

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa Sekolah Dasar terkadang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Dengan adanya teknologi yang canggih pada saat ini, hal tersebut dapat menjadikan peluang oleh guru untuk lebih menginovasikan media pembelajaran yang akan dibuatnya. Yang mana sangat diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menerima pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Matematika termasuk salah satu mata pelajaran penting dari lima mata pelajaran lainnya yang diajarkan pada Sekolah Dasar. Matematika merupakan salah satu ilmu yang akan selalu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran matematika adalah suatu ilmu dasar yang mempelajari dan membahas mengenai perhitungan, pengkajian, dan penalaran atau kemampuan seseorang untuk berfikir secara logis, analitis, sistematis dan kritis (Yayuk, 2019). Kemampuan koneksi matematika merupakan sebuah keterampilan yang harus di pelajari oleh setiap individu agar kemampuan tersebut dapat berguna dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Stigma “menyeramkan” sangat melekat kuat pada mata pelajaran matematika bagi sebagian besar siswa, termasuk siswa SD. Dengan adanya stigma yang menyeramkan membuat siswa menjadi kehilangan minat dalam mempelajari matematika. Maka dari itu, dengan kemajuan teknologi yang ada kita harus mampu membuat inovasi media pembelajaran yang bertujuan agar dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Minat belajar merupakan pilar penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kurangnya minat belajar siswa maka akan dapat mempengaruhi proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Berdasarkan studi observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Menanggal 601 Surabaya, minat belajar siswa kurang

tinggi dikarenakan proses pembelajaran daring. Siswa banyak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang lebih banyak menuntut siswa untuk dapat mengaitkan antar konsep dalam matematika dan penerapan di dunia nyata.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam mengajar yang dapat mempengaruhi minat, motivasi, dan atensi siswa dalam belajar, dan media pembelajaran dapat membantu untuk memvisualisasikan suatu materi yang abstrak sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik (Riska Agustin, 2021). Pembuatan media pembelajaran dituntut untuk dapat menanamkan pembelajaran yang berkesan bagi siswa, dengan salah satu contohnya adalah media pembelajaran harus dibuat secara interaktif. Dengan keterlibatan langsung siswa dalam menggunakan media pembelajaran, maka hal tersebut akan lebih membekas dalam ingatan para siswa.

Animasi adalah salah satu komponen dalam perkembangan teknologi yang dapat membantu guru untuk menyampaikan konsep materi matematika yang abstrak menjadi tervisualisasi dan mudah dipahami melalui gambar visual. Animasi yang diberikan akan memudahkan siswa dalam memahami matematika dan implikasi dengan dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul, “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Menanggal 601 Surabaya.”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, untuk memfokuskan pembahasan agar tidak keluar dari topik yang akan dijelaskan, adapun batasan masalah yang meliputi beberapa aspek diantaranya:

1. Penelitian ini membahas mengenai seberapa besar pengaruh media pembelajaran Video Animasi Interaktif terhadap minat belajar matematika.
2. Materi yang diambil adalah materi “Pecahan Mata Uang” pada kelas II, Tema 3, Subtema 1, dan Pembelajaran 1.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas di SD Negeri Menanggal 601 Surabaya yakni pada kelas II-A (Kelas Kontrol) dan kelas II-B (Kelas Eksperimen).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh media pembelajaran video animasi interaktif terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Menanggal 601 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, ruang lingkup dan pembatasan masalah, serta rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi interaktif terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas II SD Negeri Menanggal 601 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas: Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi
2. Variabel Terikat: Minat Belajar Matematika.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Bagi siswa, dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan bermakna dalam

kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru dalam menggunakan media pembelajaran yang akan memudahkan guru dalam pembelajaran matematika yang lebih bermakna, khususnya pada SD Negeri Menanggal 601 Surabaya.
- c. Bagi peneliti, dari penelitian ini peneliti memperoleh pengalaman yang berharga dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan dalam proses perkuliahan, dan dapat mengembangkan inovasi serta menambah kesiapan penulis dalam terjun mengajar nantinya.
- d. Bagi peneliti lainnya, dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi yang berguna dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis:

Penelitian ini sangat diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berguna dan bermanfaat untuk kedepannya bagi SD Negeri Menanggal 601 Surabaya.