

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan Matematika merupakan salah satu bidang yang memiliki peran penting dalam mengatasi masalah untuk kehidupan sehari-hari. Meskipun tidak semua permasalahan tersebut termasuk permasalahan matematis, akan tetapi dalam menjawab masalah sehari-hari matematika memiliki peran penting. Peran penting matematika diakui Cockroft (Shadiq, 2014:3) yaitu “It would be very difficult-perhaps impossible-to live a normal life in very many parts of the world in the twentieth century without making use of mathematics of some kind” dengan kata lain tidaklah mungkin bagi seseorang untuk hidup dibagian bumi ini pada abad ke-20 ini tanpa sedikitpun memanfaatkan matematika.

Matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki sifat universal di dalam dunia pendidikan. Dengan istilah lain dalam memajukan daya logika manusia dan menerangkan fungsi yang nyata pada kehidupan sehari-hari dan menghubungkannya menggunakan teknologi dimasa ini matematika memiliki peranan yang sangat penting. Maka dari itu, untuk mengembangkan kemampuan dan minat peserta didik pembelajaran matematika harus dilakukan dengan baik. (Amir, 2014), dengan memakai berbagai jenis metode dalam kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif.

Di Indonesia hasil dalam pencapaian proses pendidikan sekarang ini masih belum memuaskan. Buktinya yaitu ranking PISA (Programme for International Student Assessment) untuk posisi Indonesia mengalami penurunan. Sesuai dengan laporan PISA tanggal 3 Desember 2019, matematika Indonesia menempati peringkat 72 dari 78 negara (Kurnia, 2019). Tidak mendukungnya media pembelajaran menjadi salah satu penyebab minimnya prestasi siswa dalam bidang matematika. Yang mana sesuai pandangan Ahmadi (dalam Ainina, 2014:41) media mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Guru harus memiliki pilihan yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat belajar siswa (Supriyono, 2018). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 9 Surakarta, siswa tidak memiliki minat dan tidak adanya ketertarikan pada pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena metode dan media yang dipakai guru terlalu monoton.

Akibatnya nilai siswa menjadi rendah atau masih banyak yang dibawah KKM yaitu sejumlah 50% dari 32 siswa. (Ainina, 2014:41) mengungkapkan bahwa kehadiran media pembelajaran dalam proses pembelajaran telah mempengaruhi aspek pendidikan, meskipun dalam derajat yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Maka dari itu, dalam meningkatkan daya tarik dan minat belajar siswa media pembelajaran harus dikembangkan, salah satunya yaitu dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran matematika khususnya pada pengenalan bangun ruang. Dimana didalam media tersebut terdapat soal yang berbasis HOTS, HOTS digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Linda, 2016) mengatakan bahwa animasi ini merupakan media pembelajaran yang cukup menarik karena animasi dapat digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran yang rumit untuk disampaikan secara langsung yang mana animasi ini berbentuk visual bergerak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran selain yang diberikan oleh guru.
- b. Tidak adanya ketertarikan pada pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini terdapat pembatasan masalah agar penelitian dapat terfokus pada tujuan, pembatasan masalah tersebut meliputi:

- a. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan daya Tarik dan minat belajar siswa.
- b. Subjek pada penelitian ini dilakukan pada siswa di suatu sekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana mengembangkan media berbasis HOTS menggunakan animasi untuk pengenalan bangun ruang bagi siswa SMP?
- b. Bagaimana media animasi layak digunakan untuk pengenalan bangun ruang bagi siswa SMP?

E. Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan animasi.
- b. Menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian diharapkan mampu menarik perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konsep baru dalam mengembangkan teknologi di bidang pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat menjadikan media animasi sebagai media pembelajaran baru yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar matematika.

2) Bagi Guru

Memudahkan dalam penyampaian materi yang dirasa cukup sulit bagi peserta didik.