

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya yang bermanfaat untuk dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.² Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang kualitas sumber daya manusia.³ Pendidikan memberikan tempat bagi peserta didik untuk berkompetisi dan memiliki kreativitas serta inovasi yang tinggi. Berdasarkan tujuan tersebut, diharapkan sekolah mempunyai visi dan misi yang terstruktur, jangka panjang, dan sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan sehingga mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang berkompeten dan siap menghadapi tantangan zaman kedepannya.⁴

Matematika adalah mata pelajaran pokok mulai Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas dan dalam jenjang pendidikan anak usia dini juga sudah dikenalkan matematika seperti mengenalkan angka dan berhitung. Matematika memiliki peranan yang sangat penting untuk kebutuhan praktis dan menyelesaikan masalah sehari-hari.⁵ Namun, pada kenyataannya banyak

² Sabar Budi Raharjo, "Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia", dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16, no. 3 (2010): 229-238.

³ Imas Cintamulya, "Peranan Pendidikan dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia di Era Informasi dan Pengetahuan", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 2 (2012): 90-101.

⁴ Ahmad Calam dan Amnah Qurniati, "Merumuskan Visi dan Misi Lembaga Pendidikan", dalam *Jurnal Ilmiah Saintikom Sains dan Komputer* 15, no. 1 (2016): 53-68.

⁵ Dyahsih Alin Sholihah dan Ali Mahmudi, "Keefektifan *Experiential Learning* Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar", dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2015): 175-185.

peserta didik yang kurang menyukai mata pelajaran matematika dan sering dijumpai kesulitan dalam belajar. Peserta didik menganggap bahwa matematika selalu jadi momok yang menakutkan, padahal mata pelajaran ini selalu ada di setiap jenjang pendidikan.

Sebagian besar materi dalam matematika memerlukan logika yang baik dan gagasan yang kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi aljabar, karena masih banyak ditemukan peserta didik yang merasa kesulitan dalam aljabar. Pada dasarnya, kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman yang dimiliki peserta didik. Materi aljabar membutuhkan tingkat pemahaman dan ketelitian yang tinggi untuk memecahkan masalah. Pada kenyataannya, ketika kelas 7 sudah pernah mendapatkan materi aljabar, namun pada kelas 8 sebagian peserta didik telah lupa beberapa istilah dalam aljabar, seperti variabel, koefisien, suku, dan sebagainya. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan cara konvensional sehingga peserta didik merasa bosan, kurang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran, dan kurang berinteraksi di dalam kelas.⁶

Dari permasalahan di atas, maka perlu adanya tindakan dalam meningkatkan motivasi dan interaksi belajar siswa. Guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik, dapat membuat siswa aktif berpartisipasi, dan menyenangkan. Disini, salah satu instrumen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran

⁶ Bunga Chika Pratama, "Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau Dari Gaya Belajar Siswa", dalam *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 84-88.

sebagai pembawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Djamarah menyatakan bahwa bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.⁷ Berangkat dari pendapat ini pula maka sudah sangat jelas bahwa guru dapat memanfaatkan media sebagai upaya dalam memberikan suatu pembelajaran kepada peserta didik secara maksimal.

Di era milenial seperti sekarang ini, guru dapat memanfaatkan berbagai macam teknologi yang ada. Pemanfaatan teknologi ini adalah sebagai upaya guru untuk menciptakan adanya suatu pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Sebenarnya sekarang ini guru sudah sangat dimudahkan dengan berbagai teknologi yang ada. Banyak sekali teknologi yang berupa aplikasi-aplikasi atau bahkan *website* yang memudahkan penyampaian materi yang ada. Salah satu contohnya adalah media animasi. Animasi merupakan suatu gambar bergerak yang dapat memberikan pengalaman pada siswa sesuai kenyataan yang ada.

Belajar menggunakan media animasi merupakan upaya dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara melihat video berupa animasi yang dapat bergerak dan ada suaranya, sehingga peserta didik mendapat pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan mudah. Dengan demikian, belajar menggunakan media animasi merupakan salah satu cara yang efektif, menarik, dan tidak membosankan dalam kegiatan pembelajaran.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, "Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung", dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, Ed. 1 (2015): 36-47.

Menurut Bruner, untuk mencapai pembelajaran yang efektif, pihak sekolah diharapkan menggunakan teknologi informatika dan komunikasi, seperti alat peraga, komputer, dan media lainnya.⁸ Melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak, baiknya diberi manipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik oleh siswa dalam memahami konsep matematika.⁹

Media animasi merupakan suatu media pembelajaran elektronik untuk memproses data dan menghasilkan *output* secara digital.¹⁰ Media animasi digunakan untuk merangsang pikiran peserta didik supaya dapat meningkatkan motivasi belajar demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹¹ Melalui media animasi ini diharapkan peserta didik lebih mudah menguasai materi aljabar, meningkatkan motivasi belajar, dan lebih aktif berinteraksi saat pembelajaran. Dipilihnya media animasi pada mata pelajaran matematika khususnya materi aljabar disebabkan karena media ini memiliki energi positif yang mampu mengubah sikap dan perilaku peserta didik menjadi aktif dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pernyataan di atas didukung dengan hasil penelitian Ningsih, dkk tentang penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap respon siswa yang menyatakan bahwa respon siswa sangat baik ketika pembelajaran

⁸ Muhammad Fauzy, dkk, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018", dalam *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 31-41.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Yunus, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Keliling Dan Luas Segiempat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Anggareja Kec. Anggareja Kab. Enrekang" (Makassar: Skripsi Diterbitkan oleh UIN Alauddin Makassar, 2014), hal. 18.

¹¹ Nurul Jannah, "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara" (Semarang, Skripsi Diterbitkan oleh UIN Walisongo Semarang, 2017), hal. 10.

menggunakan media video animasi.¹² Hasil lainnya penelitian oleh Siti Istiningsih, dkk tentang penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media gambar dengan setelah menggunakan media gambar.¹³

Salah satu aplikasi yang dapat membuat media animasi yaitu media *powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi yang bersifat *online* diinternet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran.¹⁴ Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *powtoon* pernah dilakukan oleh Ridha, dkk pada materi SPLDV kelas VII SMP dan menunjukkan hasil uji coba respon siswa skala kecil didapat rata-rata nilai 3,39 dan uji coba skala besar rata-rata skor sebesar 3,40 dengan kriteria sangat menarik. Ditinjau dari hasil uji *effect size* diperoleh rata-rata skor kelas VIII E diperoleh nilai $Es = 0,92$ dikategorikan efektif dan kelas VIII F diperoleh nilai $Es = 0,59$ dikategorikan cukup efektif.¹⁵ Hal ini menunjukkan bahwa media *powtoon* ini sangat bisa digunakan sebagai media pembelajaran Matematika di sekolah.

Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi yang sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran tak terkecuali media pembelajaran matematika.

Aplikasi *powtoon* yang telah hadir sejak Januari 2012 dapat digunakan secara

¹² Puji Ningsih Sri Hariati, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat," dalam *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 6, no. 1 (2020): 18–22.

¹³ Muhammad Fauzy, dkk, "Penggunaan Media ..." hal 31–41.

¹⁴ Rio Ariyanto, dkk, "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia", dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018), 122-127.

¹⁵ Ridha Yoni Astika, dkk, "Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon", dalam *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019), 85-96

offline baik dalam bentuk persentasi maupun *pdf*. *Powtoon* mempunyai keunggulan dalam fitur animasi contohnya animasi tulis tangan, kartun, efek transisi, serta mudahnya penggunaan *timeline*.¹⁶ Terlebih lagi aplikasi ini dapat menghadirkan animasi yang bagus yang dapat menambah ketertarikan siswa dalam media ini. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media *powtoon* ini untuk diterapkan di SMPN 1 Sumbergempol sebagai media pembelajaran matematika agar lebih menarik minat siswa dalam pembelajaran khususnya pada siswa-siswi kelas VII-A. Media ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan menumbuhkan interaksi belajar siswa.¹⁷ Dalam mengukur motivasi siswa ini peneliti menggunakan angket terhadap ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dilihat dari ketekunan dalam belajar, adanya persaingan dalam proses pembelajaran, munculnya minat terhadap pembelajaran, adanya penguatan belajar, munculnya hasrat belajar, dan memberikan pujian. Pengukuran ini dilakukan setelah pembelajaran dengan media *powtoon* selesai dengan mengisi angket yang telah dibagikan. Sedangkan dalam mengukur interaksi belajar mengajar peneliti menggunakan angket terhadap proses pembelajaran siswa yang dilihat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran, adanya kedisiplinan, adanya prosedur. Pengukuran ini dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan mengisi angket yang telah dibagikan ke siswa.

Dengan demikian, dari beberapa permasalahan yang ada di dalam latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

¹⁶ *Ibid.*,

¹⁷ Suyanti, dkk, "Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Universitas PGRI Madiun*, no 2 Vol.8 (2022): 322-328

mengangkat judul, **“Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Motivasi dan Interaksi Belajar Siswa pada Materi Aljabar Kelas VII SMPN 1 Sumbergepol”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergepol sebelum menggunakan media *powtoon*?
2. Bagaimana motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergepol sesudah menggunakan media *powtoon*?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergepol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergepol sebelum menggunakan media *powtoon*.
2. Untuk mengetahui motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergepol sesudah menggunakan media *powtoon*.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu tambahan mengenai pengaruh media *powtoon* terhadap motivasi dan interaksi belajar siswa, memberikan sumbangan pemikiran bagaimana cara meningkatkan motivasi dan interaksi belajar serta dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktik

- a. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan interaksi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi Pendidik, diharapkan dapat memberikan gambaran dan mengetahui kelebihan penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah atau Lembaga, diharapkan dapat membantu sekolah SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung untuk menjadikan lebih baik mutu pembelajaran matematika, sehingga pembelajarannya lebih efektif dan tidak menjenuhkan.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dalam menggunakan media *powtoon* dan menjadikan tolok ukur dalam penelitian selanjutnya sehingga penulis dapat meningkatkan kreativitas dan kualitas sebagai pendidik.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, hipotesis yang diajukan oleh penulis dipenelitian ini adalah:

H_1 = Ada pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap motivasi dan interaksi belajar siswa pada materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian disebut juga sebagai anggapan dasar yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Anggapan dasar harus dinyatakan secara jelas sebelum peneliti mengumpulkan data. Asumsi ini mengatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap motivasi dan interaksi belajar siswa terhadap materi aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergempol yang signifikan antara sebelum menggunakan media *powtoon* dan sesudah menggunakan media *powtoon*.

G. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Media *Powtoon*

Media *powtoon* adalah perangkat lunak (*software*) aplikasi yang bersifat *online* berbasis web berfungsi sebagai aplikasi pembuat video dengan

mengimpor gambar, menyediakan musik, dan bisa sulih suara yang dibuat pengguna untuk presentasi maupun media pembelajaran.¹⁸

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu kondisi dimana seseorang tersebut memiliki dorongan untuk mencapai tujuan seperti yang diinginkan.¹⁹

c. Interaksi Belajar

Interaksi belajar adalah suatu hal yang saling berhubungan atau kegiatan timbal balik ketika proses pembelajaran berlangsung antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.²⁰

2. Definisi Operasional

- a. Media pembelajaran menggunakan media *powtoon* ini berisi video tentang materi aljabar. Di dalam media tersebut dijelaskan dengan gambar bergerak yang menarik disertai suara dan kata-kata yang mudah dipahami.
- b. Penggunaan media *powtoon* di SMPN 1 Sumbergepol ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan interaksi belajar siswa dalam materi aljabar.
- c. Motivasi merupakan dorongan pada siswa untuk menyukai ataupun tidak menyukai mengenai pembelajaran yang ada termasuk media yang digunakan. Dalam mengukur motivasi siswa ini peneliti menggunakan angket terhadap ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengukuran ini

¹⁸ Ika Parma Dewi, dkk, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, (Padang: UNP Press, 2021), hal. 91.

¹⁹ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", dalam *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93-196.

²⁰ Ety Nur Inah, "Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa", dalam *Jurnal Al-Ta'dib* 8, no. 2 (2015): 150-167.

dilakukan setelah pembelajaran dengan media *powtoon* selesai dengan mengisi angket yang telah dibagikan.

- d. Interaksi belajar siswa merupakan hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang akan diukur menggunakan angket atau kuesioner dengan memilih centang pada keadaan yang mereka alami. Dalam mengukur interaksi belajar mengajar peneliti menggunakan angket terhadap proses pembelajaran siswa dengan guru menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Pengukuran ini dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan mengisi angket yang telah dibagikan ke siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah tata cara urutan sistematis dari isi suatu karya ilmiah. Kegunaan dari sistematika ini yaitu untuk mempermudah mengetahui urutannya. Sistematika pembahasan skripsi penelitian terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal laporan berisi hal-hal yang bersifat formalitas yaitu halaman sampul depan, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian utama laporan ini terdiri dari 3 bab yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya:

Bab I: Pendahuluan, terdiri dari: a. latar belakang, b. rumusan masalah, c. tujuan penelitian, d. manfaat penelitian e. hipotesis penelitian, f. asumsi penelitian, g. definisi konseptual dan operasional, h. sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, terdiri dari: a. deskripsi teori dan b. penelitian terdahulu, c. kerangka berfikir.

Bab III: Metode Penelitian, terdiri dari: a. pendekatan dan jenis penelitian, b. variabel penelitian, c. populasi, sampel, dan sampling, d. instrumen penelitian, e. data dan sumber data, f. teknik pengumpulan data, dan g. analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian yang terdiri dari: a. deskripsi data, b. pengujian hipotesis, dan c. rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V: Pembahasan yang terdiri dari pembahasan hasil penelitian. Bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah penelitian.

Bab VI: Penutup yang terdiri dari a. kesimpulan, b. saran.

Bagian akhir laporan ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan profil penulis.