

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era milenial saat ini, perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan sistem pendidikan mengalami kemajuan dalam menemukan segala macam informasi. Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi masa depan yang akan datang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan (Suarjana, dkk., 2017). Melalui pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang dan menarik minat masyarakat sebagai upaya memberikan pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setiap individu (Triwiyanto, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan, peserta didik perlu mempersiapkan diri dalam menghadapi masa depan yang akan datang dengan pengalaman belajar yang terprogram baik dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah. Hal ini akan menjadi bahan ilustrasi ketika peserta didik belajar tidak hanya ide-ide mereka, tetapi juga elemen-elemen yang berhubungan dengan emosi seperti antusias, kesukaan, dan motivasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis antara guru dan peserta didik, agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar sehingga ketika peserta didik merasa nyaman tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai (Komalasari, 2013). Pembelajaran juga didefinisikan sebagai proses interaksi antara siswa, peserta didik, bahan ajar, dan lingkungannya dalam rangka mengembangkan komponen pembelajaran (Nanang, 2016). Komponen tersebut meliputi guru, peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi (Pane & Darwis Dasopang 2017). Berbicara mengenai pembelajaran, tidak terlepas dari mata pelajaran yang akan dibelajarkan di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar adalah mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang telah digunakan sejak anak memasuki jenjang sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berkontribusi dalam memecahkan masalah sehari-hari (Astuti, dkk., 2019). Matematika merupakan dasar dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempengaruhi kehidupan manusia, baik sebagai alat maupun jasa bagi ilmu-ilmu lainnya (Eka Mahendrawati, 2016). Pembelajaran matematika juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dikuasai oleh setiap orang (Japa, dkk., 2017). Guru tidak hanya perlu menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran (Siregar, 2014).

Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam

memahami materi pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran sebagai bahan untuk membantu peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan (Dwijayani, 2019). Media berfungsi sebagai sarana yang dapat memberikan gambaran kepada peserta didik untuk meningkatkan minat belajar, memperjelas materi yang diberikan serta menyederhanakan konsep yang kompleks dan abstrak agar lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik (Hasan, 2016). Namun, pada kenyataannya sistem pendidikan saat ini sedang dalam masa kritis akibat adanya virus Covid-19 yang telah melanda dunia termasuk Indonesia dan berdampak pada kehidupan masyarakat salah satunya dalam bidang pendidikan (Basar, 2021). Sejak diterbitkannya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 pada 24 Maret 2020, pada masa darurat penyebaran Covid-19, pelaksanaan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dilakukan di rumah melalui pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh (Nissa & Haryanto 2020).

Pembelajaran jarak jauh mengakibatkan peserta didik tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru sehingga pembelajaran secara daring menimbulkan peserta didik sulit menguasai materi dan berdampak pada kualitas pendidikan yang semakin menurun (Monika, 2015). Maka dari itu, pemerintah memberlakukan kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas untuk semua satuan pendidikan atau sekolah, yang akan diterapkan kembali pada Juli 2021. Hal itu berdasarkan keputusan bersama empat menteri, yakni Menteri Pendidikan, Menteri Kebudayaan, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makrim, ada dua alasan kebijakan pembelajaran tatap muka, pertama karena pendidik dan tenaga kependidikan

divaksinasi, dan kedua untuk mencegah hilangnya pembelajaran, karena pendidikan di Indonesia tertinggal. negara lain selama pandemi (Pattanang, dkk., 2021). Oleh karena itu, dapat dilakukan guru dalam pembelajarannya di masa pandemi saat ini adalah membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan mudah memahami materi pembelajaran melalui penggunaan media.

Namun kenyataan yang ada di lapangan, penggunaan media dalam pembelajaran masih belum optimal, dikarenakan penyediaan media pembelajaran di setiap sekolah masih terbatas. Hal ini juga didukung saat melaksanakan wawancara pada tanggal 14 Oktober 2021 dengan wali kelas IV di dua sekolah yang ada di Gugus Kerinci yaitu SD Negeri 2 Candikusuma dan SD Negeri 2 Tuwed, didapatkan hasil bahwa (1) peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan buku siswa saat proses pembelajaran, (2) peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran, (3) peserta didik tidak fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi karena merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran, (4) terbatasnya bahan ajar serta sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran, dan (5) belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan video sebagai pengembangan variasi pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan paparan permasalahan yang ditemukan, maka perlu adanya pengintegrasian antara teknologi dan pengembangan media ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran

(Prananda, 2020). Hal ini juga dilihat saat peneliti melaksanakan Asistensi Mengajar di salah satu sekolah yang ada digugus Kerinci bahwa terdapat perbedaan terhadap minat belajar peserta didik saat mengajar menggunakan video pembelajaran dan menggunakan buku siswa. Peserta didik sangat semangat dan aktif mengikuti pembelajaran saat menjelaskan materi dengan menggunakan video dibandingkan saat menggunakan buku siswa. Video pembelajaran dapat menarik minat peserta didik karena musik, suara dan ilustrasi penjelas dalam video serta gambar situasi nyata yang dikemas dengan indah (Yuanta, 2020). Saat membuat video pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi *powtoon* agar materi yang dijelaskan menarik dan lebih beragam. *Powtoon* merupakan aplikasi online yang bisa digunakan dalam membuat video pembelajaran dalam bentuk animasi menarik (Nurdiansyah, dkk., 2018). Peneliti mengembangkan video pembelajaran berbasis *powtoon* ini karena karakteristik belajar anak sekolah dasar sangat tertarik pada animasi kartun. Maka dari itu, media video berbasis *powtoon* yang digunakan bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai pelajaran namun, akan mempengaruhi minat belajar peserta didik dengan penyampaian materi yang menarik serta bahan ajar yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran berbasis *powtoon* ini lebih inovatif.

Terdapat berbagai penelitian serupa yang relevan tentang pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon*, yaitu sebagai berikut. Wulandari, dkk., (2020) mengembangkan media video berbasis *powtoon* yang berfokus mata pelajaran IPA untuk kelas IV sekolah dasar. Nuswantoro & Dwi Wicaksono, (2019) mengembangkan video animasi *powtoon* yang berfokus pada materi hak dan kewajiban untuk memfasilitasi siswa kelas IV di SDN Lidah Kulon IV Surabaya.

Arnold, (2018) mengembangkan video animasi *powtoon* pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. Arif & Muthoharoh, (2021) mengembangkan video pembelajaran berbasis *powtoon* dalam meningkatkan kemampuan representasi IPA di tengah pandemi Covid 19.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang serupa, penggunaan media video pembelajaran berbasis *powtoon* telah banyak memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran berbasis *powtoon* yang berbeda dalam materi, lokasi pembelajaran, media penyajian dan *software* yang digunakan dalam proses editing video pembelajaran. Kelebihan video pembelajaran ini dibandingkan video sebelumnya adalah lebih masuk akal dalam menjelaskan materi dengan menampilkan objek tertentu, sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami keliling dan luas bangun datar.

Adapun manfaat dari pengembangan video pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik melalui video pembelajaran yang menarik dan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik melalui penayangan video pembelajaran secara berulang. Selain itu, video pembelajaran ini dapat diunggah di media sosial, dapat diakses oleh peserta didik, guru, dan banyak orang lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan buku siswa saat proses pembelajaran.
2. Peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Peserta didik tidak fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi karena merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran.
4. Terbatasnya bahan ajar serta sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran.
5. Belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan video sebagai pengembangan variasi pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah - masalah utama sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.

Dalam penelitian ini, peneliti mebatasi permasalahan yaitu belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan video sebagai pengembangan variasi pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini juga terbatas pada pelajaran Matematika, yakni pada materi keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. Untuk itu peneliti mengembangkan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah penelitian yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di sekolah dasar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di sekolah dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat secara praktis terkait dengan pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Candikusuma dan SD Negeri 2 Tuwed Gugus Kerinci.

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk menambah referensi tentang pengembangan media video pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan pada pengembangan video pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Dengan video pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa, serta mempertajam ingatan siswa mengenai materi yang disampaikan dalam video pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas, karena dengan menggunakan media pembelajaran video guru dapat merangsang minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat dilakukannya penelitian terhadap kepala sekolah adalah media ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan secara keseluruhan dan dapat diperhitungkan untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian terkait. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan fakta baru di lapangan yang dapat dijadikan sebagai pedoman bagi perencanaan studi dan perencanaan penelitian selanjutnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran Matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Video pembelajaran berbasis *powtoon* dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Matematika Adapun spesifikasi pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran yang dikemas menggunakan aplikasi *powtoon* dan disajikan dengan animasi yang menarik.
2. Pembuatan media video pembelajaran diawali dengan mendesain latar video kemudian dilanjutkan dengan memasukkan materi lalu pemilihan

animasi kemudian dubbing.

3. Media video pembelajaran ini terdiri dari tiga video sesuai dengan pembelajaran Matematika pada materi bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga kelas IV sekolah dasar.
4. Video pembelajaran yang dihasilkan masing-masing berdurasi 7-9 menit.
5. Video yang sudah di export ke format MP4 di upload ke aplikasi youtube yang dapat diakses dengan mudah ataupun dapat ditayangkan menggunakan proyektor di depan kelas.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian pengembangan produk ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Setelah melaksanakan analisis adapun permasalahan yang ditemukan yaitu peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran pada mata pelajaran Matematika dikarenakan guru hanya berpaku pada buku siswa saat proses pembelajaran tanpa adanya media yang mendukung. Buku pelajaran cenderung hanya menyampaikan langsung apa yang harus dipahami serta minimnya materi yang disajikan membuat proses pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik dan materi akan mudah dilupakan. Hal ini akan berpengaruh pada minat belajar peserta didik.

Dengan mengembangkan sebuah media video pembelajaran, dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Peserta didik di jenjang sekolah dasar sering kali tertarik dengan video yang berisi gambar dan animasi, sehingga dapat

meningkatkan minat belajar peserta didik serta keaktifan peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang bermakna.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan pada media video pembelajaran berbasis powtoon pada materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Candikusuma dan SD Negeri 2 Tuwed Gugus Kerinci didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV di SD Negeri 2 Candikusuma dan SD Negeri 2 Tuwed Gugus Kerinci sudah menguasai keterampilan membaca dan menulis serta mampu menggunakan teknologi sehingga peserta didik dapat mengakses video pembelajaran melalui youtube.
2. Peserta didik memiliki *handphone* dan paket data serta jaringan yang memadai untuk mengakses link video pembelajaran yang diberikan.
3. Media ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar peserta didik agar memperoleh ilmu pengetahuan.
4. Sebagian besar peserta didik kelas IV SD sudah mampu mengkaitkan materi pembelajaran dengan konsep dikehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini

terbatas hanya pada muatan Matematika dengan materi keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.

3. Pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap pengembangan yaitu uji validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang mengembangkan dan memvalidasi produk yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.
2. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik atau materi dalam bentuk video sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Video pembelajaran adalah salah satu perlengkapan media dalam proses pengajaran yang berisi materi pembelajaran. Video merupakan rangkaian gambar bergerak dengan suara yang bisa digunakan untuk mengantarkan data ataupun pesan.
4. *Powtoon* adalah aplikasi atau layanan online yang menyediakan animasi dalam bentuk presentasi. *Powtoon* juga mempunyai berbagai fitur- fitur semacam animasi yang bisa menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

5. Materi keliling dan luas bangun datar merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Matematika di kelas IV sekolah dasar, khususnya untuk bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga

