

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam usaha mencetak generasi bangsa yang unggul. Pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi penentu keberhasilannya. Salah satu faktor yang memberikan dukungan yang besar dalam pendidikan adalah perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan beberapa prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran pada ayat 13 yaitu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat menambah efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Teknologi Informasi dan Komunikasi banyak dimanfaatkan sebagai sarana atau media pembelajaran pada semua mata pelajaran. Kemudahan akses ilmu pengetahuan menjadi hal yang baru dan mudah dalam proses pembelajaran. Salah satu produk dari kemajuan IPTEK adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif sebagai alat bantu penunjang proses pembelajaran dapat membantu menjabarkan pesan atau materi dari pendidik kepada peserta didik.

Dalam perkembangannya multimedia interaktif dapat diakses melalui online ataupun offline. Guru dan siswa dapat berkomunikasi menyampaikan pesan melalui media komputer dan perangkat elektronik lainnya. Multimedia terus berkembang seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Penggunaan multimedia secara bijak akan memberi banyak manfaat dan kemudahan bagi guru dan juga peserta didik.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memberi inovasi baru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan pada peran media pembelajaran. Media membantu memotivasi peserta didik, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan memberikan penjelasan non verbal yang menjadi cara lain guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran interaktif dibutuhkan agar siswa lebih aktif dan responsif dalam proses pembelajaran termasuk pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai belajar siswa pada pelajaran Matematika masih di bawah KKM. Salah satu

materi pelajaran matematika yang dianggap sulit adalah materi Aritmatika Sosial. Hal ini diperoleh dari rata-rata tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro pada materi tersebut di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65.

Tabel 1. Pencapaian Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

No	Nilai	Jumlah siswa	Jumlah (%)
1	\geq KKM	10	27%
2	$<$ KKM	27	73%

Berdasarkan hasil wawancara dengan Rita Puji Lestari, S.Pd. dan Abdul Karim, S.Pd. pendidik mata pelajaran Matematika di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro pada tanggal 20 April 2022, media yang digunakan masih terbatas menggunakan media cetak dan papan tulis. Sarana dan prasarana di kelas kurang memadai pada setiap materi pelajaran Matematika. Media cetak yang digunakan adalah buku LKS yang berisi rangkuman materi dan masih perlu banyak tambahan penjelasan dari guru, sementara papan tulis hanya membantu menyampaikan pesan secara visual saja dan dapat membuat peserta didik menjadi bosan.

Guru harus lebih teliti dan mengulang-ngulang dalam menjelaskan materi yang sulit agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik, hal tersebut dapat membuat siswa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran, maka perlu alat bantu untuk membantu menyampaikan materi agar siswa tidak kesulitan memahami dan selalu tertarik untuk belajar. Media lain seperti Proyektor/LCD belum digunakan sebagai alat bantu mata pelajaran Matematika. Siswa juga tidak diperbolehkan membawa *Handphone* atau Laptop ke sekolah karena tersebut dianggap dapat mengganggu proses pembelajaran. Keterbatasan biaya serta pemanfaatan yang kurang optimal menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menunjang proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memuat kriteria-kriteria media pembelajaran yang ideal. Magdalena, dkk. (2021) "Media pembelajaran dapat

dinilai baik jika dapat menambah semangat dan motivasi peserta didik, memperkuat ingatan peserta didik pada materi lama maupun materi yang baru, dan menambah keaktifan dan berfikir kritis peserta didik dengan memberi tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk melakukan praktik dengan benar”.

Berdasarkan wawancara terhadap peserta didik yang mengikuti pelajaran matematika diperoleh hasil bahwa mereka cenderung bosan dan kurang berminat pada pelajaran matematika. Siswa di sekolah ini merupakan campuran antara siswa asrama dan siswa biasa, peraturan membawa dan menggunakan alat komunikasi seperti HP dan laptop tidak diperkenankan dengan maksud agar pembelajaran lebih fokus dan menyesuaikan keadaan siswa. Adanya berbagai masalah di atas membuat peserta didik kurang maksimal dalam belajar. Peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran matematika karena membosankan bahkan menakutkan.

Dari permasalahan tersebut, upaya untuk mengatasinya yaitu perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan informatif di sekolah. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya seperti FILAMATIKA (Film Animasi Matematika). Media film sangat jarang diterapkan di sekolah. Media ini dapat menarik minat dan memotivasi serta dapat memberi pengaruh positif pada siswa. Media film cocok untuk diterapkan, selain interaktif juga dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar.

Media film merupakan media audio visual yang dapat memberi rangsangan kepada peserta didik. Film merupakan media komunikasi yang digemari berbagai kalangan masyarakat seperti, anak-anak, remaja bahkan orang tua. Penyampaian pesan pada film sangat unik karena dapat memberi pengaruh dan membuat penontonnya terkesan pada sesuatu. Menurut Widiani, dkk. (2018) “Media film dapat melatih peserta didik untuk mengambil poin-poin penting serta nilai yang terdapat di dalamnya, mengolah informasi dan menganalisis informasi dengan baik”.

Kondisi sekolah di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro berbasis *boarding school*. Visi sekolah disesuaikan dengan tujuan sekolah yaitu “*Membentuk Pribadi Muslim Yang Berakhlak Mulia, Unggul Dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Budaya*”. Karakter siswa di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro sangat beragam. Karakter yang tercermin merupakan kepribadian yang diwujudkan dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam hal ini masih terdapat

karakter yang perlu diperbaiki dan perlu bimbingan dari guru. Kebiasaan seperti menyontek teman saat ulangan, kebiasaan meng-bully teman, berkata-kata kasar, sering terlambat ke Sekolah serta kurangnya sifat jujur masih banyak ditemui di kalangan peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk memahami karakter yang baik. Pemahaman karakter yang baik membantu menanamkan kepribadian Muslim juga sebagai upaya untuk mewujudkan visi sekolah. Selain nasehat dan teladan dari pendidik, peserta didik juga perlu diarahkan untuk menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan lingkungan berbasis Islam.

Pribadi yang baik merupakan karakter yang perlu ditumbuhkan dalam diri peserta didik. Sifat-sifat mulia yang berdasarkan pada akhlak yang baik akan mengarahkan peserta didik untuk menjadi manusia yang mempunyai karakter yang kuat selalu beriman dan bertakwa kepada Tuhan-nya dimanapun dan kapanpun sebagai bekal bermasyarakat dalam hidupnya. Disamping kuat dan kokohnya rohani atau nilai keimanan, peserta didik dituntut untuk mampu bersaing di era majunya zaman dan teknologi, mampu bersaing dengan dunia luar dan unggul dalam berbagai bidang. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menjelaskan bahwa: Fungsi Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang cerdas dan bermartabat, tujuan Pendidikan Nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik yang menjadi sasaran media pembelajaran. Perkembangan jiwa atau tingkat daya pikir peserta didik yang menentukan keberhasilan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Nilai-nilai Islam memuat pesan yang positif serta bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Pemahaman Islam peserta didik perlu dikembangkan sejak usia dini karena dapat mempengaruhi jiwa, emosional dan karakter peserta didik. Nilai-nilai Islam mengandung ilmu yang bermanfaat yang terkandung hikmah yang baik di dalamnya. Pelajaran tentang nilai-nilai Islam mendorong peserta didik berbuat baik, beramal soleh dan melatih untuk dapat menempatkan sesuatu

pada tempatnya. Media pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

Hasil penelitian Larasati (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi 2 dimensi dalam pembelajaran dapat membantu mendukung proses belajar, menyimak penjelasan pembelajaran menggunakan media dengan baik, memudahkan siswa memahami materi sehingga siswa lebih aktif dan tanggap dalam pembelajaran. Hasil penelitian lain yaitu penelitian Sofiana (2017) menyatakan bahwa media film dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Media pembelajaran film animasi disajikan dalam sebuah film pendek yang menggunakan karakter sebagai pemain lakonnya. Karakter-karakter pada film animasi bersifat unik sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa media film animasi dapat menambah pemahaman belajar pada peserta didik, membantu dan memudahkan proses pembelajaran, serta membangun komunikasi dan karakter pada peserta didik. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan belum ada yang mengaitkan dengan nilai-nilai Islam. Nilai-nilai Islam sangat berperan untuk membangun karakter baik yang sesuai dengan salah satu tujuan Pendidikan Nasional.

Berdasarkan observasi dan hasil penelitian sebelumnya, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran film animasi yang berbasis nilai-nilai Islam dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran film berbasis Islam merupakan media audio visual yang menceritakan pengalaman hidup seseorang yang mengandung nilai-nilai Islam yang dituangkan dalam bentuk film pendek. Alasan pengembangan FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam ini adalah karena film animasi menyajikan tayangan yang bisa dinikmati sekaligus dapat sebagai sarana media menyampaikan pesan yang tidak monoton dan menarik saat pembelajaran. Menyangkan media FILAMATIKA ini juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FILAMATIKA (FILM ANIMASI MATEMATIKA) BERBASIS NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 1 CANDIPURO".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dari rata-rata tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro pada materi tersebut di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) khususnya pada materi Aritmatika Sosial. Permasalahan yang dialami peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana, terbatas, dan belum memenuhi kriteria ideal. Selain itu, pendidik belum maksimal dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, perlu diketahui bagaimana mengembangkan produk media pembelajaran FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Candipuro yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Sesuai dengan tujuan yang dikemukakan di atas, maka produk ini diharapkan memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut:

1. Membantu pendidik dalam menyampaikan materi Aritmatika Sosial dengan lebih baik dan memiliki warna baru menyesuaikan kondisi peserta didik.
2. Mempermudah peserta didik dalam memahami dan menangkap pesan yang disajikan oleh pendidik dengan menggunakan media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam sebagai penunjang pada pembelajaran matematika.
3. Membantu sekolah dalam menghadirkan media pembelajaran yang dapat dan sesuai diterapkan di sekolah.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam.
2. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam dapat ditampilkan di kelas saat proses pembelajaran matematika menggunakan bantuan proyektor/LCD.
3. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam yang dikembangkan berisi materi "Aritmatika Sosial".
4. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer.
5. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam mudah digunakan secara mandiri oleh peserta didik.
6. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) dibuat berdasarkan kisah yang terjadi di sekeliling peserta didik atau masyarakat umum yang dikaitkan dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan.

F. Urgensi Pengembangan Produk

Matematika merupakan pelajaran yang dianggap rumit dengan menggunakan perhitungan, simbol dan sulit karena penyelesaiannya dengan menghitung dan menalar yang tinggi. Pelajaran ini jarang disukai karena berbagai pandangan kurang baik tentang pelajaran matematika yang sering menyulitkan dan tidak bisa mengerjakan soal. Pendidik dituntut kreatif dengan inovasi yang berkembang dan kemajuan yang ada. Pendidik harus memiliki pandangan yang luas agar peserta didik memahami pokok bahasan yang disampaikan. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam untuk materi Aritmatika Sosial penting untuk dikembangkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) sebagai media yang mengikuti perkembangan teknologi, media film animasi matematika juga membantu menarik perhatian peserta didik karena animasi yang tampil di dalamnya, media yang menyalurkan pesan pelajaran juga media yang dapat digunakan pendidik untuk mengontrol dan membentuk kepribadian peserta didik lewat pengalaman dan nilai-nilai Islam yang ada di dalamnya.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) berbasis nilai-nilai Islam sebagai media dalam pembelajaran adalah media film animasi matematika yang berdasarkan kisah nyata yang terjadi di sekeliling peserta didik atau masyarakat umum yang dikaitkan dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan. Pengembangan Media FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) ini menggunakan pendekatan berbasis nilai-nilai Islam. Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran FILAMATIKA (Film Animasi Matematika) hanya terbatas pada sub materi Aritmatika Sosial dengan subyek penelitiannya adalah kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Candipuro dan produk yang dikembangkan hanya sampai pada tahap valid dan praktis.