

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini, diuraikan sepuluh hal pokok terkait dengan topik yang dibahas, yaitu : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tolak ukur utama dalam meningkatkan kualitas suatu negara. Melalui Pendidikan manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar agar proses pendidikan mampu meningkatkan tingkat kualitas sumber daya dari peserta didik. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam pendidikan terdapat usaha untuk mengembangkan potensi sehingga mampu meningkatkan kualitas diri sendiri maupun orang lain sesuai dengan tujuan

pendidikan. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, tentu tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran bisa diciptakan sedemikian rupa sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal. Salah satu komponen dalam pembelajaran yang sangat penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Teni, 2018). Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar, di mana media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.

Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan, seorang guru di mana guru harus mampu menjelaskan materi bidang studinya salah satunya bidang studi matematika oleh karena itu sangat penting adanya pengembangan media pembelajaran yang baik dan kreatif. Pembelajaran inovatif dapat ditempuh dengan berbagai cara, seperti menggunakan metode pembelajaran yang berbeda ataupun menggunakan alat bantu dalam melangsungkan proses pembelajaran. Alat bantu yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran di dalam proses belajar (Gingga, 2020). Sesuai dengan fungsinya, menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa serta bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami, serta menguasai tujuan pembelajaran dengan baik (Abdul, 2018). Salah satu media yang dapat memfasilitasi belajar siswa yaitu video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah suatu media yang diyakini efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung (Daryanto & Rahardjo, M. 2012). Video menambah dimensi baru dalam pembelajaran matematika. Karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan suara kepada siswa. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif dalam membantu pendidik mengkomunikasikan materi yang dinamis. Pengemasan media video ini dipadukan dengan animasi. Animasi adalah kegiatan menghidupkan objek yang diam. Suatu

benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi, menjadi hidup dan bergerak, atau hanya memiliki kesan hidup (Syahfitri, 2011). Oleh karena itu, animasi adalah memproyeksikan objek diam menjadi gambar bergerak sesuai dengan desain, karakter yang tersusun dari beberapa kelompok gambar teratur dan berselang-seling membuat gambar tersebut terlihat hidup, sehingga video yang ditampilkan lebih berwarna dan menarik sehingga dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa khususnya pembelajaran matematika.

Pada implementasinya, penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 19 September 2022 dengan bapak I Gede Arimbawa, S.Pd selaku guru wali kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan. Padahal fasilitas seperti komputer, LCD, proyektor dan alat pendukung lainya yang tersedia di SD Negeri 2 Penglatan cukup memadai. Hanya saja fasilitas-fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik. Hal ini dinilai kurang efisien dan tidak menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang memperoleh nilai matematika di bawah KKM. Hal ini dibuktikan dengan data siswa yang berjumlah 21 siswa dengan rata-rata nilai matematika 58 berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang diperoleh dari Nilai Akhir Semester 1, sedangkan KKM muatan pelajaran matematika 75. Daftar nilai akhir semester 1 terlampir.

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa

Nilai siswa	Jumlah siswa
100	1
80	3
70	7
60	1
55	2
50	1
40	2
30	2
20	1
0	1
Rata-rata : 58	Total : 21 Siswa

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang berkualitas seperti (1) kurangnya sumber belajar yang relevan dengan materi matematika di sekolah, (2) rendahnya motivasi belajar siswa, (3) kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Dari permasalahan tersebut poin ketiga merupakan masalah yang paling menonjol. Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa cenderung membuat proses pembelajaran tidak efektif.

Abi Hamid *et al.*, (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran karena tidak semua materi dapat dibawa oleh pendidik secara langsung. Baik karena keterbatasan ruang, waktu dan indera yang dimiliki oleh manusia. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, diantaranya adalah kesesuaian dengan tujuan pengajaran dan karakteristik siswa. Menurut Richey (dalam Hendratmoko, 2018) tujuan pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan siswa dapat melakukan tugas dan fungsi pekerjaan tertentu sesuai

dengan standar yang telah ditetapkan. Agar tercapainya tujuan pembelajaran, pengajar harus menyusun perangkat pembelajaran dengan sebaik-baiknya seperti mengkaji kompetensi inti, kompetensi dasar, dan rencana pembelajaran sebelum mengembangkan media pembelajaran (Jailani, 2020). Sedangkan karakteristik siswa berhubungan langsung dengan hasil belajarnya, antara lain motivasi, bakat, kecerdasan, kelas sosial, tingkat aspirasi, dan sikap. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda sehingga dalam menerima, mengelola, dan mengingat informasi juga berbeda. Ada 3 jenis gaya belajar pada siswa yaitu, gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Dengan mengetahui gaya belajar siswa, guru dapat membantu siswa belajar dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa tersebut. Dengan demikian perlu adanya alternatif media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran matematika adalah media pembelajaran berupa video. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lebih cenderung menggunakan gaya belajar visual. Gaya belajar merupakan gaya belajar yang mengandalkan penglihatan atau mata untuk melihat sesuatu. Media yang digunakan untuk membantu siswa dengan gaya belajar visual ini dapat menggunakan media pembelajaran berupa video.

Penggunaan media video pembelajaran saat kegiatan pembelajaran dapat menambahkan minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak serta melihat gambar yang menarik pada video pembelajaran. Dengan media video pembelajaran, siswa dapat menyimak secara langsung kejadian atau peristiwa yang tidak dapat guru hadirkan di dalam proses pembelajaran di kelas (Dewi *et al.*, 2022; Ramadhani *et al.*, 2021). Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah video pembelajaran animasi yang

menggunakan animasi sebagai bahan dasar penyampaian materi pembelajaran. Pemilihan video animasi ini didasari oleh karakteristik siswa yang lebih suka belajar dengan gaya visual dengan fantasi warna yang menarik, serta suka berimajinasi. Video Animasi adalah jenis video yang terdiri dari gambar-gambar yang digerakkan, baik dalam format dua dimensi maupun tiga dimensi. Menurut Sukiyasa (2013), mengubah pelajaran menjadi bentuk visualisasi melalui animasi dapat memberikan makna yang lebih dalam, menarik, serta memudahkan pemahaman dan penerimaan, sehingga dapat meningkatkan motivasi. Dengan demikian, upaya untuk mengatasi pembelajaran yang tidak variatif dan cenderung pasif di kelas IV SD Negeri 2 Penglatan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik perhatian serta fokus siswa dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Muatan Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Penglatan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu.

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menunjang proses pembelajaran di kelas
2. Rendahnya motivasi belajar siswa
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.
4. Rendahnya hasil belajar siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi permasalahan. Pembatasan masalah yang akan diambil pada penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak pada ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya pengembangan media untuk mengatasi masalah tersebut. Media yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis animasi yang didalamnya terdapat gambar, animasi, teks audio, soal yang sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Panglatan?
2. Bagaimana hasil validitas media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Panglatan?
3. Bagaimana efektivitas media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Panglatan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Panglatan.
2. Untuk mengetahui validitas dari media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Panglatan.
3. Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Panglatan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam pengembangan strategi penyampaian pesan dan teori desain pesan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa sehari-hari.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih inovatif, menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar dengan

penerapan media video pembelajaran berbasis animasi sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran Matematika.

1.6.2.2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi serta masukan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis animasi.

1.6.2.3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepala sekolah sebagai pedoman dalam mengambil suatu kebijakan yang sesuai dengan visi misi sekolah dengan upaya menyediakan fasilitas berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang mampu meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti lain mengenai teori-teori yang mendasari proses pengembangan media video pembelajaran lain yang lebih variatif, inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media video pembelajaran yang ditujukan untuk pelajaran Matematika kelas IV dengan fokus pada materi Balok dan Kubus. Media video pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media video pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai alat

bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan menggunakan media video, guru dapat memperlihatkan visualisasi konsep-konsep matematika tentang balok dan kubus secara lebih jelas dan menarik. Selain itu, media video pembelajaran ini juga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima dan menangkap materi pelajaran. Melalui visualisasi yang dinamis dan penggunaan gambar bergerak, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan memvisualisasikan konsep balok dan kubus. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan ini adalah media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pembelajaran matematika yang dengan materi berjudul “Balok dan Kubus”.

2. Konten Isi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran matematika untuk kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan, video ini dikemas dalam bentuk video yang di *upload* ke *YouTube* dan dapat ditampilkan menggunakan Proyektor dan layar LCD. Video pembelajaran ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan gambar bergerak, suara (audio), dan tulisan (teks) yang dikemas jadi satu sehingga mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar melalui sajian materi secara audio visual. Produk ini berisi materi mengenai bangun datar. Materi ini dipilih karena rendahnya nilai akhir semester yang masih di bawah KKM dan kadang guru kekurangan untuk menjelaskan materi tersebut.

3. *Software*

Produk video animasi pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu Adobe Flash, CorelDraw, Canva, dan Filmora. Adobe Flash adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi, sedangkan CorelDraw dan Canva adalah aplikasi pengolah gambar yang membantu dalam mengedit atau membuat gambar yang akan dianimasikan. Selain itu, aplikasi Filmora dapat digunakan untuk menggabungkan gambar, animasi, teks, dan audio menjadi satu kesatuan dalam video animasi pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan observasi yang sudah dilaksanakan di SD Negeri 2 Penglatan, selama proses pembelajaran berlangsung guru dominan menerapkan metode ceramah dan penugasan. Sedangkan pemanfaatan media pembelajaran sangat jarang diterapkan hal ini dikarenakan kurangnya potensi guru dalam memanfaatkan dan membuat media pembelajaran digital seperti video animasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang berlangsung kurang bervariasi dan inovatif. Hal ini terlihat pada peserta didik yang merasa jenuh dan kurang memahami materi yang dibahas khususnya pada muatan pelajaran matematika. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran dan hasil peserta didik.

Dengan pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak gampang jenuh dan lebih aktif dalam belajar. Hal ini berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik sehingga berdampak pada

peningkatan hasil belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang kurang memahami materi dapat belajar secara berulang-ulang sampai peserta didik benar-benar memahami materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Video pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika kelas IV dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
 2. Video pembelajaran berbasis animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar khususnya pada muatan pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV.
 3. Video pembelajaran berbasis animasi ini didalamnya terdapat soal interaktif yang dapat meningkatkan atusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- Adapun keterbatasan pengembangan dari media video pembelajaran berbasis animasi ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi ini hanya melalui uji coba di SD Negeri 2 Penglatan sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.
2. Materi yang dibahas dalam video animasi hanya berfokus pada materi Balok dan Kubus.
3. Video harus diakses dengan jaringan internet.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pengertian, maka perlu ditegaskan istilah-istilah dalam judul skripsi ini :

- a. Pengembangan adalah suatu kegiatan yang melibatkan proses merangkai, menciptakan, dan memanipulasi sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk yang nyata. Dalam konteks pembelajaran di kelas, pengembangan ini dilakukan untuk menciptakan produk yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik)
- c. Video animasi merupakan salah satu media audiovisual (yang menggabungkan kemampuan audio dan gambar bergerak (visual)) alternatif yang bagi guru yang dapat digunakan pada pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme.
- d. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan memainkan peran penting dalam berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Pembelajaran matematika melatih pikiran kritis dan analitis, membantu dalam memecahkan masalah dengan cara yang terstruktur dan mendorong pola berpikir yang logis.