

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang pendidikan terus menjadi perhatian utama baik bagi pemerintah maupun masyarakat. Pendidikan dianggap sebagai pilar penting yang harus dikuasai untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan berkualitas mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia yang cerdas dan memiliki intelektual yang tinggi. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi dalam diri seseorang melalui proses kegiatan belajar mengajar di lingkungan pendidikan (Fadli, 2020). Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab VI pasal 16 menyatakan bahwa jenjang pendidikan formal di Indonesia meliputi tiga jenjang, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Setiap warga negara Indonesia berusia 6-15 tahun wajib untuk mengenyam pendidikan dasar sekurang-kurangnya 9 tahun, yaitu 6 tahun sekolah dasar atau sederajat dan 3 tahun sekolah menengah pertama atau sederajat (Faturrohman & Gunawan 2021). Dalam

Permendiknas No 22 tahun 2007 dikemukakan bahwa tujuan dari pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan sekolah dasar menjadi awalan untuk mengembangkan fondasi jati diri peserta didik dengan sebaik-baiknya (Abustang dkk., 2023). Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun) (Agustian, 2022). Maka dari itu, pendidik hendaknya menyusun pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia peserta didik agar mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan (Pratycia dkk., 2023). Kurikulum memegang kendali penting dalam pendidikan, sebab berkaitan dengan arah, isi dan proses pendidikan yang pada akhirnya menentukan macam dan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan (Dhani, 2020). Mengingat pentingnya kurikulum dalam dunia pendidikan, revisi maupun evaluasi kerap dilakukan demi tercapainya tujuan sesuai yang diharapkan. Alasan mendasar diadakannya pembaruan kurikulum ini agar bisa dikembangkan pada hal-hal yang dianggap baik, meminimalkan kekurangan pada kurikulum sebelumnya, serta mengikuti perkembangan zaman (Sahnan & Wibowo, 2022).

Di era revolusi industri 4.0 ini kurikulum merdeka adalah jawaban dari kebutuhan sistem pendidikan di Indonesia (Ningrum dkk., 2022). Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah menetapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional, maka dari itu kurikulum merdeka resmi ditetapkan sebagai kurikulum nasional pada tahun ajaran baru 2024/2025 diseluruh jenjang pendidikan termasuk pada jenjang pendidikan dasar. Kurikulum merdeka bertujuan untuk membebaskan peserta didik dari ikatan kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual serta relevan dengan kehidupan nyata (Mesra dkk., 2023).

Pada dasarnya kurikulum yang diterapkan tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Dessiane & Hardjon, 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif serta manfaat yang sangat luar biasa dalam meringankan proses belajar peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020). Adapun jenis-jenis dari media pembelajaran yaitu media audio (suara), media grafis (gambar), serta media audio visual (suara dan gambar) (Gunawan, 2019). Guru sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreativitasnya untuk menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya. Untuk mencapai pencapaian hasil belajar yang maksimal, seorang guru harus bisa berkreasi sehingga siswa tertarik dan tidak bosan saat proses belajar mengajar (Jelianti dkk., 2023). (Yanti Jelianti

Hutasoit, 2022)Guru juga diharapkan mampu membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran, sehingga dapat menjalankan perannya dengan baik. (Rumidjan dkk., 2017). Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa (Rahma, 2019). Selain menggunakan media pembelajaran guru juga perlu memperhatikan model, pendekatan, maupun metode yang digunakan pada saat pembelajaran. Menurut Suarjana, dkk. (2017) dengan menggunakann metode dan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang optimal serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Saat ini, teknologi sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan, karena teknologi memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi serta menambah semangat belajar siswa karena materi yang disajikan dikemas dengan menarik dan interaktif sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Oktafiani dkk., 2020). Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat baik pada nilai minimal 86 dengan kategori sudah mencapai ketuntasan sesuai dengan buku badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan (BSKAP).

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 26 April 2024 dengan wali kelas V di SD Negeri 4 Melinggih Kelod yaitu Ibu Ni Ketut Ayu Putri Sandra Dewi, S.Pd, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu masih menggunakan metode ceramah serta penugasan. Media pembelajaran yang digunakan hanya berpatokan pada

bahan ajar cetak saja. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa siswa kurang fokus dan kesulitan untuk memahami materi, sehingga siswa mendapatkan nilai terendah pada mata pelajaran matematika. Siswa berpendapat matematika merupakan pelajaran yang sulit. Pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan dengan nilai siswa dari 16 jumlah siswa, hanya 3 (tiga) yang berhasil memperoleh nilai dengan predikat baik, 7 (tujuh) orang siswa memperoleh nilai dengan predikat cukup, dan 6 (enam) orang siswa memperoleh nilai dengan predikat kurang. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran matematika berada pada 62,56 yang dikonvergensikan pada penilaian acuan patokan (PAP) skala 5 (lima) berada pada kategori kurang. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, selain itu, pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan sebagai alat bantu pembelajaran matematika. Keadaan ini disebabkan juga karena para guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Kurangnya motivasi siswa pada saat proses pembelajaran dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pertama, guru lebih sering menggunakan media cetak atau gambar dibandingkan dengan menggunakan media lainnya pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Kedua, pada saat proses pembelajaran kurang mengaitkan konteks kehidupan nyata karena dengan dikaitkannya konteks kehidupan nyata dapat merangsang pemikiran siswa untuk memahami materi. Ketiga, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran, sehingga siswa sulit untuk memahami materi

yang disampaikan, apalagi pada pembelajaran matematika yang sangat perlu media yang mendukung siswa untuk lebih memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti media video animasi. Untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa yaitu dengan memanfaatkan media video animasi sebagai media pembelajaran (Batubara & Ariani, 2016). Dengan adanya media video animasi akan lebih memudahkan penerima memahami pesan yang disampaikan oleh media tersebut karena video animasi merupakan media yang menyajikan suara dan gambar yang dapat diterima melalui dua indera manusia yaitu mata dan telinga. Media pembelajaran video animasi akan dikembangkan berbasis pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkat materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa serta mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan konteks kehidupan sehari- hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Strategi pembelajaran kontekstual berbantuan video bertujuan untuk membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Suantiani., dkk 2022). Pendekatan kontekstual menekankan siswa untuk memahami isi materi

dengan terlibat dalam konteks kehidupan nyata agar siswa dapat memiliki berbagai macam pemikiran serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran video animasi yang mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengambil judul mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD Negeri 4 Melinggih Kelod Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika dengan siswa yang memperoleh nilai rata-rata BSKAP.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran matematika masih terbatas.
- 3) Pembelajaran kurang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan situasi kehidupan sehari-hari dapat membantu merangsang pemikiran siswa dalam memahami materi.
- 4) Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 5) Guru kelas V di sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku, tanpa adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dibatasi masalah untuk memudahkan pemecahan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya rata-rata hasil belajar siswa serta pengembangan media pembelajaran matematika kelas V dengan lebih memfokuskan pengembangan video animasi pada konsep operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual yang diuji cobakan kepada siswa kelas V SD No. 4 Melinggih Kelod. Pengembangan media video animasi bertujuan sebagai sarana pendukung dalam membantu pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual agar dapat merangsang pemikiran siswa dalam memahami materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN 4 Melinggih Kelod tahun pelajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN 4 Melinggih Kelod tahun pelajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN 4 Melinggih Kelod tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN 4 Melinggih Kelod tahun pelajaran 2024/2025.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN 4 Melinggih Kelod tahun pelajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN 4 Melinggih Kelod tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini dapat memberikan semangat kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar berada pada tingkat baik dengan rata-rata nilai 80-89 sesuai dengan PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan skala 5 (Agung, 2020).

2) Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan pengembang lainnya.

a. Bagi siswa

Pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini dapat meningkatkan semangat, dan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual memiliki tujuan untuk guru, agar guru lebih termotivasi dan bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran secara kreatif. Selain itu, tujuan dari pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya kreatif dan selektif dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Pengembang Lain

Bagi pengembang lain, pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini dapat dijadikan sebagai referensi yang nantinya bisa

diterapkan dalam menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata dan untuk kepentingan belajar secara lebih dalam lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran khususnya pada pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan dengan durasi 15-30 menit. Selain itu dengan menggunakan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video animasi. Adapun rincian produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1) Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media video animasi pada mata pelajaran matematika, media video animasi dibuat dengan kombinasi antara teks, audio, video, gambar dan animasi yang berisi materi operasi hitung pecahan yaitu penjumlahan pecahan berpenyebut sama dan berpenyebut berbeda, pengurangan pecahan berpenyebut sama dan berpenyebut berbeda. Media video animasi ini dapat menggunakan pendekatan kontekstual yang nantinya siswa dapat memahami materi dengan mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran video animasi dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

2) Program yang Digunakan

Dalam pengembangan media video animasi, aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Kinemaster Pro* dan *freepik*, sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebagian siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas karena proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton. Di zaman modern saat ini, pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan situasi dan kondisi, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dengan media pembelajaran yang inovatif seperti media video animasi. Pengembangan media pembelajaran berupa media video animasi pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan menjadi hal yang penting bagi guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut bertujuan agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dengan menyajikan materi pelajaran dengan menarik. Siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang karena berupa media video. Selain itu, pengembangan media video animasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan keefektifan dari media video animasi ini membantu siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi dengan pendekatan kontekstual siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mengkaitkan konteks kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berfikir kritis.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini didasari atas beberapa asumsi, yaitu:

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga berada pada tingkat baik.
- b. Guru dan siswa sudah memahami cara dari penggunaan laptop dan *handphone* untuk mengakses video pembelajaran.
- c. Media pembelajaran video animasi ini terdapat materi pembelajaran yang didasari oleh standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran operasi hitung pecahan matematika kelas V SD.

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini hanya memuat mata pelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dengan pendekatan kontekstual ini, maka adapun istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan, serta efektivitas produk tersebut.