BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Suardi (2018:7) menjelaskan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Hamalik (Lefudin 2017: 13) memaparkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran dapat memberikan bantuan kepada siswa agar dapat terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta dapat membentuk kepercayaan diri pada siswa.

Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari cara mengajar guru dan cara belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan maka tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan telah berhasil. Peserta didik dibantu untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Sebagai pendidik haruslah mampu menciptakan suasana nyaman, menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Arsyhar,2020:8) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari

suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi bahan ajar, selain itu guru juga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran. Menurut (Suyitno,2016) mengatakan Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat peraga yang dapat digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi atau materi dalam kegiatan pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta media yang dirancang harus memiliki kemenarikan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta membangkitkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang didapatkannya, tidak terkecuali mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan mata pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut (Aspriyani, 2017:122) memaparkan bahwa matematika penuh dengan konsep dan prinsip, dimana dalam menyelesaikan materi matematika sangat diperlukan suatu kemampuan untuk memahami permasalahan tersebut kemudian mengkonstruksikan dalam bentuk ide-ide matematika dan menyelesaikan ide tersebut sesuai dengan konsep dan prinsip matematika. Mempelajari mata pelajaran

matematika siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti berhitung. (Sundaya,2016: 3) mengatakan bahwa mengingat peranan matematika yang sangat penting, oleh karena itu di dalam kehidupan manusia diperlukan pengajaran matematika. Adapun permasalahan yang sering muncul dalam mempelajari mata pelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan, masalah tersebut meliputi sedikitnya penjelasan materi pecahan pada buku siswa, perhatian siswa kurang terpusat pada pemahaman materi yang disampaikan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menjelaskan materi pada buku siswa. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dan minat belajar terhadap materi pecahan.

Setelah melakukan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru pamong untuk meminta izin melakukan penelitian, selanjutnya peneliti diberikan kesempatan untuk melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas III SD No 1 Benoa. Dalam proses pembelajaran matematika di kelas, peneliti mendapatkan siswa yang belum paham terhadap materi yang dijelaskan. Terlihat dari proses guru mengajar yang hanya menggunakan metode ceramah dan berpatokan pada penjelasan di buku siswa serta tidak memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa akan merasa cepat bosan saat belajar dan tidak ada minat belajar pada siswa. Selain itu pembelajaran yang membosankan sangat berdampak pada kurangnya pemahaman siswa serta menurunnya hasil belajar pada siswa. Kondisi seperti saat ini guru

dituntut untuk berpikir kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa agar apa yang telah disampaikan dapat dipahami betul oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain media yang menarik model pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran. Model desain pembelajaran juga diartikan sebagai sistematis prosedur di mana program pendidikan dan pelatihan dikembangkan dan disusun dengan tujuan peningkatan pembelajaran yang substansial (Seel et al., 2017: 1). Maka dapat dijelaskan dalam proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan media pembelajaran saja namun perlu adanya rancangan model pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Rancangan dalam pembelajaran meliputi rancangan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Berbagai usaha telah dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas prestasi belajar pada siswa sehingga siswa diharapkan dapat memperoleh hasil yang optimal. Penggunaan metode pembelajaran berbasis *Inquiry Learning* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Menurut (Coffman dalam Abidin, 2018:151) model *Inquiry learning* adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan eksplorasi dan eksperimen sehingga siswa mampu menyajikan solusi atau ide yang bersifat logis dan ilmiah. Maka dari itu metode pembelajaran

berbasis *Inquiry Learning* sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran Matematika.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media video animasi. Menurut Rosmiati (2019) memaparkan bahwa animasi dalam pembelajaran memiliki peran yang dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu, dan mempermudah guru dalam proses pembelajarn. Media ini dikembangkan agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pecahan pada mata pelajaran Matematika. Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran peneliti harus melakukan beberapa hal, seperti menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai sasaran pengguna media serta materi yang akan disampaikan di dalam media harus sesuai dengan indikator pembelajaran yang akan dikembangkan.

Berdasarkan kegiatan observasi di sekolah dan wawancara dengan guru wali kelas III SD No. 1 Bena, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media video animasi pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* Pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SD No 1 Bena Badung Tahun Pelajaran 2021/2022” yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa serta disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran agar sesuai dengan materi yang akan ditampilkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa ketika menyampaikan materi.
- 1.2.2 Kelengkapan penjelasan materi pecahan pada buku siswa masih dirasa kurang.
- 1.2.3 Dalam proses pembelajaran guru tidak pemanfaatan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.
- 1.2.4 Pada proses pembelajaran minat dan semangat belajar pada siswa masih dirasa kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diidentifikasi, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan ini lebih terfokus pada masalah yang akan dipecahkan dan mendapatkan hasil yang optimal.

Pembatasan masalah yang disajikan mencakup masalah utama yaitu dibutuhkan sebuah video animasi pembelajaran yang berisikan tentang pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *inquiry learning* dalam materi pecahan mata pelajaran matematika kelas III, dengan batasan materi bilangan pecahan. Video ini dirancang dengan penjelasan materi pecahan serta penggunaan animasi yang menarik.

1.4 Rumusan Masalah

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

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video animasi pembelajaran berbasis *inquiry learning* pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas III SD No.1 Benoa Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video animasi pembelajaran berbasis *inquiry learning* pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas III SD No.1 Benoa Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantara lainnya sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi pembelajaran berbasis *inquiry learning* pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas III SD No.1 Benoa Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran berbasis *inquiry learning* pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas III SD No.1 Benoa Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran Matematika, serta memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pecahan serta meningkatkan minat dan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan penggunaan video animasi pembelajaran materi pecahan mata pelajaran matematika ini dapat memberikan manfaat serta membantu guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penggunaan media video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat

meningkatkan prestasi dan kualitas pendidikan di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Penelitian lainnya

Dengan penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sumber rujukan untuk penelitian lainnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang serupa.

1.7 Spesifikasi Penelitian

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah video animasi pembelajaran materi bilangan pecahan untuk kelas III sekolah dasar. Video animasi pembelajaran ini dibuat untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Video animasi pembelajaran ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun spesifikasi produk pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut.

1.7.1 Produk ini berupa media video animasi pembelajaran berisikan penjelasan materi bilangan pecahan mata pelajaran Matematika kelas III.

1.7.2 Materi yang ditampilkan pada video animasi pembelajaran mencakup materi pecahan mata pelajaran Matematika kelas III tema 2 subtema 4 sesuai dengan kompetensi (KD) dan Kurikulum 2013 (K13).

1.7.3 Dalam media pembelajaran ini terdapat animasi yang menarik agar siswa tidak merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran.

1.7.4 Video animasi pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Powtoon*, *Wondershare filmora 9*, dan *KineMaster* dengan menampilkan gambar animasi, teks, dan suara penjelasan materi.

1.7.5 Video animasi pembelajaran akan dikemas dalam bentuk *Link Google Drive*

1.7.6 Video animasi pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan semangat belajar pada siswa kelas III sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan pecahan kelas III. Dilihat dari kondisi saat ini pembelajaran yang dilakukan kurang menyenangkan bagi siswa, dan hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sebagai pendidik yang berkualitas, guru haruslah memfasilitasi siswanya dengan sumber belajar yang menyenangkan dan bermakna yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media yang bervariasi untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran, contohnya pengembangan media video animasi pembelajaran lebih mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam

proses pembelajaran. Pengembangan video animasi pembelajaran ini dapat diterapkan pada saat pembelajaran daring maupun pembelajaran luring (tatap muka).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam media pembelajaran video animasi pembelajaran berbasis *inquiry learning* diantara lainnya sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi pengembangan

- a. Media video animasi yang kreatif dan inovatif dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai materi pecahan mata pelajaran Matematika.
- b. Media video animasi ini dapat memberikan kemudahan untuk guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan semangat belajar pada siswa
- c. Media video animasi ini dapat memunculkan minat belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam proses belajar, karena materi yang disampaikan berupa animasi yang menarik.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan media video animasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III di SD No 1 Bena Kabupaten Badung, sehingga produk pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas III di SD No 1 Bena Kabupaten

Badung dan dengan siswa di sekolah lainnya dengan karakteristik yang sama.

- b. Media video animasi pembelajaran yang dikembangkan ini hanya terbatas pada materi pecahan mata pelajaran Matematika kelas III sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batas-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang baru ataupun yang sudah ada dengan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Produk yang diciptakan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sering terjadi di kelas.

1.10.2 Video animasi pembelajaran merupakan sebuah media berbasis teknologi yang menampilkan materi pembelajaran menggunakan gambar animasi seolah-olah bergerak, teks, dan suara yang disajikan secara bersamaan. Media video animasi pembelajaran ini digunakan untuk membelajarkan dan memberikan motivasi belajar kepada siswa saat proses pembelajaran

- 1.10.3 Bilangan pecahan merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran Matematika yang diajarkan pada tema 2 subtema 4 kelas III di sekolah dasar. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting dan akan selalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.10.4 Model ADDIE merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembang (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
- 1.10.5 Pengertian model *Inquiry Learning* menurut Shoimin (2018:85) “Model pembelajaran Inquiry merupakan salah satu model yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran”. Penggunaan model *Inquiry Learning* dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa dapat membentuk pengetahuannya sendiri dengan cara berani untuk mengajukan pertanyaan, merespon masalah, dan berfikir untuk memecahkan masalah atau mampu menemukan jawabannya melalui penyelidikan.