

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran termasuk proses yang terbilang penting dalam dunia pendidikan. Salah satu pembelajaran yang selalu ada di setiap jenjang adalah pembelajaran matematika. Matematika adalah ratu dan juga pelayan menurut seorang matematikawan Carl Friedrich Gauss. Maksud dari ratu adalah bahwa matematika hanya memerlukan dirinya sendiri untuk mempelajarinya, sedangkan maksud matematika adalah pelayan yaitu matematika akan selalu hadir dan melayani ilmu pengetahuan lain (Ekayanti, 2020). Oleh sebab itu, matematika mempunyai posisi yang sangat penting di dunia pendidikan dan menjadi dasar bagi penguasaan berbagai ilmu lainnya. Namun meskipun matematika mempunyai peranan yang penting di dalam berbagai bidang pengetahuan, dalam praktiknya pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa dan guru matematika kelas VII di MTs Darul Fikri, sebagian dari mereka menganggap bahwa matematika itu sulit, membosankan dan memiliki banyak rumus yang sulit dipahami. Biasanya siswa juga cepat merasa bosan dalam pembelajaran matematika yang menyebabkan siswa kurang memiliki minat untuk belajar matematika. Menurut Sumaji (2022) minat yaitu perbuatan yang dilandaskan akan ketertarikan suatu aktivitas untuk melakukan suatu kegiatan dengan baik dan minat dapat mempengaruhi pemahaman seseorang dalam belajar, terutama dalam hal pemahaman konsep matematika. Karena hal tersebut dibutuhkan usaha untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar matematika. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat tersebut yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik saat menyampaikan materi. Dengan begitu siswa dapat merasa lebih tertarik untuk belajar matematika.

Menurut Putri (2024) penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap minat. Bersumber dari pernyataan yang dikemukakan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki dampak terhadap minat belajar siswa. Guru harus memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang tepat, hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut Sumaji dan Wahyudi (2020) pemilihan penggunaan metode, model dan media pembelajaran sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Menurut Wulandari dkk (2023) keefektifan dalam proses pembelajaran dan penyampaian informasi dan isi materi pembelajaran sangat membantu dengan pemakaian media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan memakai media pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran jadi lebih menyenangkan sehingga menarik perhatian siswa, khususnya mempengaruhi minat belajar siswa.

Media pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembuatannya, menurut Susanti (2022) meningkatkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran adalah berupa video animasi. Video animasi merupakan serangkaian gambar yang dianimasikan sehingga membentuk ilusi gerak dan dipadukan dengan suara sebagai pelengkap. Ada berbagai macam aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat video animasi, salah satunya ialah menggunakan aplikasi Canva. Menurut Sihombing (2024) Canva mempunyai *tools*/alat desain yang mudah dimengerti oleh seorang pemula, karena Canva menyediakan banyak template yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan. Canva dapat membuat animasi dalam bentuk gambar bergerak beserta teks dan audio. Audio yang dibuat menggunakan teks yang kemudian diubah menjadi suara, hal ini lebih mudah, cepat dan praktis.

Media pembelajaran video animasi tersebut dapat digunakan dan diterapkan pada materi garis dan sudut. Materi garis dan sudut termasuk

materi yang bersifat abstrak, materi ini terdapat pada pelajaran matematika kelas VII. Menurut Wahyudi (2022) mata pelajaran abstrak sulit dipelajari dan dipahami. Berdasarkan pengamatan di MTs Darul Fikri banyak siswa yang masih kesulitan dalam memvisualisasikan materi tersebut. Suhendar (2018) menyatakan bahwa salah satu alasan yang membuat siswa kesulitan dalam memecahkan permasalahan matematika ialah memvisualisasikan materi secara abstrak. Dengan adanya visualisasi konsep matematika, terutama pada materi garis dan sudut ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga dilakukanlah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang digunakan sebagai alat visualisasi siswa kelas VII pada materi garis dan sudut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut?
2. Bagaimana kelayakan produk yang dikembangkan dari pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk hasil dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada materi garis dan sudut.

1.4 Manfaat penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis bermanfaat untuk memperluas pengetahuan peneliti serta menjadi dasar kajian dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada topik garis dan sudut.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, penelitian ini bisa dijadikan sebagai pedoman/referensi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang layak dan bisa dipakai dalam jangka panjang.
- b. Untuk siswa, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi melalui media pembelajaran yang menarik dan modern.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran video animasi, yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini digunakan untuk menjelaskan konsep abstrak dari hubungan antar sudut.
2. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi Canva.
3. Animasi yang dipakai dapat memvisualisasikan materi abstrak dari hubungan antar sudut.
4. Animasi yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana sudut berubah dan bagaimana perubahan tersebut mempengaruhi hubungan antar sudut.
5. Animasi yang digunakan dapat memvisualisasikan konsep-konsep, seperti sudut berpelurus, sudut berpenyiku dan sudut yang terbentuk dari perpotongan dua garis sejajar dan berpotongan.
6. Animasi visual yang digunakan dalam media video animasi ini memiliki lebih banyak efek gerakan sehingga memperjelas penjelasan materi garis dan sudut.
7. Grafik dalam media video animasi ini menggunakan komposisi warna yang lebih cerah, terang, dan lebih harmonis.
8. Audio untuk menjelaskan materi menggunakan teknologi kecerdasan buatan yang terdengar lebih natural dan manusiawi.
9. Efek suara juga ditambahkan pada setiap gerakan visual yang membuat video lebih hidup.

1.6 Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1.4.1 Asumsi

Pada penelitian ini mempunyai beberapa asumsi yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran video animasi, yaitu sebagai berikut:

1. Dibutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak.
2. Banyak siswa yang merasa bosan ketika pembelajaran matematika yang hanya menggunakan papan tulis.
3. Kurangnya referensi materi belajar, karena tidak setiap sekolah menyediakan buku cetak, sehingga perlu adanya media yang bisa dipakai siswa untuk belajar mandiri selain buku.
4. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa tertarik belajar matematika.
5. Pemanfaatan media teknologi digital pada proses pembelajaran masih belum maksimal.

1.4.2 Batasan

Pengembangan penelitian ini memiliki batasan, antara lain:

1. Media pembelajaran hanya terfokus kepada mata pelajaran matematika.
2. Materi yang sudah dikembangkan dalam media pembelajaran ini terbatas pada topik garis dan sudut.
3. Pengujian produk hanya difokuskan pada penilaian kelayakan media pembelajaran, tanpa dilakukan uji coba terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang dipakai untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan materi dalam pembelajaran.
2. Video animasi adalah serangkaian gambar yang dianimasikan sehingga membentuk ilusi gerak dan dipadukan dengan suara sebagai pelengkap.
3. Canva adalah platform desain dan komunikasi visual *online*