

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk pembelajaran yang melibatkan dua pihak, yaitu guru dan siswa, dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik, yang menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Proses pembelajaran yang efektif juga tergantung pada bagaimana seorang guru menciptakan suasana belajar yang kondusif di dalam ruangan.

Pendidikan Nasional dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan yang ingin dicapai, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1, yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara" (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003). Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi setiap individu, karena melalui pendidikan, seseorang dapat mencapai kehidupan yang lebih baik.

Sebagai salah satu mata pelajaran dasar, matematika memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis pada siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa di sekolah dasar, khususnya di kelas V, yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini sering kali berdampak pada rendahnya tingkat konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Sifat abstrak dari konsep-konsep matematika, ditambah dengan metode pengajaran yang monoton, membuat siswa sulit untuk

memahami materi dan kurang berminat dalam mengikuti pelajaran (Haryanto & Susanto, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah. Banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, bersikap pasif, dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat tidak fokus, mudah teralihkan perhatiannya, serta sering melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran, seperti bermain dengan teman atau keluar masuk kelas selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan. Namun, penggunaan media juga sangat dipengaruhi oleh keahlian guru dalam mengoperasikan media pembelajaran dan kondisi sosiologis siswa. Dalam proses pembelajaran yang efektif, sebaiknya memanfaatkan teknologi, hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, yang salah satunya adalah “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran” (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013). Kemajuan teknologi modern tidak bisa dihindari. Di beberapa sekolah yang sudah maju, telah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan tuntutan zaman. Media yang paling umum digunakan adalah media berbasis komputer, yang erat kaitannya dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sari, 2022).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang kurang menarik. Guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah atau penjelasan di papan tulis, yang membuat suasana kelas menjadi kurang interaktif. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna

meningkatkan konsentrasi dan minat siswa dalam belajar matematika (Rizky & Fathoni, 2020).

Video animasi menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan dinamis. Dalam pembelajaran matematika, sering kali ada konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, seperti membulatkan angka. Dengan menggunakan animasi, guru dapat menggambarkan konsep tersebut dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, video animasi juga memiliki daya tarik yang kuat untuk siswa. Gambar bergerak, warna-warni, dan suara yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa. Dalam situasi di mana siswa sering merasa bosan atau kehilangan fokus saat belajar, animasi dapat menjadi cara yang efektif untuk mempertahankan minat mereka. Dengan durasi yang dirancang khusus dan konten yang interaktif, siswa akan lebih tertarik untuk menonton dan berpartisipasi dalam pembelajaran (Sihombing, 2023).

Keterlibatan siswa dalam proses belajar juga dapat meningkat berkat penggunaan media ini. Video animasi dapat mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi, baik melalui pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama penayangan maupun aktivitas yang berkaitan setelah menonton. Misalnya, setelah menonton video tentang membulatkan angka, guru dapat mengadakan diskusi atau kuis untuk menggali pemahaman siswa dan membahas contoh-contoh nyata dari materi yang telah dipelajari.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pengajaran matematika dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dengan menyajikan materi secara visual dan dinamis, mengundang partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, video animasi dapat membantu siswa lebih memahami konsep-konsep yang abstrak dan mengembangkan kecintaan mereka terhadap belajar. Media video animasi memiliki potensi besar dalam membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Dengan visualisasi yang menarik, kombinasi audio, gambar, dan gerakan, video animasi dapat menyajikan informasi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan dunia digital yang

dekat dengan kehidupan siswa saat ini (Putri & Amin, 2021). Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang mengharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media video animasi dapat meningkatkan hasil siswa dalam belajar matematika serta dampaknya terhadap hasil belajar mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, identifikasi beberapa masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah belum maksimal mencapai KKTP. Diperlukan penerapan media video animasi di kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif.
2. Materi bilangan cacah tergolong abstrak dan sulit untuk dipahami oleh siswa dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah atau hanya menggunakan buku. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa menjadi lebih sulit untuk memahami materi bilangan cacah pada mata pelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 060934, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi untuk mata pelajaran lainnya.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video

animasi sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga tidak melibatkan media pembelajaran lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika dengan materi Bilangan Cacah adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor sebelum penggunaan media video animasi pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan cacah?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor setelah penggunaan media video animasi pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan cacah?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 060934 Medan Johor pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor sebelum penggunaan media video animasi pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan cacah.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor setelah penggunaan media video animasi pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan cacah.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan cacah.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan oleh penulis, penelitian ini memiliki manfaat teoritis yang signifikan bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman mereka terhadap materi matematika melalui penggunaan media pembelajaran video animasi, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini memberikan wawasan tentang metode pengajaran yang inovatif, serta strategi pembelajaran yang efektif, yang dapat mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif.

3. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika, dan pada akhirnya meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas dan inovatif.

4. Bagi pengembang kurikulum

Penelitian ini memberikan data dan informasi yang berguna dalam menyusun kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan, serta mendorong integrasi teknologi, seperti video animasi, dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. Bagi penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mendalami topik tentang media pembelajaran dan konsentrasi belajar, serta berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan. Selain itu, pengalaman yang diperoleh dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian ini akan bermanfaat dalam karir akademik dan profesional di bidang pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.