

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini semakin berkembang mempengaruhi masyarakat agar dapat terus melanjutkan perkembangan tersebut. Dalam sebagian besar kegiatan, perkembangan teknologi semakin digalakkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada, hanya saja pemanfaatan perkembangan teknologi yang terus menerus terkadang tidak dimanfaatkan untuk pengembangan diri. Misalnya saja dalam dunia pendidikan, guru seringkali kurang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterampilan siswanya. Padahal, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan Pendidikan berkualitas yang menjadikan peserta didik semakin canggih dan mampu menghadapi perubahan zaman. Maka diperlukan ide-ide baru untuk menunjang hal tersebut, yaitu materi pembelajaran dan alat pendukung yang berkaitan dengan pembelajaran, terbaru, agar pembelajaran benar-benar terlaksana.

Minat belajar dapat diartikan sebagai perhatian, rasa suka, ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar (Sirait, 2016). Minat belajar matematika berarti siswa memiliki rasa, usaha, dan kemauan untuk mempelajari matematika dan minat belajar menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran matematika (Wibowo, 2017).

Salah satu kemampuan pedagogik guru adalah dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran serta menjadi fasilitator yang baik dalam mengembangkan potensi siswa (Retnawati et al., 2018). Berdasarkan hal tersebut perlu dirancang media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran secara daring.

Media pembelajaran yang tepat dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa dalam meningkatkan kualitas hasil belajarnya (Harsono et al., 2019; Suryani et al., 2020), meningkatkan kemampuan higher order thinking siswa (Silva et al., 2019), dan meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa (Amir & Sari, 2018). Animasi komputer mengacu pada setiap aplikasi yang menghasilkan serangkaian frame, sehingga setiap frame muncul sebagai perubahan dari sebelumnya, dan urutan frame ditentukan baik oleh desainer atau pengguna, (Bétrancourt dan Tversky, 2000). Dengan demikian, film animasi dapat diartikan sebagai hasil karya seni budaya yang dibuat untuk menyampaikan informasi kepada khalayak umum melalui sebuah cerita menggunakan serangkaian gambar gerak cepat yang kontinu atau terus-menerus. Animasi dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, namun sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan animasi tanah liat. Beberapa penelitian animasi ataupun film animasi dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa (Kasih, 2017) dan meningkatkan kinerja siswa dalam belajar (Nasir & Hadijah, 2019).

Selain itu, animasi dapat digunakan dalam pembelajaran matematika karena membantu mewujudkan eksperimen, memperhatikan pola baru, menyarankan solusi masalah matematika dan mengilustrasikannya dengan baik (Larin & Mayer, 2018). Film animasi masih banyak digemari oleh siswa usia remaja (Prayoga et al., 2020). Sebagai manusia yang masih tergolong di usia remaja, kapabilitas siswa SMP dalam membedakan antara yang benar dan salah masih tergolong lemah (Nurhamidah, 2018). Dengan demikian, film animasi dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk mengajarkan objek yang abstrak kepada siswa, agar menjadi lebih konkret. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai alat penunjang bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, baik secara daring maupun tatap muka.

Materi aritmetika sosial pada tingkat SMP/MTs mencakup masalah jual, beli, untung, rugi, dan lain-lain. Materi ini berhubungan erat dengan kehidupan siswa. Namun, pada beberapa kasus, siswa mengalami kesulitan pada materi Aritmetika sosial. Salah satunya disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa pada materi aritmetika sosial (Dila & Zanthly, 2020 dan Mawaddah & Authary, 2020). Hal itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Mawaddah dan Authary (2020) menyebutkan bahwa salah satu faktor dari rendahnya minat belajar siswa terhadap materi aritmetika sosial adalah alat-alat belajar atau media belajar yang kurang mendukung. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijelaskan, akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi yang valid.?
2. Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menentukan kevalidan hasil pengembangan bahan ajar video animasi.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka manfaat yang di dapatkan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengetahuan terkait media video pembelajaran pada materi aritmetika sosial.

2. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menambah pengetahuan guru terkait media pembelajaran berupa video pembelajaran yang bertujuan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran, menjadikan guru termotivasi untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kemajuan zaman dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran matematika, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar matematika siswa.

E. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan persepsi, berikut adalah istilah penting dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan upaya untuk meningkatkan mutu atau kemampuan sebagai jawaban terhadap kebutuhan. Pengembangan media pembelajaran berarti upaya meningkatkan kualitas lingkungan belajar.
2. Media pembelajaran adalah alat pelengkap belajar yang memuat rangkuman materi.
3. Video pembelajaran adalah salah satu media terencana yang mencapai tujuan. Video pembelajaran merupakan media yang direncanakan dengan baik untuk keperluan pendidikan yang berpedoman pada kurikulum, yang pengembangannya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran, sehingga guru dapat menjadikannya sebagai fasilitas dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat belajar siswa.
4. Minat belajar adalah rasa ketertarikan siswa pada pelajaran, memahami konsep, dan mengembangkan kemampuan.