

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu dan lembaga pendidikan harus beradaptasi dengan realitas baru yang dibawa oleh pertumbuhan eksponensial IPTEK dan globalisasi. Oleh karena itu diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengolah dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara proporsional. Kemampuan ini memerlukan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan.

Tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Awwaliyah & Hasan 2018) disebutkan bahwa, pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis. Maka dari itu tugas guru sebagai fasilitator harus bisa memberi kemudahan dalam proses pembelajaran di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi dalam segala bidang, apa lagi dalam bidang pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih luas lagi, terutama untuk pembelajaran matematika di sekolah. Perkembangan ICT (*Information and communication Technologies*) dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar matematika peserta didik serta untuk memudahkan pemahaman matematika dengan cara yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran matematika seringkali guru mengalami kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran, terlebih bagi guru matematika dalam melaksanakan pembelajaran untuk memberikan gambaran secara nyata terhadap materi yang disajikan karena objek matematika yang bersifat abstrak. Sifat matematika yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi yang tinggi bahkan membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat diharapkan dapat memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Riski dan Surya, 2017) bahwa salah

satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk melatih pola pikir dan penalaran dalam mengambil kesimpulan, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan untuk memberikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan melalui lisan, tertulis, gambar, grafik, peta, diagram, dan lain-lain. Dengan adanya inovasi media pembelajaran diharapkan dapat membantu pembelajaran matematika yang bersifat abstrak tersebut.

Menurut Nuraini & Utama (2020) penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat media pembelajaran yang sesuai karakter dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika, maka peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diberikan guru. Hal tersebut akan mempermudah peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Menurut (PP Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 pasal 59 ayat 1) menyatakan bahwa dalam menyelenggarakan dan mengolah satuan atau program pendidikan mengembangkan dan melaksanakan sistem informasi pendidikan berbasis teknologi dan komunikasi. Maka hal tersebut adalah tugas guru agar dapat memberikan layanan pendidikan tanpa berhadapan secara langsung dengan peserta didik sedangkan peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui penggunaan berbagai macam media salah satunya teknologi seperti komputer atau smartphone.

Wisada dan Sudarma (2019) "media pembelajaran berbentuk video dapat dijadikan sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, dan mampu menampilkan pembelajaran secara tersusun". Oleh karena itu, pentingnya media pembelajaran matematika dalam kegiatan belajar menuntut guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran matematika disetiap pembelajaran supaya meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik agar lebih aktif saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil prasurvey yang saya lakukan di SMP Negeri 2 Marga Tiga Pada hari kamis tanggal 24 Maret 2022 dengan pendidik dan peserta didik,

didapat hasil bahwa sistem pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sudah mengikuti kriteria dari k-13. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok lalu diberi materi dan peserta didik mengamati, membaca, serta memahami sendiri, setelahnya guru menerangkan materi pembelajaran semaksimal mungkin termasuk hal-hal yang rumit dan yang ditanyakan oleh peserta didik serta guru memberikan contoh-contoh soalnya. Sebenarnya pembelajaran lebih terfokus pada Peserta didik tetapi mereka belum mampu memahami masing-masing materi secara mandiri, sehingga diperlukan penjelasan dari guru yang pada akhirnya lebih dominan kepada guru. Akan tetapi adanya sumber belajar yang memadai belum bisa meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Hal tersebut belum didukung dengan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran berpusat pada guru yang padahal beberapa media tersebut sudah terdapat di SMP Negeri 2 Marga Tiga tetapi belum digunakan secara maksimal. Oleh karena itu peserta didik diharapkan bisa menikmati setiap pembelajaran yang berlangsung dan meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya inovasi untuk menggunakan media pembelajaran baik berupa LCD proyektor atau pun ICT yang bisa digunakan sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran belum banyak menggunakan media interaktif, lebih didukung menggunakan buku paket dan modul pembelajaran. Disisi lain, guru menggunakan media pembelajaran seperti alat peraga untuk menggambarkan suatu materi dengan media bentuk nyata, contohnya dalam materi bangun ruang memperagakan dengan menggunakan alat yang dibuat menggunakan karton yang menyerupai bentuk balok, kubus, segitiga, limas, krusut dll. Teknologi tidak asing lagi dikalangan siswa SMP Negeri 2 Marga Tiga, Menurut pendidik peserta didik tidak diperbolehkan membawa smartphon karena dapat mengganggu proses belajar mengajar, tetapi terdapat beberapa guru yg memperbolehkan jika ada pembelajaran yang membutuhkan smartphon, dengan catatan jika sudah selesai maka smartphon harus disimpan kembali di kantor untuk mengkondisikan pembelajaran agar lebih kondusif.

Melihat kenyataan tersebut, maka perlu dicarikan solusi berupa perbaikan-perbaikan yang tepat agar peserta didik dapat mempelajari materi secara maksimal khususnya di sekolah tersebut. Materi dikemas dalam bentuk yang lebih menarik agar peserta didik mudah memahaminya dan diharapkan dapat belajar mandiri di rumah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mempermudah meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan inovasi dalam pembelajaran, sehingga guru tidak hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Mengingat belum banyak digunakannya media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 2 Marga Tiga maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang memiliki keunggulan dalam fitur karakter, model animasi, benda-benda kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah yang membuat pembelajaran lebih menarik (Rioseco, dkk., 2017). Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek sebagai media penyampaian informasi kepada audiens secara menarik dengan fitur-fitur yang sudah disediakan, fitur elemen yang tersedia di aplikasi dilengkapi dengan latar belakang, animasi, dan penggabungan suara atau musik.

Anggita (2021: 50) menyatakan bahwa:

Kelebihan media *powtoon* dalam pembelajaran yaitu:

1. Interaktif (komunikasi dua arah sehingga terjadi hubungan timbal balik antara siswa dan guru),
2. Mencakup segala aspek indra (merupakan media *Audio-Visual*),
3. Penggunaannya praktis (mudah memakainya),
4. Kolaboratif (belajar sesuatu bersama-sama),
5. Lebih *variatif* (bervariasi),
6. Dapat memberikan *feedback* (masukan menjadi lebih semangat belajar),
7. Memotivasi (dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu).

Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon*. Media yang dikembangkan yaitu pada materi segiempat dan segitiga dikelas VII.

Disini penulis juga menambahkan kedalam penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran yang disertai nilai-nilai Islam untuk memberikan *stimulus* dalam meningkatkan pembentukan karakter peserta didik. Dari wawancara guru mengenai nilai-nilai islam yang terdapat di SMP Negeri 2 Marga Tiga adanya

masjid didalam lingkup sekolah mendasari peneliti untuk menambahkan kedalah penelitian. Saat memulai pembelajaran jam pertama dan sebelum pulang peserta didik berdo'a dimana doa tersebut dilafazkan bersama-sama, dan setibanya waktu zuhur murid diwajibkan untuk solat berjamaah secara bergantian, melihat dari ukuran masjid yang tidak terlalu besar. Selain itu terdapat kegiatan keislaman, yaitu pesantren kilat, memperingati hari-hari besar islam seperti maulid nabi dan lain-lain.

Integrasi nilai islam sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat membentuk akhlak dan budi pekerti peserta didik. Dalam hal ini nilai-nilai islam yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika akan membantu perkembangan peserta didik menjadi lebih baik. Kurniati (2015) matematika sebaiknya diperkenalkan dan diajarkan kepada anak dengan cara-cara yang menarik dan dengan memadukan dan menyelaraskan materi matematika dengan nilai keislaman. Memadukan matematika dengan nilai keislaman akan terbentuk bangsa yang tangguh, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Allah SWT. Oleh karena itu, nilai-nilai islam juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, baik sebagai motivasi atau penambah wawasan peserta didik. Pelajaran matematika memiliki banyak rumus dalam sebuah materi pembelajarannya, maka dari itu para tokoh dan ilmuwan matematikawan muslim perlu untuk dilampirkan di dalamnya. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki wawasan dan kesan tersendiri dalam pembelajaran matematika nantinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yang disertai nilai-nilai islam. Selanjutnya peneliti mengkajinya secara ilmiah dalam penelitian berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU APLIKASI POWTOON DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA DI SMP NEGERI 2 MARGA TIGA"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui beberapa masalah yang terjadi di SMP Negeri 2 Marga Tiga diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai Islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga ?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai Islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga valid dan praktis untuk digunakan ?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Adapun tujuan pengembangan menghasilkan produk pada penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui proses dan menghasilkan video pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai Islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga.
2. Mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai Islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Kegunaan pengembangan produk dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai Islam adalah :

1. Bagi pendidik, video pembelajaran matematika disertai nilai-nilai Islam ini dapat dijadikan sebagai alat untuk mempermudah proses mengajar dan dapat menambah variasi dalam mengajar serta pembentukan karakter peserta didik melalui nilai-nilai keislaman.
2. Bagi peserta didik, video pembelajaran matematika disertai nilai-nilai Islam ini diharapkan dapat meningkatkan nilai keislaman, membantu merangsang pemikiran, perhatian, juga minat peserta didik, dan mempermudah pemahaman dalam materi segiempat dan segitiga.
3. Bagi sekolah, video pembelajaran matematika ini dapat menambah kesan baru dalam variasi media pembelajaran di sekolah dan membantu meningkatkan prestasi mutu sekolah khususnya pada mata pelajaran matematika.

4. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam melakukan penelitian dan pembuatan media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan kreatifitas dalam mewujudkan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga dapat berdampak terhadap kualitas pendidikan.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran ini berbantu aplikasi *powtoon* yang disesuaikan dengan kurikulum pada tingkat SMP.
2. Produk yang dihasilkan berupa video yang bisa dipelajari peserta didik melalui *smartphone* mereka.
3. Video pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* memuat materi dalam bentuk teks, suara, animasi yang membuat video terlihat lebih menarik dan hidup juga di lengkapi contoh soal dan latihan-latihan soal.
4. Penyusunan isi materi segiempat dan segitiga dalam video pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* yang disertai nilai-nilai islam.
5. Di dalam menu terdapat KI (kompetensi Inti), SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar) dan indikator, materi, contoh soal dan latihan-latihan soal.
6. Pembuatan video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* kemudian di upload ke *youtube*.
7. Video pembelajaran yang sudah di upload ke *youtube* kemudian membagikan link video yang sudah di upload ke *youtube*.
8. Link video pembelajaran matematika yang dapat dibuka pada *handphone* atau *smartphone*.

F. Urgensi Pengembangan

Dengan dikembangkannya video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi *powtoon* yang disertai dengan nilai-nilai keislaman diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik sehingga lebih aktif

selama proses pembelajaran di kelas, serta digunakan sebagai alat bantu peserta didik untuk mempermudah mempelajari materi segiempat dan segitiga secara mandiri dan berulang-ulang hingga paham juga dapat menambah wawasan peserta didik mengenai integrasi nilai-nilai islam. Penulis menambahkan Integrasi nilai-nilai islam karena sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk membentuk akhlak dan budi pekerti peserta didik. Media ini juga dapat menjadi media penunjang belajar bagi peserta didik yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun serta pendidik dapat mengembangkan sendiri video untuk dijadikan video pembelajaran pada materi lainnya.

G. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* yang disertai nilai-nilai islam yaitu :

1. Video pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* yang disertai nilai-nilai islam hanya mencakup materi segiempat dan segitiga untuk kelas VII.
2. Uji coba produk hanya sampai dengan uji coba kelompok kecil.
3. Video pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* yang disertai nilai-nilai islam ini hanya bisa digunakan oleh peserta didik yang mempunyai alat bantu menampilkan video.