

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era Globalisasi seperti saat ini sangatlah pesat. Salah satu contohnya adalah perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Sudah banyak satuan pendidikan maupun tenaga pendidik yang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Namun, masih banyak juga satuan pendidikan maupun tenaga pendidik yang belum pernah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi merupakan suatu alat yang tercipta dari hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengakses sebuah informasi maupun sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran (Lestari, 2018). Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Contohnya adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat sebuah media pembelajaran inovatif seperti media video pembelajaran.

Dalam suatu proses pembelajaran, salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik, sehingga peserta didik dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajarnya sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Pada prinsipnya, media yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membuat cara berkomunikasi antara guru dengan siswa menjadi lebih efektif dan efisien (Rusyan, 1993).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, minat belajar siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Dewanti, dkk., 2018). Untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, perlu dirancang suatu proses pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Salah satu contohnya adalah dengan memanfaatkan media seperti video pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru serta siswa merasa tertarik dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan suatu media video pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Namun faktanya, pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar masih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran. Guru masih cenderung hanya menerapkan metode ceramah dalam menjelaskan materi kepada siswa. Hal ini memungkinkan terjadinya miskonsepsi antara guru dengan siswa yang mengakibatkan tidak efektifnya proses transfer ilmu yang terjadi. Terjadinya miskonsepsi juga menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Apabila siswa sudah kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka siswa akan cenderung cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di sekolah dasar, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas yaitu kurang bervariasinya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini dikarenakan guru masih cenderung hanya menerapkan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam menyampaikan apa yang telah ia ketahui dan apa yang telah ia pelajari. Kemudian siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih cenderung monoton tanpa adanya suatu hal yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran misalnya seperti penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terkesan hanya sebatas guru menjelaskan materi kepada siswa dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga suasana belajar yang tercipta menjadi kurang menarik dan kurang menyenangkan.

Dan yang terakhir kurangnya kreativitas guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sudah semestinya guru dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa. Namun kenyataannya guru masih belum bisa membuat media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dikembangkan oleh guru pada era globalisasi seperti sekarang ini adalah media video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang termasuk kedalam kategori media audio visual. Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) (Arsyad, 2011). Untuk dapat membuat sebuah video pembelajaran yang menarik maka diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan konten misalnya mengemas dalam format animasi sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Animasi merupakan sebuah gambar atau karakter yang dapat bergerak dalam sebuah video.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas IV Sekolah dasar, belum terdapat guru yang menggunakan video pembelajaran berbasis animasi sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada matapelajaran Matematika. Padahal matematika sangat memerlukan media agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami cara menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat pada materi matematika. Matematika merupakan suatu ilmu yang dapat mengembangkan cara berpikir seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirstson, 2014).Salah satu materi yang terdapat dalam matapelajaran matematika yang perlu dikembangkan kedalam bentuk video pembelajaran adalah materi luas bangun datar, karena terdapat beberapa bentuk-bentuk bangun datar yang bisa ditampilkan dalam bentuk video untuk dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk menyimak dan mempelajari bagaimana cara menentukan luas bangun datar yang terdapat di dalam video.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka guru perlu mengembangkan suatu inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan cara membuat dan mengembangkan sebuah video pembelajaran khususnya dalam matapelajaran matematika pada materi luas bangun datar. Mengembangkan sebuah video pembelajaran berbasis animasi dapat dijadikan sebagai sebuah alternatif untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi matematika khususnya pada materi luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Luas Bangun Datar Berbasis Animasi Bagi Kelas IV Sekolah Dasar".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, adapun indentifikasi masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Kurang bervariasinya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

- 2) Proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya kreativitas guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, perlu adanya pembatasan masalah dikarenakan permasalahan yang ada cukup luas. Oleh karena itu, penelitian ini terbatas pada kurangnya kreativitas guru dalam membuat dan mengembangkan media video pembelajaran Luas Bangun Datar Berbasis Animasi bagi kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana *prototype* atau rancang bangun pengembangan media video pembelajaran Luas Bangun Datar Berbasis Animasi bagi kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas media video pembelajaran Luas Bangun Datar Berbasis Animasi bagi kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui *prototype* atau rancang bangun pengembangan media video pembelajaran Luas Bangun Datar Berbasis Animasi bagi kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran Luas Bangun Datar Berbasis Animasi bagi kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini diantaranya sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai landasan dan acuan dalam mengembangkan media video pembelajaran luas bangun datar. Pengembangan video pembelajaran luas bangun datar berbasis animasi bagi kelas IV SD ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar matematika yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan video pembelajaran luas bangun datar ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi matematika khususnya pada submateri luas bangun datar serta menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan agar siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru mengenai bagaimana membuat dan mengembangkan media video pembelajaran matematika agar proses pembelajaran yang dilaksanakan bervariasi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media video pembelajaran luas bangun datar dan dapat dijadikan masukan bagi peneliti lain yang melaksanakan penelitian sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran luas bangun datar. Produk ini memuat materi luas bangun datar kelas IV sekolah dasar. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Video pembelajaran luas bangun datar ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran matematika khususnya pada submateri luas bangun datar, sehingga memudahkan

guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran luas bangun datar yang disampaikan oleh guru.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa video pembelajaran luas bangun datar berbasis animasi bagi kelas IV sekolah dasar.
- 2) Video yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini memuat materi pembelajaran matematika khususnya pada submateri luas bangun datar kelas IV sekolah dasar. Materi yang akan ditayangkan dalam video pembelajaran ini berupa materi luas bangun datar yang berisikan gambar-gambar bangun datar yang disertai dengan gambar-gambar animasi yang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk menyimak video pembelajaran yang ditayangkan.
- 3) *Software* yang digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran ini yaitu aplikasi atau *website animaker*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Pupuan, diketahui bahwa penting untuk mengembangkan video pembelajaran luas bangun datar bagi kelas IV SD. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih cenderung monoton sehingga siswa tidak tertarik untuk menyimak penjelasan dari guru yang menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya pengembangan

video pembelajaran luas bangun datar ini, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu pengembangan video pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi, serta memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran luas bangun datar ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Pengembangan video pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran luas bangun datar.
- 2) Pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam membelajarkan materi luas bangun datar.
- 3) Video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi matematika khususnya pada materi luas bangun datar.
- 4) Pemanfaatan media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar dan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- 5) Siswa akan tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dikarenakan video pembelajaran ini memuat gambar-gambar serta animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa untuk menonton dan menyimak video yang ditayangkan.

Adapun keterbatasan pengembangan video pembelajaran luas bangun datar ini adalah sebagai berikut.

1. Video pembelajaran luas bangun datar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV, sehingga video pembelajaran yang dikembangkan hanya ditujukan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada materi luas bangun datar kelas IV SD. Materi luas bangun datar yang dimuat dalam video pembelajaran ini terbatas pada luas persegi panjang, persegi, dan segitiga.
3. Pengembangan video pembelajaran luas bangun datar ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis yang meliputi, *analyze*, *design*, *development*, *implementatiton* dan *evaluation*. Namun dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan sumber daya penelitian ini hanya dilakukan pada tahap *analyze*, *design*, *development*. Sedangkan pada tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, alat, materi (buku, modul dll) dan strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

2. Video pembelajaran merupakan suatu alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber informasi kepada penerima informasi melalui pesan secara audio-visual.
3. Luas adalah besaran yang menyatakan ukuran dua dimensi (dwi-gatra) suatu bagian permukaan yang dibatasi dengan jelas.
4. Bangun datar adalah bangun-bangun yang berbentuk dua dimensi. Contohnya yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, dll.
5. Model ADDIE merupakan suatu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis yang meliputi, *analyze, design, development, implementatiton* dan *evaluation*.

