

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi berpikir yang dimiliki oleh manusia. Dengan pendidikan, manusia mendapatkan pengalaman yang bertujuan untuk memberdayakan diri, sehingga menjadi seorang yang terdidik. Tujuan pendidikan ini adalah untuk memberikan seseorang sebuah bekal dan mampu mengembangkan diri. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam berbagai bidang. Dengan pendidikan seseorang terpacu menumbuhkan kreativitasnya, yang dapat mendorong untuk berkarya, berinovasi, dan berkompetensi serta meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan memiliki berbagai komponen yang terlibat didalamnya yaitu pelaksana pendidikan di lapangan, perangkat kurikulum, mutu pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan serta mutu manajemen pendidikan yang termasuk di dalam metode dan strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam bidang pendidikan. Guru adalah salah satu penentu dari kualitas pembelajaran. Untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran setiap guru harus mengetahui dan memahami strategi pembelajaran yang diterapkan (Seknun, 2016). Berkaitan dengan hal tersebut pada proses pembelajaran guru dapat merencanakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan. Di dalam pembelajaran juga dapat memungkinkan siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep matematika dan

memahami kaitan matematika dengan bidang ilmu pengetahuan serta dapat mampu menerapkan berbagai masalah kehidupan. (Pujiastuti dkk., 2021)

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan (Mansur,2018). Pembelajaran matematika pada prakteknya diawali dengan menjelaskan konsep yang dibarengi dengan contoh, dan dilengkapi dengan latihan soal (Pujiastuti dkk, 2021). Oleh karena itu maka guru menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses berpikir kritis siswa salah satunya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berbasis masalah sebagai bahan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu menurut (Firdaus dkk, 2021) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran menggunakan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dijadikan sebagai konteks untuk siswa agar dapat belajar dengan berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah dan mendapatkan konsep dari materi yang dipelajari. Tahapan atau sintaks dari model *Problem Based Learning* ini ada lima tahapan yaitu mengorientasi masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing individu dan kelompok, mengembangkan dan menampilkan hasil karya, serta mengevaluasi proses pemecahan masalah (Firdaus dkk, 2021).

Melalui penerapan model ini siswa dilatih untuk menyusun dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran ini menuntut siswa berpikir kritis, menggunakan sumber belajar yang sesuai, serta mendorong motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Agar dapat menarik perhatian siswa, oleh

sebab itu guru dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu video animasi.

Media pembelajaran dan materi merupakan salah satu komponen yang sangat penting di dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen atau alat bantu dalam penyampaian materi yang dapat menumbuhkan minat, perhatian, pikiran pada saat proses pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran ini salah satu faktor yang dapat membantu keberhasilan pada proses pembelajaran di sekolah, karena media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Hodiyotno dkk., 2020). Banyak macam-macam media pembelajaran yaitu salah satunya video animasi.

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, dimana pada video animasi berisikan media gambar dan media audio yang dapat menumbuhkan perhatian, minat dan pikiran siswa yang membantu dalam penyampaian serta pemahaman materi kepada siswa. Video animasi termasuk ke dalam jenis multimedia, dimana video animasi menyediakan media yang lengkap seperti suara, teks, dan grafis. Dengan menggunakan video animasi mampu membantu siswa untuk mengatasi rasa membosankan dan dapat membantu meningkatkan semangat siswa pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dewa Ayu Anom Desi Prayanti, selaku guru kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan pada 6 Oktober 2021, menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika dan pembelajaran bersifat konvensional yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran,

dan siswa merasa bosan dengan suasana yang kurang bervariasi dalam pembelajaran, selain itu masih ada siswa yang nilai mata pelajaran matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 70. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik partisipasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran matematika salah satunya yaitu video animasi yang dapat menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, selain itu siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran matematika. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengambil judul tentang “Pengembangan Video Animasi Berorientasi *Problem Based Learning* Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan Tahun Ajaran 2021/2022”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa menjadi cepat bosan. Sehingga pada proses pembelajaran, siswa kurang memahami konsep dan menghubungkan suatu topik yang dipelajari siswa dengan topik baru yang dipelajari oleh siswa dalam pembelajaran matematika
- 1.2.2 Kurangnya pemahaman siswa terkait dengan konsep matematika, sehingga siswa merasa pelajaran matematika sangat sulit. Penanaman suatu konsep kepada siswa pada pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sarana dalam pembelajaran tidak cukup dalam memberikan konsep pemahaman

matematika, maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu siswa pembelajaran yang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2.3 Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa dalam pemahaman konsep matematika menjadi sulit dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian, terbatas pada penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi pada mata pelajaran matematika kelas IV dan model pembelajaran yang belum diterapkan keseluruhan dapat diselesaikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat pengembangan pada materi pecahan. Pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada video animasi pada materi pecahan kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan beberapa permasalahan, adapun rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video animasi berorientasi *Problem Based Learning* materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan Tahun Ajaran 2021/2022?

1.4.2 Bagaimanakah validitas video animasi berorientasi *Problem Based Learning* materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi berorientasi *Problem Based Learning* materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas video animasi berorientasi *Problem Based Learning* materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah teori maupun referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian terkait video animasi materi pecahan kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan video animasi siswa merasa tidak mudah bosan dan pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran, serta siswa mudah memahami konsep-konsep matematika.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan video animasi ini, guru memiliki referensi media pembelajaran dan dapat menambah wawasan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai referensi dan acuan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi sehingga dapat menambah wawasan bagi peneliti lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Media pembelajaran yang berupa video yang di dalamnya mengandung dua dimensi. Di dalam video animasi berisi animasi-animasi yang menarik. Video animasi tersebut dibuat sesuai dengan materi pecahan matematika kelas IV. Video animasi ini berdurasi sekitar 15 menit.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya pengembangan video animasi sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar, karena media menjadi salah satu fasilitas yang berperan untuk sumber belajar serta bisa melengkapi siswa untuk belajar secara mandiri di rumah maupun di sekolah. Berdasarkan hasil dari wawancara di SD Negeri 17 Pemecutan menyatakan bahwa video animasi ini dapat dikembangkan, dan sangat bermanfaat bagi siswa karena dalam pelajaran matematika siswa menjadi tidak mudah bosan dan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan video animasi ini dilakukan dengan mengacu kepada kebutuhan guru dan siswa di dalam pembelajaran.

Sehingga dikembangkannya sebuah media pembelajaran berupa video animasi yang berorientasi *Problem Based Learning* yang tidak hanya menyampaikan materi langsung siswa tetapi mengarahkan siswa untuk

menghubungkan informasi yang dipelajari serta siswa mampu memecahkan masalah dengan materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan video animasi ini asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini meliputi:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa video animasi yang memuat mata pelajaran matematika dengan materi pecahan senilai. Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran yang sangat diminati oleh siswa sekolah dasar.
- b. Video animasi menampilkan materi pecahan senilai matematika kelas IV, dengan adanya video animasi siswa merasa tidak bosan belajar dan siswa lebih mudah memahami materi pecahan matematika. Video animasi ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, siswa lebih aktif dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung.
- c. Dalam pengembangan video animasi ini siswa dapat menggunakan *handphone* dan laptop yang didukung dengan internet maupun tanpa internet.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Video animasi yang dikembangkan berdasarkan materi pecahan pada siswa kelas IV di SD Negeri 17 Pemecutan, sehingga hasil produk pengembangan bisa diterima bagi siswa khususnya kelas IV SD Negeri 17 Pemecutan.

- b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa video animasi untuk siswa kelas IV SD.
- c. Penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19 sehingga tidak dapat melaksanakan proses pembelajaran secara langsung dikelas dengan melibatkan siswa dalam jumlah yang banyak, sehingga pada tahap implementasi dalam penelitian ini tidak dapat dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

- 1.10.1 Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang dilakukan terhadap produk baru. Yang bertujuan untuk menambah kualitas dari produk tersebut.
- 1.10.2 Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan dengan media gambar dan media audio visual. Video animasi juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan sebagai penghantar di dalam penyampaian materi, media pembelajaran ini sering diterapkan di era modern saat ini, karena dianggap lebih praktis dan lebih cepat pada saat memaparkan suatu materi agar siswa mampu memahaminya dengan cermat.
- 1.10.3 Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang pendidikan. Materi Matematika dengan topik pecahan merupakan salah satu materi yang ada di mata pelajaran matematika serta di buku siswa kelas IV.
- 1.10.4 Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran sistematis yang memiliki lima tahapan yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design),

Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

