

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Melalui pembelajaran, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal. Namun, dalam praktiknya pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama pada mata pelajaran Matematika. Banyak siswa menganggap Matematika sulit dan menakutkan, padahal Matematika berperan penting sebagai dasar dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan lainnya Susanto (2020).

Materi dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan seharusnya mudah dipahami, tetapi kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal yang bersifat abstrak sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi Astuti & Kurniawan (2021). Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis video animasi menjadi salah satu alternatif solusi. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret Mayer (2020). Selain itu, menurut Paivio (2021), informasi yang disajikan melalui kombinasi visual dan verbal lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan penyajian teks semata. Dengan demikian, pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di UPT SPF SDN 104219 Tanjung Anom, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Hal ini tercermin dari rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya minat mereka dalam mengikuti pembelajaran

Matematika. Data ketuntasan belajar siswa pada Tahun Ajaran 2025/2026 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD UPT SPF SDN 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026**

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
70	<70	22	55%	Tidak Tuntas secara klasikal
	≥70	18	45%	
Jumlah 40		40	100%	

*Sumber: Guru Kelas Di UPT SPF SDN 104219*

Persentase =  $(\text{Jumlah Siswa} \div \text{Jumlah Seluruh Siswa}) \times 100\%$

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom, ditemukan 40 siswa kelas II, hanya 18 siswa (45%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 22 siswa (55%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, masih belum berjalan optimal.

Kesimpulannya, rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas II menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi dipandang sebagai solusi yang tepat untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, meningkatkan motivasi, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih dianggap sulit dan

### Menakutkan

2. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa.
3. Materi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan belum sepenuhnya dipahami oleh siswa kelas II.
4. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal, sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi.
5. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar Matematika.
6. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 55% siswa belum tuntas.
7. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif, khususnya media berbasis video animasi, dalam mendukung pemahaman konsep Matematika.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas II UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Fokus penelitian adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
3. Penelitian ini tidak membahas ranah afektif dan psikomotorik, melainkan hanya pada ranah kognitif dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan.
4. Penelitian dilakukan pada Tahun Ajaran 2025/2026 di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar Siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar Siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Beasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diterapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut

### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar Matematika. Melalui media pembelajaran berbasis video animasi, siswa lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan karena materi disajikan secara visual, menarik, dan menyenangkan.

### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam mengajarkan Matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan memanfaatkan media video animasi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk mendorong guru-guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih optimal.

### **4. Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam menerapkan media pembelajaran Matematika, serta memenuhi salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

### **5. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis video animasi, baik pada pembelajaran Matematika maupun mata pelajaran lain. Hal ini dapat membantu penelitian selanjutnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif demi peningkatan hasil belajar siswa.