

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di abad-21 semakin mengglobal dan berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan manusia baik dalam bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, untuk itu tidak mungkin manusia dapat menghindari sebuah kemajuan teknologi yang terus berkembang.

Setiap inovasi merupakan salah satu ide dalam kemajuan teknologi yang diberikan oleh manusia, tentu saja inovasi yang diciptakan untuk memberi manfaat dan kemudahan yang positif bagi penggunaannya. Selama ini, tentu sudah sangat banyak inovasi yang berguna dalam berbagai bidang yang telah dimanfaatkan oleh manusia dan memudahkan setiap aktivitasnya.

Pada dunia pendidikan, teknologi dan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Hal ini terjadi karena penggunaan teknologi yang banyak diminati oleh setiap orang, sehingga membuat teknologi menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dan memudahkan pendidik saat memberikan pesan terhadap siswa. Adapun pengaruh teknologi menuntut para pelaku pendidikan juga berpacu dalam menciptakan suatu inovasi, melalui inovasi tersebut mampu meningkatkan kreativitas yang nantinya dapat memberi warna baru pada dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi memang sangat berpengaruh untuk kegiatan pembelajaran, segala ide inovasi yang telah dikembangkan membuat pendidik dan peserta didik merasa terbantu. Akan tetapi, proses pembelajaran yang efektif juga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mendukung dan dipilih sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran dan karakteristik dari peserta didiknya.

Media pembelajaran ialah teknologi penyalur pesan atau informasi bagi kebutuhan pembelajaran dan sebagai bagian dari komponen yang

berperan penting untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran saat ini dapat menghadirkan stimulus, dorongan, serta emosional peserta didik, ini berarti media pembelajaran menjadi daya dukung yang baik dalam proses belajar (Rusman, 2017: 214).

Penggunaan media pembelajaran saat tingkat orientasi pembelajaran dapat mendorong keefektifannya proses belajar dan menyampaikan isi serta pesan dari materi tersebut. Selanjutnya, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa menambah tingkat pemahaman, memperjelas, dan menyederhanakan suatu konsep yang tadinya abstrak menjadi lebih spesifik. Namun, tidak bisa pungkiri bahwasanya hingga sekarang masih banyak pembelajaran yang kurang efektif, sehingga menimbulkan kesulitan dalam memahami pembelajaran. Sebagai contoh yaitu dalam pembelajaran Matematika.

Matematika bagian dari pelajaran yang dirasa sukar oleh peserta didik karena berhubungan dengan angka, rumus dan hitungan. Padahal faktanya, Matematika selalu digunakan dan ditemukan di kehidupan sehari-hari, hanya saja sebagian besar peserta didik yang tidak sadar akan hal tersebut. Materi bangun ruang sisi datar termasuk bagian dari geometri yang sebenarnya banyak digunakan dan dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Menurut Nuraini, dkk (2017) geometri termasuk materi pada Matematika yang sulit serta sangat lemah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Diantari dan Alpha (2019) bahwa kesulitan yang dihadapi siswa pada materi bangun ruang sisi datar yakni bingung saat menentukan banyaknya rusuk, diagonal bidang, titik sudut, dan diagonal ruang. Beberapa penyebab kesulitan atau kegagalan siswa lainnya dalam memahami pelajaran Matematika karena tidak memahami konsep terhadap materi tersebut (Novitasari, 2016). Didukung dari pernyataan Wardani apabila peserta didik berkeinginan paham akan konsep bangun ruang sisi datar, maka tahap pertama peserta didik perlu memahami dan menguasai konsep dari materi tersebut (Heriansyah, dkk., 2017).

Pemahaman konsep dasar pada materi bangun ruang sisi datar sangat penting sebab nantinya dapat membuat siswa mampu menghadapi atau menyelesaikan bentuk variasi soal-soal yang ada karena sudah memahami konsep materi tersebut. Pemahaman konsep merupakan modal dasar utama siswa saat mendapatkan hasil belajar yang optimal pada evaluasi akhir.

Terdapat beberapa penyebab dari kesalahan konsep pada pelajaran Matematika disebabkan dari dua faktor menurut Novitasari (2016) yaitu dari guru dan siswa. Faktor dari guru ialah cenderung menggunakan metode klasik serta kurangnya kreativitas, inovasi, dan variasi yang dimiliki pendidik dalam memilih media pembelajaran, hal ini tentu akan berpengaruh dalam proses kegiatan belajar.

Selanjutnya, faktor yang disebabkan dari siswa adalah kurang berminat akan pelajaran Matematika, ini menjadikan siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi, maka siswa tidak akan memahami materi tersebut. Hal ini nantinya dapat membuat siswa tidak dapat menuntaskan soal yang harus diselesaikan dan berdampak pada hasil belajarnya.

Sehubungan dengan itu, melalui wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti bersama salah satu guru Matematika di SMPN 1 Cimaung bahwasanya proses pembelajaran Matematika berlangsung secara konvensional dengan guru menggunakan metode ceramah dan saat proses pembelajaran hanya memakai media sederhana seperti buku paket, papan tulis, dan spidol. Rutinitas pembelajaran yang sama pada tiap proses pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar menjadi monoton, sehingga peserta didik kurang mengikuti alur pembelajaran karena merasa bosan dan jenuh. Hal tersebut nantinya bisa memunculkan dampak pada hasil belajar siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru Matematika SMPN 1 Cimaung bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika termasuk rendah. Guru menjadi peran penting untuk menentukan keberhasilan siswa saat belajar, demi meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Matematika salah satunya pada materi bangun ruang sisi datar, dibutuhkan kemampuan

pendidik dalam mengembangkan kreasi saat mengajar dan mampu menarik perhatiannya siswa pada proses pembelajaran Matematika.

Adapun solusi atas kesulitan yang dirasakan dan dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam pelajaran Matematika terhadap materi bangun ruang sisi datar ialah dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual *motion graphic*. Media audio-visual *motion graphic* akan dikemas semenarik mungkin yang di dalamnya disajikan materi dengan menggunakan gambar dan suara untuk menjelaskan pemaparan visualisasi yang ada dengan berbentuk video dan disertakan *motion graphic* di dalamnya agar peserta didik tertarik dan dapat memicu rasa ingin tahu terhadap informasi yang ada pada video tersebut.

Pemanfaatan media audio-visual *motion graphic* dirasa lebih efektif dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran dikelas dengan konten yang telah dikemas semenarik mungkin. Lange dan Seatler yang dikutip oleh Abdulhak dan Deni (2013) para praktisi pendidikan mempercayai bahwa belajar yang disertai dengan media audio-visual dapat mendukung hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdullah dan Maryati (2019) dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio-visual mampu mendorong siswa untuk memahami sebuah materi dan menghasilkan peningkatan hasil belajar.

Media audio-visual yang disertakan *motion graphic* dalam materi bangun ruang sisi datar bisa menjadi sebuah solusi dalam membantu pendidik untuk menjelaskan isi materi karena *motion graphic* merupakan media yang memiliki tampilan menarik karena menggabungkan teks, gambar, warna, suara, dan *motion* di dalamnya (Siregar, 2017). Ditambahkan oleh Amali, dkk (2020) menjelaskan bahwa media *motion graphic* dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran, siswa memberikan respon positif saat penggunaan media tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan sangat baik karena partisipasi dan nilai hasil belajar yang diperoleh meningkat dibanding sebelum menggunakan media *motion graphic*.

Melalui permasalahan yang dialami oleh Guru SMPN 1 Cimaung, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih dalam agar memperoleh informasi dan hasil yang jelas serta akurat. Maka, judul yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah “**Efektivitas Media Audio-Visual Motion Graphic Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media audio-visual *moiton graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media auido-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar?”.

Secara khusus, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan (C3) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara kelas yang menggunakan media audio-visual

moiton graphic dan kelas yang tidak menggunakan media auido-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar.

2. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *moiton graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media auido-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan (C3) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *moiton graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media auido-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang membutuhkan serta dapat dimanfaatkan dengan baik. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

- a. Berkontribusi dalam pelajaran matematika yang berkaitan pada materi bangun ruang sisi datar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio-visual *motion graphic*.
- b. Referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan pada efektivitas media audio-visual *motion graphic* dalam materi bangun ruang sisi datar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
Mendapatkan wawasan baru serta pengalaman langsung mengenai efektivitas media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Mendapatkan pengetahuan baru dan dapat dijadikan solusi bagi para pendidik dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran Matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar.

c. Bagi Siswa

Memperoleh pengetahuan mengenai materi bangun ruang sisi datar saat menggunakan media audio-visual *motion graphic*. Serta dapat mengerti materi bangun ruang sisi datar yang baik dan benar secara konsep agar dapat meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Sekolah

Dapat menjadi salah satu sumber referensi pendidik dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan media audio-visual *motion graphic*.