

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses yang mutlak diperlukan dalam membangun suatu bangsa. Karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan anak bangsa. Sebagaimana diungkapkan oleh Mulyasa (2021) bahwa “dalam kehidupan suatu bangsa pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa tersebut, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan bangsa tersebut”. Maka dari itu untuk memajukan suatu bangsa sangat diperlukan sebuah lembaga pendidikan yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik dan berkualitas.

Dalam rangka menyiapkan sumber daya siswa yang berkualitas pada abad 21, sebagaimana harapan banyak pihak, maka sekolah memiliki andil yang sangat besar terhadap kelangsungan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran memerlukan interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar sesama peserta didik dan interaksi dengan lingkungan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, karena kemampuan berpikir setiap siswa memiliki tingkat masing-masing. Mulai dari tingkat berpikir siswa yang tinggi sampai ke tingkat berpikir yang rendah. Pengetahuan setiap siswa pun juga berbeda-beda, tidak semua memiliki

pengetahuan yang sama. Semua tingkat pengetahuan tersebut juga berpengaruh pada kepribadian dan karakteristik setiap siswa.

Keunggulan Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kemdikbud (2021) berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak tergesa-gesa. Pembelajaran jauh lebih relevan dan interaktif melalui kegiatan proyek memberikan peluang lebih luas pada siswa untuk aktif mengeksplorasi permasalahan aktual seperti permasalahan lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi profil Pelajar Pancasila. Tujuan dari pengajaran ini untuk memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa serta pengetahuannya pada tiap mata pelajaran. Fase atau tingkat perkembangan itu sendiri berarti capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, disesuaikan dengan karakteristik, potensi serta kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan kurikulum 2013, menurut Sherly et al., (2020) berarti memberikan kebebasan sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak. Suasana belajar yang menyenangkan, mengingat banyak keluhan orang tua dan siswa terkait pembelajaran yang mengharuskan mencapai nilai ketuntasan minimum, apalagi selama masa pandemi. Dalam Kurikulum Merdeka tidak ada lagi tuntutan tercapainya nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar Pancasila,

memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global.

Benny (2017) menyatakan, perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat belakangan ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang, tak terkecuali aktivitas belajar dan pembelajaran seseorang. Perkembangan teknologi komputer yang pesat telah membuat perangkat komputer mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam bentuk program multimedia. Multimedia dalam hal ini dapat dimaknai sebagai kemampuan yang dimiliki oleh perangkat komputer dalam menampilkan informasi dan pengetahuan melalui kombinasi unsur teks, gambar, suara, video, dan animasi. Dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu antara guru dan siswa, maka diperlukannya suatu sarana pendukung agar proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu sarana pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting digunakan, karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan mampu memberi suasana belajar yang baru. Di zaman sekarang ini sudah banyak sekali media pembelajaran yang sudah bisa dipakai untuk mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak, diiringi dengan suara yang seperti video atau film. Dengan adanya proses pembelajaran dengan video animasi ini diharapkan agar siswa mampu berkonsentrasi dalam menerima materi sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penilaian hasil belajar seharusnya dapat mengungkap semua aspek domain pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Siswa dengan kemampuan kognitif yang baik ketika diuji dalam ujian tertulis mungkin tidak selalu dapat menerapkan pengetahuannya dengan baik, terutama dalam mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan yang dicapai dalam proses pembelajaran erat kaitannya dengan evaluasi hasil belajar. Secara umum, tujuan pembelajaran mengikuti hasil belajar yang dilakukan oleh Bloom: klasifikasi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif adalah ranah yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap nilai dan emosi. Sedangkan psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan atau keterampilan motorik (Sylvia dkk, 2019; Suardipa & Primayana, 2020).

Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyebarkan materi dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran (Nurrita, T., 2018). Namun tidak semua guru menggunakan media untuk menyampaikan informasi dan bahan ajar. Bahkan ada guru yang membagikan materi hanya dengan memberikan ceramah. Proses pembelajaran ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar dan kurang mengetahui materi yang diberikan, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru harus melakukan inovasi cara penggunaan media pembelajaran, salah satunya yang dapat digunakan adalah video. Media video merupakan kumpulan gambar yang dapat bergerak dan tampak seperti gambar hidup (Reynaldo Akbarjaya Jatmika dan Suryanti, 2017). Dengan menggunakan media pembelajaran video, siswa

menjadi lebih asyik dalam pembelajarannya dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Pengetahuan atau keterampilan kognitif adalah penilaian yang dirancang untuk mengukur tingkat pencapaian atau kemahiran siswa dalam aspek pengetahuan, termasuk memori atau kemampuan mengingat, memahami, penerapan atau penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (Dessy Wiranti et al., 2017; Widiana dkk., 2019).

Permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan dengan seluruh wali kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tembuku , ditemukan permasalahan yaitu: 1) Guru tidak selalu menerapkan media pembelajaran. 2) Guru tidak selalu menerapkan metode pembelajaran. 3) Guru masih dominan dalam pembelajaran. 4) Siswa kurang berani mengajukan pertanyaan walaupun guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dipahami.

Selain itu siswa tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Hal ini menyebabkan kompetensi pengetahuan peserta didik menjadi rendah. Rendahnya kompetensi pengetahuan peserta didik ini disebabkan karena terlalu monotonnya suasana dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Reynaldo Akbarjaya Jatmika dan Suryanti (2017) menunjukkan bahwa media video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian juga pernah dilakukan oleh Diah Andika Sari dan Al (2020) menunjukkan bahwa video pembelajaran berpengaruh signifikan

terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat hubungan antara media pembelajaran video dengan kemampuan literasi matematika siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh metode studi kasus berbasis animasi pembelajaran Terhadap kompetensi pengetahuan matematika muatan segi empat kelas IV SD Gugus III Kecamatan Tembuku”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode studi kasus berbasis animasi pembelajaran terhadap kompetensi pengetahuan matematika materi segi empat siswa sekolah dasar.

1.2 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- a. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- c. Kurangnya kemampuan kompetensi pengetahuan matematika.
- d. Guru tidak selalu menerapkan metode dan media pembelajaran.
- e. Media yang digunakan oleh guru kurang menarik untuk peserta didik.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, dibatasi masalah yang akan diteliti agar pembahasan penelitian tidak terlalu luas, selain itu pembatasan masalah dilakukan karena waktu, biaya dan tenaga yang dimiliki. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya berfokus pada permasalahan ini yaitu:

- a. Implementasi metode pembelajaran studi kasus berbasis animasi
- b. kemampuan kompetensi pengetahuan matematika pada materi segi empat

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembahasan masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran studi kasus berbasis animasi terhadap kompetensi pengetahuan matematika muatan segi empat siswa kelas IV gugus III Tembuku ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode pembelajaran studi kasus berbasis animasi terhadap kompetensi pengetahuan siswa kelas IV gugus III Kecamatan Tembuku.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yakni:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dilakukan untuk memberi kontribusi yang baik terhadap ilmu pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar sehingga penelitian ini dapat menambah pengalaman serta memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik dan menarik digunakan dalam

proses pembelajaran dan implementasinya di dalam proses pembelajaran sehingga mampu tercipta proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi banyak insan, antara lain bagi guru, siswa, kepala sekolah, dan peneliti. Terdapat beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

a. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang pemanfaatan media yang dapat membantu kelangsungan proses pembelajaran matematika untuk memperbanyak pengetahuan peserta didik.

b. Bagi guru

- Dapat menemukan metode pembelajaran yang baru digunakan untuk materi selanjutkannya yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.
- Memiliki variasi metode yang lebih banyak dalam proses pembelajaran.
- Mengatasi masalah dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi pengetahuan peserta didik.

c. Bagi siswa

- Menambah pengalaman baru bagi siswa dalam belajar mata pelajaran matematika.
- Meningkatkan pengetahuan siswa melalui gambar, audio dan permainan dalam mata pelajaran matematika.

- Memotivasi siswa untuk terus belajar khususnya dalam mata pelajaran matematika.

