

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia karena menjamin generasi mendatang yang cerdas, berwawasan luas, berakhlak mulia, dan berkomunikasi dengan baik. Sesuai dengan “UU No. 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwasannya pendidikan ialah upaya utama yang sudah direncanakan sebagai upaya perwujudan lingkungan pembelajaran serta kegiatan belajarnya supaya siswa dengan aktif memperlihatkan perkembangan potensinya didalam upaya mempunyai kekuatannya dari segi keagamaan dan spiritual, keterampilan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian serta pengendalian diri yang dibutuhkan oleh negara, bangsa, masyarakat serta dirinya sendiri (Adiati, 2023). Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap individu yakni lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan Nonformal). Pendidikan Informal merupakan pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar dari seseorang tersebut lahir hingga meninggal hal ini diartikan bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup. Peranan keluarga dalam pendidikan sangat penting bagi

anak. Orang tua mendidik anaknya dengan penuh kasih sayang, bagaimana berlaku sopan santun, serta menghormati sesama. (Pakaya & Posumah, 2021)

Sekolah sebagai Lembaga Pendidikan Formal yang diberikan tugas untuk mendidik insan masyarakat memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana dalam bertukar pikiran antara peserta didik. Guru sebagai pemberi fasilitas dalam pembelajaran harus berupaya agar pelajaran yang diberikan cukup untuk menarik minat anak sebab tidak jarang anak beranggapan bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak memiliki manfaat. Karenanya, guru harus membina para anak didik agar aspek kepribadian anak didik tersebut diharapkan dapat menjadi manusia yang bertanggung jawab. (Setiani dkk., 2023). Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan merupakan proses bekal dalam upaya membentuk kecakapan masyarakat untuk masa mendatang. Melalui pendidikan akan mewujudkan kemampuan dasar yang dioptimalkan insan muda untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan *real* sehari-hari. Maka dari itu, salah satu pembelajaran yang wajib diterapkan bagi masyarakat ialah pendidikan matematika. Pembelajaran matematika dilakukan guna melatih insan muda dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis. (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022)

Matematika merupakan satu dari sekian mata pelajaran yang dibelajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memiliki kemampuan mendasar mengenai pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. matematika dipandang dapat mengembangkan kemampuan insan muda dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta bekerja sama. Meskipun matematika

memiliki peranan yang penting, namun realita yang terjadi matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Kesulitan yang dialami seringkali dalam kesulitan mengingat, memahami serta menerapkan konsep matematika. (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan dimana terjadinya komunikasi antara guru atau pendidik dengan peserta didik untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif). Berdasarkan definisi tersebut, informasi yang disampaikan guru kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik dan efektif apabila setiap peserta didik memiliki kemauan dan semangat untuk belajar. Dalam sebuah kelas diharapkan dalam setiap mata pelajaran memiliki rata-rata hasil belajar yaitu 80-89 yang termasuk dalam kategori baik ataupun 90-100 dalam kategori sangat baik berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Berdasarkan hasil wawancara yang dengan wali kelas IV SD Negeri 7 Sukawati mengenai permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran dalam mengajarkan materi mata pelajaran matematika di kelas IV, sebanyak 6 dari 13 siswa kelas IV memenuhi kriteria ketuntasan minimum pada materi Pecahan. Penilaian juga dilihat berdasarkan pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut.

Tabel 1.1 Penilaian Acuan Patokan (PAP)  
(Sumber: Agung, 2020)

<b>Presentasi Penugasan</b>	<b>Nilai Angka</b>	<b>Nilai Huruf</b>	<b>Predikat</b>
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) siswa dinyatakan dalam kategori baik apabila memiliki minimal penugasan 65% (Agung, dkk., 2022). Selain itu, dalam Kemendikbudristek BSKAP (2022) siswa dinyatakan kedalam kategori baik atau lulus bila memiliki nilai 86 tersebut dapat disimpulkan sudah mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbud, 2022:35). Berdasarkan hal tersebut Selain itu, terdapat permasalahan lain yakni terdapat dalam kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan menjadi pendukung siswa dalam mempermudah memahami pembelajaran yang dibelajarkan yang nantinya akan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan peserta didik diharapkan memiliki kompetensi pengetahuan minimal 86. Apabila peserta didik memiliki semangat serta kemauan yang tinggi untuk belajar maka peserta didik mampu memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan yang baik. Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, maka terjadinya kesenjangan antara harapan dari peneliti yaitu peserta didik agar mampu mendapatkan hasil belajar pada skala baik dengan rata-rata nilai 86 yang dengan kenyataannya bahwa rata-rata nilai kelas IV SD Negeri 7 Sukawati pada Bab II yang diperoleh dari peserta didik pada mata pelajaran Matematika yakni 64,61 yang mana bila pada pedoman BSKAP maka nilai yang diperoleh dianggap masih tergolong belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hal tersebut, maka terjadi selisih antara harapan dan kenyataan yakni 21,38. Kesenjangan tersebut bisa

terjadi karena kurangnya minat dan motivasi saat pembelajaran, pemanfaatan media berupa teknologi dengan penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran belum maksimal dilakukan pada mata pelajaran Matematika terkhusus pada materi Pecahan.

Media pembelajaran yang saat ini dipakai oleh guru yang bersangkutan yakni hanya menggunakan buku pegangan guru serta diiringi dengan metode ceramah dan juga penugasan. Realita yang sebenarnya tidak terdapat permasalahan dengan media buku paket serta metode ceramah serta penugasan yang digunakan namun yang menjadi perhatian disini ialah rentang waktu dari media serta metode yang dilakukan di kelas. Siswa kelas IV SD terbilang masih berada dalam fase kanak-kanak yang masih sering mudah terdistraksi dengan hal yang dianggap lebih menarik. Hal yang lebih menarik disini seperti mengobrol dengan teman yang sekaligus berarti tidak memperhatikan penjelasan guru. Karenanya, perlu dibarengi dengan menggunakan media pembelajaran lain yang lebih menarik mata siswa dalam memperhatikan. Media yang baik bukan hanya media yang menarik, berwarna-warni dan juga menyenangkan namun juga harus efektif jika diterapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tantangan saat ini ada di bidang pendidikan. Apa yang disebut gerakan "pendidikan 5.0" dipengaruhi oleh munculnya revolusi industri. Pendidikan 5.0 menggabungkan teknologi digital ke dalam proses pendidikan baik dalam ruang dan waktu untuk mempromosikan pembelajaran tanpa batas. Karenanya, adapun beberapa kemampuan yang harus dimiliki di abad 21 saat ini, yakni: *leadership digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving* serta *team working*. Guru harus meningkatkan

kapasitas siswa mereka untuk belajar. Suatu hal yang bisa diupayakan pendidik ialah memasukkan literasi digital didalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan sumber belajar digital oleh guru bisa memberikan peningkatan pada motivasi serta nilai peserta didik. (Indrawini, 2017) .

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya semata sesuai dengan keinginan guru yang ingin menggunakan media pembelajaran yang seperti apa namun juga harus berdasarkan pengamatan sehari-hari guru terhadap peserta didik terkait dengan gaya belajar peserta didik. Setiap individu harus menempuh cara yang berbeda untuk dapat memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Hal ini disebut sebagai gaya belajar.

Gaya belajar ialah cara belajar yang mudah, nyaman, serta aman yang dilakukan seseorang baik dari segi waktu dan juga indra. Gaya belajar ini dapat dibagi menjadi tiga macam yakni: 1) Gaya belajar visual, ialah gaya belajar yang dilakukan dengan cara melihat sehingga dalam gaya ini mata memegang peranan penting. Adapun karakteristik seseorang yang menerapkan gaya belajar ini diantaranya: Materi pelajaran yang diajarkan harus dapat dilihat. Dalam proses pembelajaran, individu dengan gaya belajar ini akan berusaha duduk paling depan, pembaca dengan cepat dan tekun, lebih suka membaca daripada dibacakan, lebih menyukai pertunjukan daripada penjelasan, mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal, harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi wajah guru untuk mengerti materi pembelajaran, rapi serta teratur. 2) Gaya belajar auditori, ialah gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra pendengarannya. Adapun karakteristik seseorang yang menggunakan *Auditory Learning*, diantaranya: Ia akan mencari posisi duduk

tempat dia dapat mendengar meskipun tidak dapat melihat yang terjadi di depannya, ketika merasa bosan dan biasanya berbicara dengan diri sendiri, materi pembelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami jika dibaca nyaring serta lebih cepat diserap dengan mendengarkan, senang membaca dengan suara keras serta merasa terganggu jika ada teman berbicara ketika sedang memperhatikan penjelasan guru. 3) Gaya belajar kinestetik, ialah gaya belajar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh informasi pembelajaran dengan melakukan gerakan serta sentuhan, ketika merasa bosan akan pergi atau berpindah tempat, suka menggunakan objek nyata sebagai alat bantu belajar, serta belajar melalui praktik. (Irawati dkk., 2021) Walaupun masing-masing siswa seringkali belajar menggunakan ketiga gaya belajar ini, sebagian besar siswa tetap akan lebih cenderung menerapkan salah satu diantara ketiga gaya belajar tersebut. Umumnya, kemampuan siswa untuk memahami dan menyerap informasi tentunya berbeda-beda agar dapat memahami suatu informasi pembelajaran. Ketika siswa telah mampu memahami gaya belajarnya sendiri, siswa tersebut dapat memproses materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti telah lakukan dengan Wali kelas IV SD Negeri 7 Sukawati, mendapatkan informasi bahwasanya sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual serta gaya belajar auditori. Dalam hal ini, hendaklah peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa sehingga penyerapan informasi pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar visual serta auditori yakni media Video Animasi. Video animasi merupakan video yang menggunakan gambar-gambar bergerak sebagai pendukung

dalam usaha menarik daya pandang siswa. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam usaha meningkatkan efektifitas proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang meningkat. Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran yakni, 1) media animasi dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep dikarenakan kefleksibelannya sebagai media pembelajaran, 2) media animasi dapat membantu meningkatkan profesionalitas guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya, 3) media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa. (Prasetya dkk., 2020)

Pengembangan video animasi ini sangat cocok jika diterapkan di sekolah dasar karena karakteristik anak sekolah dasar yang lebih condong tertarik pada animasi dan gambar-gambar. Sehingga dalam pengembangan video tersebut yang akan dikembangkan nantinya terdapat animasi serta gambar yang menarik yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan yang membantu peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran karena peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Pecahan Muatan Matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025.

## **1.2 Identifikasi masalah**

- 1) Terdapat kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang diberikan oleh guru

- 2) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Sukawati dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan masih kurang terkhusus pada konsep pecahan.
- 3) Siswa cenderung merasa bosan dikarenakan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terdistraksi dengan hal yang dianggap lebih menyenangkan
- 4) Pelaksanaan pembelajaran terpusat kepada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih minim
- 5) Proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga informasi serta konsep diperoleh belum sepenuhnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

### **1.3 Pembatasan masalah**

Pembatasan masalah dilakukan dengan tujuan agar pengkajian masalah dapat terfokuskan kepada masalah-masalah utama. Fokus utama pembatasan masalah ini terdapat dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan di kelas IV SD Negeri 7 Sukawati pada muatan matematika masih kurang bervariasi. Adapun penelitian ini menitik beratkan kepada pengembangan media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan muatan matematika.

### **1.4 Rumusan masalah**

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

- 1) Bagaimana rancang bangun media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pecahan muatan matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pecahan muatan matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimana efektivitas media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pecahan muatan matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025?

### **1.5 Tujuan pnelitian**

- 1) Mengetahui rancang bangun media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pecahan muatan matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025
- 2) Mengetahui kelayakan media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pecahan muatan matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025
- 3) Mengetahui efektivitas media video animasi berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pecahan muatan matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025

### **1.6 Manfaat hasil penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran sejenis yang inovatif. Penelitian ini juga

dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan terkhususnya pada pengembangan pembelajaran matematika

### **1.6.2 Manfaat praktis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak, diantaranya sebagai berikut.

#### 1) Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan, sehingga dengan media video animasi dapat meningkatkan dan membangkitkan minat siswa kelas IV dalam pembelajaran karena penyajian materi dalam media bersifat menarik

#### 2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar di kelas khususnya pada matematika dan memberikan wawasan kepada guru mengenai media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola pembelajaran.

#### 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

#### 4) Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat menambah sumber rujukan penelitian mengenai pengembangan media video animasi yang dapat digunakan dalam

mengembangkan produk serupa yang akan dirancang selama pendidikannya.

### 1.7 Spesifikasi produk

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Pecahan Muatan Matematika SD Negeri 7 Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun spesifikasi produk pengembangan ini yaitu:

- 1) Produk ini dirancang menjadi media pembelajaran berupa video animasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika
- 2) Media video animasi ini dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti sehingga siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan. Materi yang termuat dalam media video animasi yaitu konsep pecahan pada siswa kelas IV sekolah dasar
- 3) Video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *website canva* yang didalamnya telah termuat audio, teks, animasi, baground serta gambar ilustrasi serta *capcut* yang didalamnya memuat *backsound* serta *dubbing AI*.
- 4) Hasil produk dapat dengan mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbentuk video animasi

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan produk ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan identifikasi masalah. Kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media ajar yang menarik dapat memberikan dampak yaitu kurangnya pemahaman

siswa. Kesulitan dalam pemahaman materi ini disebabkan saat proses pembelajaran guru berpaku pada buku siswa saja tanpa menggunakan media pendukung yang menarik. Guru cenderung menyampaikan materi secara lisan atau langsung sehingga hal ini membuat minimnya penyajian materi yang diberikan oleh guru dan pembelajaran pun menjadi kurang bermakna dan kurang berkesan dalam ingatan siswa karena materi yang diberikan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi ini dapat membantu guru dalam upaya menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran khususnya muatan matematika sehingga menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Atas dasar tersebut pengembangan media video animasi ini sangat perlu.

## **1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan media video animasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa sudah mampu membaca dan menulis dengan baik.
- 2) Media video animasi ini juga didukung dengan adanya internet dan laptop serta rata-rata keseluruhan siswa dapat mengoperasikannya.
- 3) Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan *canva* serta *capcut* ini dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Media video animasi ini dapat menjadi sarana yang mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran materi konsep

pecahan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

- 5) Dapat mendorong minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi karena dalam penyampaian materi pembelajaran memiliki alur yang berbeda dengan sebelumnya yang hanya berpaku pada buku siswa dan ceramah saja.

### **1.9.2 Keterbatasan pengembangan**

Keterbatasan pengembangan media video animasi yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video animasi ini dikembangkan dengan bedasar kepada karakteristik serta permasalahan-permasalahan yang terdapat di kelas IV SD Negeri 7 Sukawati
- 2) Penelitian ini memfokuskan ke pembuatan produk media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan *software canva* dan *capcut* dengan materi konsep pecahan kelas IV SD

### **1.10 Definisi istilah**

Untuk menghindari kekeliruan terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sangat diperlukan batasan istilah yang dapat mempermudah pembaca, yakni sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang di dalam penelitiannya mengembangkan sebuah produk yang nantinya dapat bermanfaat dan berguna dalam kegiatan belajar mengajar.

- 2) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang efektif serta inovatif yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
- 3) Video animasi merupakan video yang memuat rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dengan keunggulan yang berisi animasi gambar ataupun teks untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran.
- 4) Masalah Kontekstual merupakan masalah yang sesuai dengan situasi/realita yang dialami siswa sesuai dengan kehidupan nyata yang dekat dengan siswa
- 5) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.
- 6) Materi pecahan merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar yang membahas tentang perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari sesuatu yang utuh dan tidak utuh

