

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas mempunyai peran penting untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia yang nantinya dapat bersaing di tingkat global. Hal tersebut dikarenakan pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan pengajaran, pembelajaran, dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan kemampuan individu. Ini adalah proses dimana seseorang, biasanya seorang guru atau pendidik, berusaha untuk mengirimkan pengetahuan dan keterampilannya kepada peserta didik yang tujuannya agar dapat menumbuhkan pemahaman, mengembangkan keterampilan, dan membentuk nilai-nilai mereka. Salah satu mata pelajaran yang dianggap krusial didalam dunia pendidikan ialah matematika.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji kuantitas, struktur, ruang, serta perubahan. Dianggap sebagai mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan karena fakta bahwa itu adalah ilmu pengetahuan penting dan berperan dengan krusial pada menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan kognitif lainnya. Pembelajaran matematika merupakan satu dari beberapa komponen yang sangat krusial dalam menumbuhkan kemampuan intelektual peserta didik. Melalui belajar matematika, peserta didik akan mampu berpikir kritis, terampil dalam berhitung, dan dapat menggunakan konsep dasar matematika untuk pembelajaran lain, matematikanya sendiri, serta pada kehidupan sehari-hari (Afsari et al., 2021).

Matematika memerankan salah satu mata pelajaran inti pada kurikulum pendidikan, memiliki peran krusial dalam perkembangan intelektual peserta didik. Tetapi, kenyataannya dengan jumlah besar peserta didik yang menghadapi kesukaran pada pembelajaran matematika.

Dengan ini selaras dengan data pada *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS), prestasi belajar matematika Indonesia memperoleh skor rata-rata 386 dengan peringkat ke-38 dari 42 (Nurkhaerah et al., 2023). Maka dari itu, dapat dilihat kesulitan yang dirasakan peserta didik ini hendak dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk meraih potensi penuh mereka dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, penting untuk pendidik untuk menyiapkan perencanaan pembelajaran yang menyesuaikan pada kemampuan peserta didik di sekolah.

Perencanaan pembelajaran merupakan proses mempersiapkan kegiatan yang hendak dilakukan pada pembelajaran yakni melalui pengkoordinasian (mengatur serta merespon) seluruh komponen pembelajaran, hal ini berguna agar capaian kegiatan (tujuan), topik kegiatan (materi), metode menyalurkan kegiatan (metode serta teknik), dan cara mengukur hasil (evaluasi) dengan teratur (Bahtiar, 2022). Hal ini dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran menjadi dasar dalam mengarahkan dan memastikan semua komponen tujuan, bahan, metode atau teknik, dan evaluasi atau penilaian. Acuan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran adalah kurikulum yang menjadi perangkat perencanaan kegiatan pembelajaran (Winda, 2020). Kurikulum berisikan pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menyediakan terjadinya kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan.

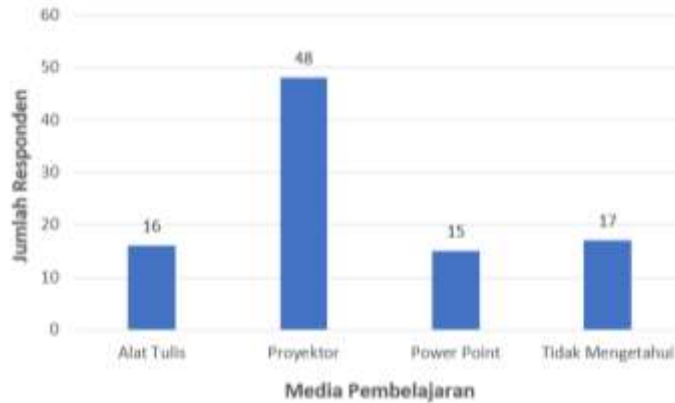
Proses pembelajaran matematika sering dianggap membosankan oleh sebagian besar peserta didik, dikarenakan pada kegiatan pembelajaran matematika disajikan suatu materi yang mana bersifat abstrak atau diluar pengalaman peserta didik sehari-hari. Dimana sesuai dengan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang standar kualifikasi akademik serta kompetensi guru yang mengatakan bahwa salah satu kemampuan yang wajib dimiliki oleh seorang guru ialah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna kepentingan pembelajaran dan dalam Permendiknas No. 16 tahun 2007 yang mana guru wajib mempunyai kemampuan dalam melibatkan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan

karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu guna meraih tujuan pembelajaran sepenuhnya (Chakim et al., 2022). Saat ini peserta didik selalu berhadapan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tetapi di sisi lain, pembelajaran matematika yang mereka ikuti di sekolah cenderung bersifat konvensional, dengan pemanfaatan buku pelajaran serta papan tulis sebagai alat utama. Hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi para pendidik pada masa pendidikan di era globalisasi untuk merancang pembelajaran dengan pendekatan TIK.

Pendidikan di era globalisasi pada sekarang ini dimana TIK berkembang dengan pesat. Pada awalnya komputer terbatas untuk kegiatan administrasi, kemudian saat ini banyak sekali dipergunakan sebagai sarana pembelajaran pada bidang pendidikan. Contohnya program pembelajaran berbasis komputer seperti *e-learning*, *e-education*, *e-library*, *e-laboratory*, serta lainnya yang memberikan penawaran inovasi serta kesederhanaan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan tidak membosankan. Berbagai ragam penggunaan komputer pada bidang pendidikan berguna untuk kegiatan pembelajaran terwujud lebih maksimal, interaktif, serta efisien yang akibatnya mutu pendidikan mampu mengalami peningkatan (Winda, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian awal pengumpulan data berupa angket dan wawancara yang dilaksanakan peneliti pada SMP Negeri 50 Jakarta, pada tanggal 04 Oktober 2023 Sampai 06 Oktober 2023, peneliti melakukan penyebaran angket dengan menggunakan kelas VIII untuk penelitian yaitu VIII A, VIII B, dan VIII C. Diketahui dari angket yang dijawab peserta didik dengan menjawab beberapa pertanyaan terbuka tentang pengalaman peserta didik selama pembelajaran matematika diperoleh bahwa guru menggunakan media pembelajaran, dan ketika peserta didik diminta untuk menyebutkan jenis medianya, peserta didik menjawab media yang digunakan seperti proyektor, PPT, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan alat tulis lainnya. Sehingga dapat dikatakan

bahwa guru belum sepenuhnya melibatkan TIK sebagai media pembelajaran.

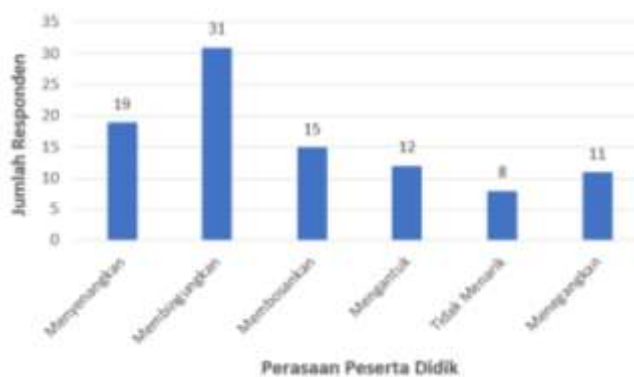


Gambar 1. 1 Respon Peserta Didik Mengenai Media Pembelajaran yang Digunakan Oleh Guru Selama Belajar Matematika

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru matematika di SMP Negeri 50 Jakarta, guru menyatakan masih menggunakan media konvensional, seperti buku paket yang disediakan oleh sekolah, sekaligus menjadikannya sebagai pedoman dalam mengajar di kelas dan papan tulis yang digunakan dalam menjelaskan materi di kelas. Sehingga guru tidak fokus dalam penggunaan media TIK, hanya saja melibatkan *handphone* dalam mengirimkan materi berbentuk *powerpoint* kepada peserta didik. Hal ini terjadi dikarenakan guru memiliki kendala dalam penglihatan sehingga mengalami kesulitan dalam menggunakan laptop dan *handphone*. Hal ini menyebabkan hanya sebagian kecil peserta didik yang dapat fokus ketika pembelajaran matematika berjalan. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dipakai belum efektif, yang mana media yang sudah dipakai seperti media seperti buku paket perlu ditambahkan visualisasi, animasi, dan ilustrasi dalam menolong peserta didik untuk mengerti materi dengan baik. Terlebih satu dari beberapa kesusahan yang diterjadi oleh peserta didik adalah kesulitan memvisualisasikan serta membayangkan gambar khususnya pada materi geometri.

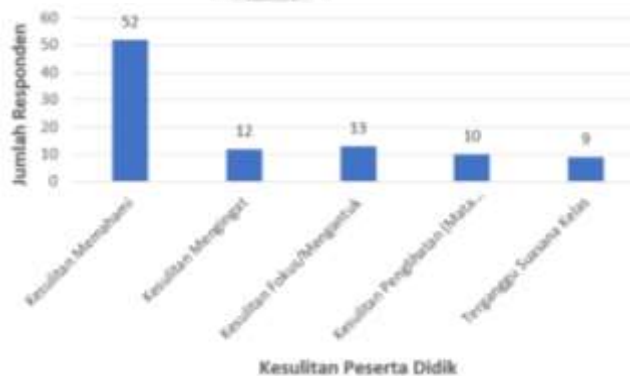
Melalui angket yang dijawab oleh peserta didik, dapat dilihat bahwa hanya sebagian kecil yang mengalami perasaan menyenangkan

pada saat pembelajaran matematika berlangsung, selebihnya mengalami kebingungan, merasa membosankan, mengantuk, dan tidak menarik. Sehingga menampilkan bahwa media yang dipakai belum sepenuhnya menolong peserta didik pada kegiatan pembelajaran, yang memberi pengaruh pada minat belajar matematika peserta didik yang tergolong rendah.



Gambar 1. 2 Respon Peserta Didik Mengenai Perasaan yang Dirasakan Selama Mengikuti Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil angket yang dijawab oleh peserta didik, maka didapati bahwa dampak dari minat belajar peserta didik yang rendah mampu menimbulkan kesulitan yang dirasakan oleh peserta didik, seperti peserta didik sukar dalam memahami dan mengerti materi yang dijelaskan oleh guru, kesulitan mengingat materi yang sudah disalurkan oleh guru, ketidakmampuan untuk fokus bahkan merasa mengantuk saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. 3 Respon Peserta Didik Mengenai Kendala atau Kesulitan yang Dialami Selama Pembelajaran Matematika

Dengan beberapa kendala yang terjadi pada peserta didik maka suatu capaian pembelajaran yang sudah ditentukan tidak mampu teraih. Hal ini dikarenakan kekuatan pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar berkategori kuat atau sebesar 40,83%, sehingga kenaikan dan penurunan hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar (Nugroho et al., 2020). Dalam kurikulum merdeka belajar, asesmen merupakan satu dari beberapa alat yang dipakai untuk mendiagnostik peserta didik di dalam capaian pembelajaran (Paramansyah et al., 2023). Berdasarkan hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) pada mata pelajaran matematika dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh tergolong sangat rendah. Dimana rata-rata setiap kelas masih di bawah rata-rata dan persentase peserta didik yang memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 6,5%. Berikut ini tabel hasil ASTS pada mata pelajaran matematika:

Tabel 1. 1 Hasil ASTS Pada Mata Pelajaran Matematika

Kelas	KKM	Nilai ASTS Matematika		Rata-rata Nilai ASTS Matematika	Jumlah Peserta Didik
		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi		
VIII A	78	20	87	47,7	35
VIII B	78	21	88	44,8	36
VIII C	78	17	100	45	36

Berdasarkan hasil ASTS di atas, maka capaian pembelajaran tidak tercapai yang salah satu penyebabnya ialah minat belajar peserta didik yang rendah. Minat merupakan perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau mempunyai sesuatu merupakan pendapat yang dikemukakan oleh Djaali (dalam Adnyana et al., 2023). Seorang peserta didik hendaknya memiliki minat yang muncul dari dalam diri pribadi untuk belajar, hal ini dikarenakan peserta didik yang memiliki minat yang kuat dalam suatu pembelajaran maka suatu pencapaian dalam pembelajaran dapat tercapai. Sehubungan dengan gagasan yang diungkapkan oleh Syah (dalam Yudhiyantoro et al., 2022) bahwa minat adalah salah satu

faktor yang memberi pengaruh kualitas serta capaian hasil belajar peserta didik pada suatu bidang studi tertentu.

Berdasarkan masalah yang dijabarkan di atas, salah satu penyelesaian yang mampu diberikan ialah perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hamalik (dalam Indriyani, 2019) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan keinginan serta minat baru, menumbuhkan motivasi serta rangsangan belajar, hingga mampu mempengaruhi psikologis peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran, guru atau pendidik memiliki tanggung jawab dalam memberikan dorongan, memberikan bimbingan, serta menyediakan fasilitas belajar untuk peserta didik guna meraih suatu capaian pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran yang mampu dipakai guna meningkatkan minat belajar peserta didik ialah media audio visual. Hal ini dikarenakan media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan elemen-elemen suara (audio) serta gambar (visual) untuk menyampaikan informasi. Media ini akan menolong peserta didik pada kegiatan pembelajaran, sesuai dengan teori Edgar Dale dalam Kerucut pengalaman, belajar dengan memanfaatkan media audio visual maka akan mempunyai tingkat keingatan sebesar 50% (Audie, 2019). Oleh karena itu, melalui penggunaan media audio visual akan menolong peserta didik pada berlangsungnya proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran audio visual adalah media *flipbook*. *Flipbook* merupakan media yang menggabungkan elemen-elemen visual dan audio dalam format yang interaktif. Dengan menggunakan teknologi *flipbook*, peserta didik mampu belajar dengan metode yang lebih terlibat, dinamis, serta menarik. Ini terjadi karena media *flipbook* interaktif menggabungkan elemen-elemen audio dan visual, yang

menghasilkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dari peserta didik dalam mengikuti pelajaran (Barlian et al., 2022).

Sebelumnya penelitian pengembangan media audio visual telah dilakukan oleh Rizqi dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh positif sebesar 19,2% dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian Andi Wibowo dan Dewi Suryana memperoleh nilai rata-rata pada angket minat belajar setelah penggunaan media *E-flip pocket book* audio visual sebesar 81% dengan kategori “Sangat Baik“. Penelitian dari Refa Iqbal terbukti dapat meningkatkan minat belajar setelah penggunaan *flipbook* dengan persentase sesudah adalah 86,2%.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, peneliti hendak melakukan pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 50 Jakarta”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah, yakni sebagai berikut.

1. Dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2005 berisikan tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang mengatakan bahwa salah satu kemampuan yang wajib dipunyai oleh seorang guru ialah mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi guna keperluan pembelajaran. Namun guru belum sepenuhnya melibatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk media pembelajaran.
2. Pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 berisikan mengenai standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru dimana guru wajib mempunyai kemampuan mengaplikasikan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Namun

guru belum memenuhi hal tersebut sehingga kurangnya kreatifitas guru dalam memfasilitasi media pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik.

3. Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran matematika sehingga menyebabkan timbulnya kendala atau kesulitan yang dialami oleh peserta didik..
4. Rata-rata nilai ASTS peserta didik tergolong sangat rendah, sebesar 6,5% yang memperoleh nilai di atas KKM.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti melakukan pembatasan masalah guna memperjelas serta terstruktur ruang lingkup penelitian yaitu berfokus hanya pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah hingga batasan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* dalam pembelajaran matematika yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* dalam pembelajaran matematika?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah di atas, maka dari itu tujuan yang ingin diraih pada penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* dalam pembelajaran matematika yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* dalam pembelajaran matematika
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media audio visual berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan uraian di atas, dalam penelitian ini diharapkan mampu membagikan manfaat yakni sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperlebar ide serta membagikan informasi dalam menciptakan media audio visual berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, mampu memakai media audio visual berbasis *flipbook* yang mampu dijadikan alternatif tambahan sebagai media pembelajaran matematika.
- b. Bagi peserta didik, pemakaian media pembelajaran audio visual berbasis *flipbook* mampu meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan serta pengalaman pada meneliti serta menumbuhkan pengetahuan untuk mempersiapkan diri menjadi pendidik.