

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Umat manusia dewasa ini sedang berada dalam kesedihan mendalam akibat mewabahnya *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang melanda hampir di seluruh belahan dunia. Covid-19 sendiri merupakan virus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019. Covid-19 sejak ditemukan menyebar secara luas hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak Covid-19 pada awal Maret 2020. Indonesia spontan menerapkan kebijakan belajar dari rumah, bekerja di rumah dan ibadah di rumah. Salah satu dampak pandemi Covid-19 yaitu terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas dan pondok pesantren. Pada masa pandemi Covid-19 ini telah membawa perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan merubah pembelajaran yang harus datang ke kelas menjadi cukup di rumah saja (Indah & Uswatun, 2020).

Sehubungan dengan perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan dengan sementara meniadakan pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran daring. Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terberat pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran matematika (Mustakim, 2020). Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. Sebagaimana pendapat Auliya (2016), matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan. Sehingga kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata

pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan.

Menurut Hamalik hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, mengingat bahwa hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Agustien & Umamah, 2018). Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah media video animasi.

Media video animasi merupakan sebuah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Media ini dinilai sangat menarik karena memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar. Adapun manfaatnya dalam media pembelajaran ini yaitu: pertama, dapat menarik perhatian siswa dengan adanya gerakan dan suara yang sesuai. Kedua, memperindah tampilan media dalam proses belajar mengajar. Ketiga, mempermudah susunan dalam pembelajaran. Keempat, mempermudah pemahaman siswa dalam memperoleh materi. Kelima, dapat menjelaskan materi pembelajaran yang rumit, dan keenam, dapat digunakan sebagai petunjuk atau arahan untuk melakukan sesuatu (Ayuningsih, 2017)

SMPN 1 Sukodono merupakan salah satu sekolah yang proses pembelajarannya dilakukan di rumah masing-masing untuk mengatasi pandemi Covid-19. Setiap materi pengajaran yang dibuat oleh para guru akan dibagikan kepada siswa melalui grup kelas yang ada pada aplikasi *Whatsapp*. Menurut kepala sekolah SMPN 1 Sukodono tidak sedikit kendala yang dialami saat melakukan pembelajaran daring baik dari pihak guru maupun dari pihak siswa. Dengan masih adanya siswa yang tidak memiliki *handphone* membuat proses pembelajaran terhambat. Bukan hanya masalah teknologi tetapi kurangnya media pembelajaran yang inovatif membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Penerapan media pembelajaran video animasi sangat cocok untuk diterapkan dalam kondisi saat ini karena media pembelajarannya yang menarik dan juga adanya video yang dapat diputar ulang oleh siswa membuat siswa mampu memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menyadari pentingnya melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukodono Dalam Masa Pandemi Covid 19”.

## **B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang kami fokuskan adalah :

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi materi SPLDV terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sukodono
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif) pada mata pelajaran matematika materi SPLDV.
3. Penelitian ini hanya dilakukan untuk siswa kelas VII pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada saat Indonesia mengalami masa Pandemi Covid 19.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

“Apakah ada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sukodono dalam masa pandemi Covid 19 ?”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

“Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar matematika materi SPLDV siswa kelas VIII SMPN 1 Sukodono dalam masa pandemi Covid 19”.

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya media pembelajaran video animasi dalam bidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan merangsang peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Menambah wawasan bagi guru mengenai media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk video animasi.
- 2) Sebagai masukan untuk guru, khususnya guru matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam masa pandemi covid 19 dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media video animasi.

#### **b. Bagi Siswa**

- 1) Siswa dapat merasakan kegiatan pembelajaran dengan media video animasi yang menarik
- 2) Mampu memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 3) Memberi dampak positif bagi hasil belajar siswa.

#### **c. Bagi sekolah**

- 1) Dengan adanya penelitian ini, mampu memberikan saran serta wawasan bagi sekolah mengenai media pembelajaran yang baik yaitu media video animasi.
- 2) Apabila penelitian ini dirasa mampu memberi dampak yang baik untuk peserta didik, maka akan menjadikan sekolah tersebut menjadi lebih berkualitas dalam hal pembelajaran.

**d. Bagi peneliti**

- 1) Menambah pengalaman peneliti dalam hal penelitian pendidikan serta dalam penyusunan karya tulis ilmiah.
- 2) Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui keadaan pendidikan di Indonesia yang sebenarnya dan dapat melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ada di dalamnya.

**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**