuk menampilkan informasi dengan cara yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, materi yang disajikan melalui media ini dapat membantu dan mendukung pemahaman mata pelajaran.

Penggunaan media video animasi dapat menjadi motivasi bagi guru dalam menyajikan materi kepada siswa. Namun, untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap menarik bagi siswa, diperlukan ide dan inovasi baru serta kreatifitas sebagaimana diungkapkan oleh Suherman et al. (2022). Kelebihan penggunaan media pembelajaran, termasuk video animasi, terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan variasi dalam pendekatan pembelajaran, sehingga menjadi lebih efektif, praktis, dan efisien. Namun, perlu diperhatikan bahwa pembelajaran melalui video juga memiliki beberapa kekurangan. Sebagaimana dijelaskan oleh (Awalia et al., 2019), salah satu kekurangannya adalah siswa dapat tertinggal jika tidak memberikan perhatian penuh ketika video

diputar. Oleh karena itu, perlu strategi tambahan agar siswa tetap terlibat dan memahami informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran video.

Penggunaan video animasi memiliki keunggulan, di mana materi yang disajikan dapat diulang-ulang oleh siswa sehingga mereka dapat menonton kembali hingga memahami sepenuhnya. Berbeda dengan metode ceramah atau pusat pembelajaran tradisional, di mana materi yang sudah diajarkan tidak dapat diulang oleh guru. Beberapa penelitian seperti yang disampaikan oleh (Fauziah & Ninawati, 2022) menilai bahwa animasi atau video animasi dapat efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa penting juga dicatat bahwa animasi memiliki peran khusus dalam pembelajaran matematika, membantu dalam menghadirkan eksperimen, memahami pola baru, dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah matematika, sesuai dengan penelitian oleh (Suherman et al. 2022). Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang memudahkan penyampaian informasi dengan tampilan yang kreatif dan inovatif yaitu media animasi menggunakan aplikasi *Doratoon*. *Doratoon* adalah perangkat lunak yang sangat profesional untuk membuat media animasi video menggunakan kombinasi dari beberapa perangkat lunak yang ada. Dengan menggunakan *Doratoon*, pembelajaran dapat lebih hidup sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan (Yanti et al, 2019). Sejalan dengan pendapat Fauziah & Ninawati (2022) aplikasi ini merupakan *platform* video animasi 2 dimensi, karakter yang tersedia dalam *platform* ini dapat disesuaikan dengan narasi, *setting*

dan alur cerita yang dibuat. Sehingga video yang dibuat dapat menarik minat belajar siswa.

Salah satu materi matematika yang dipelajari di sekolah adalah Bentuk Aljabar. Aljabar dibentuk oleh kombinasi huruf dan angka. Variabel adalah Lambang pengganti suatu bilangan yang nilainya diketahui dengan jelas. Variabel atau peubah biasanya dilambangkan dengan huruf kecil seperti a, b, c, \dots, z . koefisien adalah faktor pengali untuk sebuah variabel. Sedangkan konstanta berupa bilangan dan tidak mengandung variabel. Suku yang memiliki variabel sama dengan pangkat yang sama disebut suku sejenis. Suku-suku sejenis dapat dijumlahkan atau dikurangkan karena memiliki karakteristik variabel dan pangkat yang serupa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi *Doratoon* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, terindikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bentuk aljabar ?
2. Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk meningkatkan minat belajar

siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII SMP berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan ?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka tujuan dari pembelajaran ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon*. Fokus dari pembuatan video animasi ini adalah untuk menyajikan materi pembelajaran mengenai bentuk aljabar kelas VII SMP untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap kualitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* pada materi bentuk aljabar kelas VII SMP untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan dalam media pembelajaran ini adalah:

1. Wujud fisik produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa video animasi yang dapat diakses melalui laman *Youtube*. Video animasi ini disusun dalam tiga tahapan, yaitu *opening scene* (Pembukaan), *main body* (Isi utama) dan *closing* (Penutup).
2. Media pembelajaran berbasis video animasi dikembangkan menggunakan software yaitu *Doratoon* dan beberapa aplikasi pendukung lainnya.
3. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi ini adalah Bahasa Indonesia, disampaikan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan

Bahasa Indonesia) yang baik dan benar, disampaikan melalui audio dan narasi untuk memberi penjelasan yang lebih komprehensif.

4. Materi yang terdapat dan disampaikan dalam video animasi terkait dengan materi bentuk aljabar, sesuai dengan kurikulum kelas VII SMP.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Doratoon* penting untuk dilakukan agar:

1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau jenjang sekolah lainnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Sekolah

Diharapkan dari penelitian ini, pihak sekolah dapat memanfaatkan fasilitas dari sekolah terhadap proses pembelajaran dengan lebih maksimal dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

- c. Bagi Siswa

Diharapkan pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi ini dapat meningkatkan minat dan mengurangi rasa kejenuhan, meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan aktif siswa dalam belajar matematika.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan referensi bagi para peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang serupa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini melibatkan keyakinan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran video animasi akan memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan guru dalam meningkatkan minat siswa dalam memahami materi matematika, khususnya dalam konteks bentuk aljabar.
2. Media pembelajaran video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi matematika, khususnya pada topik bentuk aljabar.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran video animasi dalam penelitian ini dibatasi oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Fokus materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini terbatas pada konsep bentuk aljabar.
2. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika, khususnya materi bentuk aljabar.
3. Media pembelajaran ini akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk memastikan konsistensi dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Dengan mengidentifikasi asumsi dan keterbatasan ini, penelitian dapat diarahkan dengan lebih tepat sesuai dengan tujuan dan lingkup yang ditetapkan.

1.7 Definisi Istilah

Dalam konteks penelitian ini, beberapa istilah yang perlu dijelaskan untuk menghindari kesalah pemahaman adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, pengembangan merujuk pada usaha untuk menciptakan suatu produk, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi, yang efektif dan dapat digunakan oleh siswa SMP.
2. Media pembelajaran tidak hanya dianggap sebagai alat bantu bagi guru, tetapi juga sebagai pembawa pesan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, media ini memungkinkan guru untuk memberikan bimbingan dan umpan balik yang lebih terfokus kepada siswa selama proses pembelajaran.
3. Video animasi merupakan kombinasi antara elemen audio dan visual yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Sebagai alat bantu pembelajaran, video animasi dianggap bervariasi, efektif, dan inovatif karena dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan memudahkan pemahaman.
4. *Doratoon* adalah platform video animasi 2 dimensi yang memungkinkan penyesuaian karakter, narasi, setting, dan alur cerita. Penggunaan *Doratoon* bertujuan untuk menciptakan video animasi yang dapat menarik minat belajar siswa.
5. Siswa yang berminat dalam belajar adalah mereka yang cenderung terus menerus melibatkan diri, merasa senang terhadap materi yang dipelajari, dan merasakan kepuasan serta kebanggaan terkait dengan pemahaman dan pencapaian mereka dalam suatu bidang pelajaran.