BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dan dikenal sebagai ilmu dasar karena pembelajaran matematika melatih kemampuan kritis, logis, analitis, dan sistematis (Hardian, 2019). Bagi siswa, selain untuk menunjang dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya seperti fisika, ekonomi, biologi, dan bidang lainnya yang dapat digunakan sebagai bekal untuk berkarier dan bersosialisasi dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu, matematika diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi. Namun tanpa kita sadari bahwa pada level Sekolah Dasar, terdapat persoalan sederhana dalam belajar matematika yang sangat mendasar namun terapannya sangat luas (Aprilla, 2020). Pembelajaran matematika ditekankan pada penalaran, pengembangan sikap kritis, logis, dan keterampilan menerapkan matematika, sehingga siswa harus memiliki kemampuan memahami konsep matematika sebagai prasyarat utama (Awalia., 2019). Oleh karena itu, guru sekolah dasar berperan penting dalam menyampaikan konsep-konsep matematika kepada siswanya yang memiliki taraf konkret (Ponza., 2018). Tidak hanya itu, guru harus mengkaji ulang aspek-aspek yang mempengaruhi tujuan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Maka dari itu diperlukan alat bantu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran sebagai media yang dipergunakan dalam aktivitas atau proses serta tujuan dari kegiatan pembelajaran (Suseno dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar diharapkan mampu untuk

membangkitkan minat dan motivasi pada diri siswa. Selain itu media pembelajaran juga diharapkan bisa membantu dalam peningkatan pemahaman siswa serta menyajikan materi dengan menarik (Friska dkk., 2018). Media pembelajaran merupakan suatu alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau penyampaikan pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat dan perhatian siswa agar proses pembelajaran terjadi dengan baik pada diri siswa (Zaenal Fais dkk., 2019). Selama ini, media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sebagian besar diperoleh dari internet yang pemaparan materinya masih dominasi oleh guru dan terpaku pada buku ajar (Sundari & Indrayani, 2019). Selain itu, guru cenderung mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran khususnya pada materi yang menjelaskan suatu konsep (Sundari & Indrayani, 2019). Oleh sebab itu peningkatan kualitas belajar mengajar serta pencapaian belajar dapat dilakukan dengan pemilihan media pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada saat kegiatan asistensi mengajar di kelas IV SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat Kec. Negara, Kab. Jembrana, Bali tahun pelajaran 2021/2022 pada tanggal 6 november 2021 pada saat pembelajaran berlangsung, penyampaian materi keliling dan luas segitiga hanya menggunakan media dari buku paket kelas IV dan tidak mempunyai media pembelajaran yang lain. Selain itu, memang belum ditemukannya media video animasi *powtoon* di SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat. Dari hasil wawancara yang telah didapatkan oleh guru kelas IV yaitu lebih dominan menggunakan metode pembelajaran secara konvensional (ceramah, latihan, tugas). Kurangnya penggunaan media atau alat pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar dan minimnya materi yang

disajikan membuat proses pembelajaran kurang bermakna. Selain itu, wali kelas IV menyampaikan bahwa hanya mecari media video pembelajaran di *YouTube* tanpa ada penjelasan lengkap mengenai materi yang diajarkan, kemudian dibagikan di group *WhatsApp*. Disamping itu, masih belum paham cara membuat media video animasi. Hasil wawancara yang didapatkan bersama salah satu siswa kelas IV bahwa dalam pembelajaran dikelas terkadang hanya menjelaskan materi berbantuan *Slide Powerpoint* dan buku paket siswa yang ada disekolah. Mengenai pendapat siswa memang kurang efektif dalam porses pembelajaran, karena kesulitan dalam memahami konsep materi mengenai keliling dan luas segitiga. Hal ini tentunya bisa menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran dan siswa menjadi kurang paham dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka perlunya solusi untuk pemecahan masalah. Salah satu cara alternatif pemecahan masalah yaitu menggunakan media video pembelajaran. Media yang dikembangkan yaitu media video animasi *powtoon*. Video animasi *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk Sekolah Dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak Sekolah Dasar (SD) (Ponza dkk., 2018). *Powtoon* merupakan program web bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai tempat pembuatan video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Media pembelajaran *powtoon* memiliki ciri khas yaitu memuat materi-materi dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi sehingga dapat menarik keinginan siswa untuk mempermudah memahami materi pembelajaran. Selain menarik, media pembelajaran *powtoon* ini sangat efektif digunakan di Sekolah Dasar, karena

banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual. Media pembelajaran di Sekolah Dasar tentu harus bersifat menarik, karena sifat dari siswa Sekolah Dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Oleh sebab itu, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa Sekolah Dasar. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media video animasi. Media video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan nuansa baru dengan visualisasi konsep secara konkret dan tampilan secara nyata (Prasetya dkk., 2021). Agar dapat menyampaikan pesan yang lebih jelas dari materi abstrak maka diperlukan video pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa atau menggunakan pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam mengaitkan antara materi pembelajaran serta mengintegrasikan ide pembelajaran ke dalam konteks kehidupan nyata dengan harapan siswa dapat memahami apa yang dipelajarinya dengan baik dan mudah (Octavyanti & Wulandari, 2021). Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari serta menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Suarjana, dkk., 2017). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang dapat membantu guru serta menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi

kehidupan nyata. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi kedepannya bagi permasalahan yang ditemui di SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat. Dengan demikian, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Keliling dan Luas Segitiga Untuk Siswa Kelas IV SD". Harapannya melalui penelitian pengembangan ini dapat menciptakan media pembelajaran berupa video animasi *powtoon* yang menarik untuk siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Jika melihat uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2. Dalam proses pembelajaran lebih dominan menggunakan metode pembelajaran secara konvensional (ceramah, latihan, tugas).
- 3. Kurangnya penggunaan media atau alat pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- 4. Minimnya materi yang disajikan membuat proses pembelajaran kurang bermakna.
- 5. Belum ditemukannya media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual di SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran,

(2) Belum ditemukannya media video animasi *powtoon* berbasis kontekstual di SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu:

- 1. Bagaimana rancang bangun media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa kelas IV SD?
- 2. Bagaimana validitas media media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa kelas IV SD?
- 3. Bagaimana respons guru dan respons siswa terhadap media media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- Untuk menghasilkan rancang bangun pengembangan media video animasi powtoon berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa Kelas IV SD.
- 2. Untuk menganalisis validitas media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa Kelas IV SD yang dikembangkan.
- 3. Untuk menganalisis respon guru dan respon siswa terhadap media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian bagi siswa ini membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediakan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berfariasi.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan video animasi ini dapat menjadi masukan positif serta dapat menumbuhkan wawasan bagi guru mengenai penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan ini dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang bertujuan untuk menambah wawasan pengetahuan yang lebih baik kedepannya, serta memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan agar lebih baik lagi.

d. Bagi Peneliti lain

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuanyang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan ini yaitu berupa media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran keliling dan luas segitiga untuk siswa kelas IV SD. Produk yang akan dihasilkan dari

pengembangan media pembelajaran ini yang diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Topik yang dikembangkan pada pada video animasi powtoon ini yaitu materi keliling dan luas segitiga kelas IV SD.
- Pengembangan video pembelajaran ini menggabungkan unsur multimedia seperti: teks, gambar bergerak, narasi suara, dan penjelasan mengenai materi keliling dan luas segitiga.
- 3. Media video animasi dikembangkan menggunakan *software "Powtoon"* mengarahkan siswa memahami kejelasan suatu materi dengan konteks dalam kehidupan nyata yang dapat dipelajari secara mandiri.
- 4. Media video animasi ini dapat dikirimkan ke *smartphone* masing-masing siswa atau orang tua pada saat pembelajaran daring ataupun dapat ditayangkan menggunakan proyektor sekolah. Video animasi pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta dapat diakses berulang kali.
- 5. Berbasis pendekatan kontekstual ini dapat membantu guru dalam mengaitkan antara materi pembelajaran serta mengintegrasikan ide pembelajaran ke dalam konteks kehidupan nyata dengan harapan siswa dapat memahami apa yang dipelajarinya dengan baik dan mudah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dan dikenal sebagai ilmu dasar karena pembelajaran matematika melatih kemampuan berfikir kritis, logis, analitis dan sistematis. Guru Sekolah Dasar berperan penting dalam penyampaian konsep-konsep matematika kepada siswanya yang memiliki taraf

konkret. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. melihat pentingnya media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, maka pengembangan media video animasi *powtoon* ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Media video animasi *powtoon* dalam pembelajaran dapat memberikan nuansa baru dengan memvisualisasi konsep secara konkret dan tampilan secara nyata. Agar dapat menyampaikan pesan yang lebih jelas maka perlunya media video animasi *powtoon* yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa dengan berbasis pendekatan kontekstual. Tujuan dari mengembangkan media video animasi *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual ini dikarenakan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa karena siswa dapat membantu guru dalam menyalurkan materi kepada siswa, mandiri dalam belajar, dan mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animasi *powtoon* ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat memiliki rasa ketertarikan terhadap sesuatu hal yang baru.
- Media video animasi powtoon diyakini dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajarar lebih kreatif dan aktif.
- Media konkret diperlukan dalam pembelajaran siswa SD karena karakteristik siswa SD berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan benda nyata dalam pembelajarannya.

Sedangkan pengembangan media video animasi *powtoon* ini didasari atas beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- Pengembangan media video animasi *powtoon* berbasis kontekstual ini mengacu pada guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalbadeng Barat. Artinya, hasil penelitian pengembangan ini hanya ditunjukkan untuk guru dan siswa tersebut.
- 2. Materi yang dikaitkan yaitu pada mata pelajaran Matematika, materi keliling dan luas segitiga.

1.10 Definisi Istilah

Pada penelifian ini untuk menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagain berikut.

- 1. Penelitian pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dalam ungkapan lain pengembangan berarti proses untuk menghasilkan bahan bahan pembelajaran.
- 2. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.
- Video animasi adalah hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak.
- 4. Keliling dan luas segitiga merupakan salah satu materi yang diajarkan di Sekolah Dasar.