

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya Pendidikan dalam kehidupan manusia menunjukkan bahwa setiap warga Indonesia berhak menerimanya dan diharapkan untuk terus berkembang. Pendidikan memiliki dimensi yang tak terbatas, mewakili suatu proses yang berlangsung sepanjang hidup untuk mengembangkan diri setiap orang agar mereka dapat bertahan hidup. Maka, menjadi orang yang berpendidikan sangat penting. Orang yang terdidik diarahkan untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi masyarakat secara keseluruhan, khususnya bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. Proses pendidikan pertama kali dimulai dalam keluarga yang dikenal sebagai Pendidikan Informal, dilanjutkan di lingkungan sekolah dikenal sebagai Pendidikan Formal dan melibatkan Pendidikan Nonformal di lingkungan masyarakat (Alpian, 2019).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) yang berbunyi : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”

Bersamaan dengan kemajuan teknologi yang tersebar di seluruh dunia, telah berdampak besar pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan,

ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan budaya. Kemajuan teknologi menjadi hal yang tidak dapat dihindari di dunia modern karena kemajuan ilmu pengetahuan seiring dengan kemajuan teknologi. Setiap inovasi dibuat untuk memperbaiki kehidupan manusia, mempermudah, dan menawarkan cara baru untuk melakukan berbagai kegiatan. Berbagai inovasi yang muncul dalam sepuluh tahun terakhir telah memberikan dampak yang signifikan, khususnya dalam bidang teknologi informasi (Jamun, 2018).

Menurut perspektif alternatif, pendidikan adalah suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang terjadi di lingkungannya, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Proses ini diatur secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut perspektif ini, menganggap bahwa kegiatan belajar bertujuan untuk mengubah pola tingkah laku, memberikan siswa kebebasan untuk memilih sesuai dengan minat dan bakat mereka. Proses belajar ini melibatkan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita hidupnya (Noor, 2018).

Indonesia berada di peringkat terendah kedua dalam bidang matematika, menurut survei yang dilakukan oleh sebuah organisasi di bawah naungan Organization Economic Cooperation and Development (OECD). Survei ini dilakukan setiap tiga tahun sekali sejak tahun 2000. Selain itu, hasil survei tersebut menunjukkan bahwa siswa di Indonesia kurang mahir dalam matematika. Data yang dikumpulkan oleh Pusat Statistik Internasional untuk Pendidikan tentang pembelajaran matematika di 41 negara menunjukkan bahwa siswa di Indonesia

memiliki hasil yang buruk dalam matematika (National Center for Education in Statistics, 2003). Indonesia berada di peringkat 39 setelah Thailand dan Uruguay. (Egok, 2016).

Berdasarkan penelitian, 75% siswa gagal mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal). Sekolah menetapkan KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) untuk siswa adalah 75 pada tahun akademik 2018/2019. Setelah dihitung, hasil belajar mencapai rata-rata 50. Ini menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki hasil belajar matematika yang buruk (Khotimah & As'ad, 2020). Faktor internal dan eksternal termasuk juga yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Menurut Hamdani (2010) ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yang bersumber pada diri sendiri dan faktor eksternal yang bersumber dari luar diri siswa (Putri, 2020).

Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang memainkan peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam bidang ilmu lain maupun sebagai sumber pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan siswa terhadap materi matematika menjadi suatu keharusan yang tidak dapat ditawar lagi di dunia modern. Meskipun matematika sangat penting untuk menentukan masa depan, namun ketika dilapangan masih banyak siswa takut terhadap pelajaran ini. Akibatnya, pendekatan pembelajaran yang dapat memikat minat siswa dan membantu mereka memahami dan menguasai konsep matematika dengan baik diperlukan. Dengan kata lain, matematika sangat penting untuk bidang lain, terutama sains dan teknologi. (Mashuri, 2019).

Ketika siswa mengikuti proses pembelajaran, mereka memperoleh kemampuan dan pengetahuan yang disebut hasil belajar. Peran guru dalam dinamika belajar mengajar tidak terbatas pada menyampaikan informasi, mereka juga bertanggung jawab untuk mengevaluasi hasil belajar mengajar untuk mendukung keberhasilan pembelajaran (Pandiangnan, 2018).

Matematika adalah bidang ilmu pengetahuan yang berfokus pada pola dan hubungan, dan pembuktiannya bergantung pada logika. Teori ini berasal dari temuan pemikiran manusia tentang konsep, prosedur, dan penalaran. Matematika sangat membantu manusia memahami dan menguasai masalah alam, sosial, dan ekonomi (Laelatul, 2023).

Proses pembelajaran yang mengubah seseorang termasuk perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, dan kecakapan. Perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan fisik tidak termasuk dalam hasil belajar. Proses ini dikenal sebagai pencapaian belajar. Dalam kebanyakan kasus, hasil belajar relatif stabil dan dapat berkembang lebih lanjut (Lestari, 2015). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang mengikuti program belajar untuk menyelesaikan suatu program pembelajaran. Penelitian ini penting karena keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama dan utama yang membentuk landasan untuk belajar di sekolah (Prawiyogi, 2022).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa siswa tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran dan tidak tertarik pada mata pelajaran tersebut meskipun guru sudah menggunakan media nyata seperti menggambarkan di papan tulis. Karena itu peneliti berusaha menggunakan metode yang lebih menarik dan interaktif. Dengan

Penggunaan media pembelajaran powtoon membantu siswa untuk interaktif dalam pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa (Miudi, 2023). Sejalan dengan penelitian lomban menunjukkan bahwa sumber masalah yang terjadi adalah bahwa media pembelajaran yang dipilih tidak efektif dan tidak meningkatkan hasil belajar siswa (Lomban, 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari materi ajar yang telah disusun secara terencana oleh seorang guru. Jika digunakan dengan cara yang menarik, media ini dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selain membaca dan mendengarkan, media pembelajaran dapat memberikan informasi melalui elemen visual seperti penjelasan dalam bentuk gambar atau animasi. (Fitri, 2020).

Dibutuhkan alternatif pembelajaran yang membuat matematika menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi atau website yang menarik.. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dan takut belajar matematika bahkan sampai saat ini. Menurut Agustina dalam Yulia & Ervinalisa, (2017) *Powtoon* adalah aplikasi daring yang dapat diakses melalui internet yang memungkinkan pengguna merekam narasi dan membuat video animasi dengan menyertakan soundtrack musik. Pengguna dapat menggunakan template yang telah disediakan atau membuat video mereka sendiri dengan menggunakan tampilan kerja kosong yang ada di dalam aplikasi.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media *Powtoon* adalah media alat bantu guru untuk pembelajaran di kelas yang

berupa aplikasi atau website yang menampilkan video dengan animasi gambar bergerak dan suara seperti tulisan tangan, animasi kartun, dan transisi video yang hidup.

Berdasarkan observasi pendahuluan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri Darawolong IV Pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis. Dengan menggunakan media tersebut di temukan beberapa siswa yang belum memahami konsep matematika. Pembelajaran Matematika, khususnya di kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah di atas, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Powtoon*, media pembelajaran interaktif, berdampak pada hasil belajar matematika siswa sekolah dasar karena pembelajaran matematika, khususnya di kelas IV, membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah
2. Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga mempengaruhi hasil belajar.
3. Siswa mengalami masalah dalam belajar, akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang akan dibatasi pada penelitian ini adalah “pengaruh media pembelajaran interaktif *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk menambah pengetahuan serta memperluas wawasan serta pengembangan keilmuwan terkait dengan pengaruh media

pembelajaran pada pembentukan karakter siswa di pelajaran matematika.

- b. Penelitian ini digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.
- c. Penelitian ini bisa memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu Pendidikan matematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran interaktif *powtoon* pembelajaran akan lebih aktif serta hasil belajar matematika siswa meningkat.

b. Bagi guru

Meluaskan wawasan guru terkait media pembelajaran interaktif *powtoon* dalam mata pelajaran Matematika. Hal ini dimaksudkan sebagai pengganti pengajaran oleh guru, hal ini memungkinkan guru menaikkan kualitas pengajarannya dan berpartisipasi di pembelajaran di kelas menurut kurikulum yang relevan.

c. Bagi sekolah

Dengan memberi pemikiran bagi sekolah untuk menaikkan kualitas peserta didik dan guru di pembelajaran Matematika.

d. Bagi penulis

Dengan adanya laporan ini dapat menambahkan pengalaman penulis tentang proposal penelitian, Sebagai rujukan agar diimplementasikan di pelajaran lain hingga jadi guru professiona

