

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan sebab pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang cerdas. Secara umum, kualitas sumber daya manusia dinilai dari mutu pendidikan suatu bangsa, sebab pendidikan adalah faktor penentu kemajuan suatu bangsa di masa depan. Maka, sebagai warga negara wajib berhasil dalam membangun dasar-dasar nasional, serta diharapkan mampu memberikan kontribusi kemajuan pada bidang lainnya.

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, mengemukakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka manusia selayaknya mendapatkan pendidikan yang baik agar bangsa dan negara dapat mencapai tujuan negara yang semakin maju.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Guru juga menjadi faktor keberhasilan proses pembelajaran di sekolah berkat guru, dan dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengubah perilakunya. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan paradigma baru dalam proses pembelajaran, dari pembelajaran yang awalnya berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada

siswa dan siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Perubahan yang dilakukan meliputi kurikulum, model pembelajaran, dan metode dalam proses pembelajaran.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum adalah sebanyak rencana isi yang artinya sebanyak tahapan belajar yang dirancang untuk peserta didik menggunakan petunjuk institusi pendidikan yang isinya berupa proses yang statis maupun dinamis serta kompetensi yang wajib dimiliki. Kurikulum adalah salah satu faktor penting pada bidang pendidikan sebab dapat menyampaikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya potensi siswa. Diharapkan dengan adanya perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia berkembang untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bisa bersaing di dunia global. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada dimensi pedagogik terbaru yaitu dengan pendekatan ilmiah (scientific). Pergantian kurikulum pendidikan membuat sekolah melakukan upaya-upaya dalam memperbaharui sistem belajar dan kebijakan-kebijakan yang ada di sekolah agar terlaksananya kegiatan belajar-mengajar dapat berjalan dengan baik. Pelaksanaan Kurikulum 2013 menuntut siswa aktif berpikir ilmiah dalam kegiatan proses belajar (Lestari, 2015).

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung

dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Menurut pendapat Bafadal (2005:11), pembelajaran dapat diartikan sebagai “segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien”. Pembelajaran juga bisa diartikan menjadi kegiatan guru dalam merancang bahan pengajaran sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif serta optimal, yakni peserta didik bisa belajar secara aktif serta bermakna Susanto (2013). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang direncanakan untuk membentuk situasi serta kondisi belajar sehingga siswa bisa berinteraksi supaya memperoleh pengetahuan serta tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Rebowo, 2014). sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai Bila pada proses pembelajaran yang dilaksanakan bisa berjalan dengan maksimal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum 2013. Matematika terdapat dalam semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika terdapat pada setiap pembahasan materi pelajaran. Matematika adalah disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan berargumentasi siswa, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013). Matematika seringkali dianggap pelajaran yang sulit, menakutkan dan tidak

menyenangkan oleh sebagian siswa. Pada dasarnya dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari istilah berhitung artinya matematika memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan solusi secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling pada matematika. Penguasaan pelajaran matematika dirasa sangat penting oleh para siswa sekolah dasar (Siagian, 2016,dkk)

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran matematika seorang guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk siswa aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Pembelajaran yang dilakukan baik secara tatap muka maupun daring guru memerlukan suatu media yang tidak hanya memuat suatu materi saja di dalamnya tetapi juga harus memuat konsep – konsep sehingga dapat dipahami siswa. Media pembelajaran sangat berpengaruh di sekolah dasar dengan umur siswa dari 7-12 tahun yang rasa ingin tahu sangat tinggi. Sehingga guru harus bisa mempersiapkan diri dan bahan ajar dengan pendamping media pembelajaran yang dapat dibuat agar siswa dapat mengerti materi melalui media yang digunakan. Pengembangan pembelajaran merupakan langkah yang digunakan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Maghfirah et al., 2019).

Menghadapi masa Pandemi *Covid-19*, pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah. Siswa melaksanakan pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan sumber belajar yang

diperoleh dari guru maupun dari internet. Mengingat kondisi seperti ini guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara daring tanpa menyampingkan pembelajaran bermakna bagi siswa. Perlu mengintegrasikan media pembelajaran yang dapat digunakan secara daring menggunakan perangkat-perangkat lunak yang tersedia. Dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran harus mengarahkan siswa agar aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.

Seiring berjalannya waktu, era digital semakin berkembang mengikuti zaman, sehingga para warga masyarakat memiliki beragam ide kreatif dalam menjalani hidup mereka. Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan berkembang memberi dampak positif bagi kemajuan pendidikan (Sabilla et al., 2020). Seperti halnya guru, dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat dalam membantu PBM Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam pembelajaran. Menurut (Cahyadi, 2019), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih mengerti dengan materi yang dipelajari dan meningkatkan dan men hasil belajar siswa.

Didasarkan dari permasalahan tersebut, maka dipandang perlu adanya suatu upaya untuk menciptakan kondisi yang mengutamakan

kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat mengoptimalkan hasil belajar pada muatan Matematika dengan materi Operasi Hitung siswa kelas II. Pendekatan Kontekstual Learning merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif (Nurhadi, 2005:5).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD No 2 Bongkasa tersebut, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas pada media pembelajaran yang sederhana dalam bentuk gambar yang ditayangkan dan suara yang bisa didengarkan. Guru membutuhkan media pembelajaran yang jarang digunakan, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Melihat adanya masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Animasi Kartun 2D, tentang muatan matematika materi operasi hitung di mana materi-materi akan disajikan secara konkret dengan lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu penelitian ini berorientasi kontekstual learning dikarenakan Kontekstual Learning merupakan konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata, didasarkan oleh konsep belajar tersebut maka siswa akan bisa mengaitkan setiap proses pembelajaran dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar siswa. Siswa juga bisa mendapatkan konsep baru mengenai materi

operasi hitung yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-seharinya berdasarkan lingkungan sekitar siswa. Media berupa animasi kartun akan bisa membuat siswa lebih nyaman untuk memahami dan menguasai setiap materi dan pemaham yang ada.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penulis mengambil penelitian Pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Kartun 2D Berorientasi Kontekstual Learning Pada Muatan Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Mengapa penulis mengambil judul tersebut karena dilihat dari permasalahan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung, media pembelajaran tersebut yang dapat membantu dalam permasalahan yang dialami oleh guru.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi serta fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang didapatkan oleh siswa kurang bermakna dalam memahami konsep serta mengaitkan suatu topik yang dipelajari siswa dengan topik baru yang akan dipelajari dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep matematika untuk menanamkan suatu konsep kepada siswa dalam pembelajaran yang hanya menggunakan buku sebagai sarana pembelajaran tidak akan

cukup untuk memberikan konsep pemahaman matematika sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep atau hubungan antara topik matematika yang membantu siswa mendapatkan proses pembelajaran yang maksimal untuk membangun antusias belajar siswa.

3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton membuat siswa cepat melupakan dengan proses pembelajaran yang telah dilalui baik itu secara konsep dan topik pembelajarannya sehingga antusias belajar siswa akan menurun.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan diatas maka pembatasan masalah ini membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka ada cakupan - cakupan permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan media kartun animasi 2D berorientasi kontekstual *learning* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun dari media pembelajaran berbasis kartun animasi berorientasi *Kontekstual Learning* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas II SD No 2 Bongkasa ?

2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis kartun animasi berorientasi *Kontekstual Learning* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas II SD No 2 Bongkasa ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran berbasis kartun animasi 2d berorientasi *Kontekstual Learning* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas II SD No 2 Bongkasa.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis kartun animasi 2d berorientasi *Kontekstual Learning* pada mata pelajaran matematika operasi hitung siswa kelas II SD No 2 Bongkasa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartun animasi.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis kartun animasi 2D ini dapat menjadikan siswa lebih memahami konsep pembelajaran serta agar siswa memiliki konsep baru dalam pembelajaran operasi

hitung sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat serta siswa dapat memiliki motivasi belajar matematika yang meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menarik sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis kartun animasi 2d yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika operasi hitung. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa kartun animasi 2d ini yaitu :

1. Produk ini berupa media dalam bentuk video kartun animasi 2d pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas II SD.
2. Materi yang disajikan yaitu materi operasi hitung.
3. Media pembelajaran matematika SD berorientasi *Kontekstual Learning* yang dirancang menjadi media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih memahami operasi hitung.

4. Media pembelajaran matematika SD berupa video kartun animasi 2D yang dirancang untuk mudah diorientasikan, menarik serta mudah dipahami oleh siswa SD agar dapat memberikan makna dalam proses pembelajaran siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk merancang media pembelajaran matematika SD untuk operasi hitung dianggap sangat penting. Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa situasi, guru hanya terpaku pada buku pembelajaran, tidak terdapat media pembelajaran atau fasilitas penunjang pembelajaran, serta memberikan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, diperlukan model-model yang berbeda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Buku teks yang cenderung langsung menyampaikan apa yang perlu dipahami siswa secara mandiri dari konsep lain bukanlah proses belajar yang terbaik bagi siswa dan memudahkan siswa melupakan apa yang sedang dipelajarinya. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan berkembangnya media pembelajaran berupa video kartun dalam pembelajaran matematika, berorientasi *Kontekstual Learning* tidak hanya menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan informasi yang didapatkan dalam lingkungan sekitar menjadi bermakna bagi siswa. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk dapat menghubungkan kehidupan sehari-harinya dengan materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

Asumsi pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis kartun animasi 2D yang hanya membuat mata pelajaran matematika khususnya pada operasi hitung pada siswa kelas II.
- b. Tersedianya media pembelajaran video kartun animasi yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika sistem operasi hitung.
- c. Media pembelajaran akan dikembangkan lebih menarik perhatian siswa untuk antusias belajar, mudah dipahami dan mudah untuk di orientasi kepada siswa Sekolah Dasar.

2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis kartun animasi 2D ini hanya berupa format MP4 saja.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis kartun animasi 2D di dalamnya tentang materi operasi hitung diantaranya pengertian bilangan cacah, mengenal bilangan cacah, sifat bilangan cacah, latihan soal dan pembahasan, serta kesimpulan.

1.10 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini

membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran video kartun animasi 2D pada pembelajaran matematika operasi hitung yang berorientasi pada *Kontekstual learning*.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk dan validasi produk baru yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik (Zainal, 2013:50)

3. Media Video kartun animasi

Media video kartun animasi yaitu suatu media yang terdiri dari beberapa gambar komputer yang dibuat menjadi gambar bergerak yang menceritakan suatu kejadian/ peristiwa melalui program video mengajar untuk menggambarkan proses yang kompleks atau cepat dalam bentuk yang disederhanakan (Sharon E. dkk, 2011:408). Dalam hal ini memiliki media utama yang berupa suatu video pembelajaran dan dapat membelajarkan siswa pada suatu materi pembelajaran operasi hitung.

4. *Kontekstual Learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang memilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif (Nurhadi, 2005:5).