

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses humanisme yang biasanya sudah dikenal dengan memanusiakan manusia. Sebagai masyarakat yang damai, sudah seharusnya warga negara bisa saling menghormati hak asasi setiap manusia yang ada disekitar maupun yang jauh dari lingkungan. peserta didik dengan kata lain siswa sebuah mesin yang bisa diatur atau diperintah semaunya, melainkan peserta didik merupakan generasi untuk bangsa yang harus dididik dan dipedulikan dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan agar membentuk sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan tidak hanya membentuk insan yang berbeda dengan masyarakat lainnya yang dapat beraktifitas menelan dan meneguk, menggunakan pakaian dan mempunyai rumah untuk tinggal, inilah yang maksud dengan memanusiakan manusia. Pendidikan sangatlah penting dalam permasalahan seperti kebodohan dan kemiskinan dapat diberantas dengan pendidikan yang layak dan cukup. Dengan pendidikan suatu bangsa dapat memerangi kemiskinan yang terjadi disuatu bangsa. Pemerintah sudah cukup berusaha dalam memberikan generasi yang akan mendatang sebuah pendidikan dan perhatian yang sungguh-sungguh agar bisa mengatasi tingkat kebodohan serta berbagai masalah lainnya di bidang pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Pemerintah memberikan kebijakan aturan serta penyediaan alokasi anggaran yang sangat bermanfaat.

Pada dasarnya proses belajar mengajar dimana guru dan siswa merupakan bagian yang begitu penting guna membangun keunggulan suatu bangsa dan negara. Jika menginginkan negara yang maju maka harus berkualitas juga pendidikan yang diberikan disuatu negara itu. Dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003" tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyatakan bahwa : "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis".

Berdasarkan hal tersebut arti sempit dari sebuah pendidikan yakni dimana sekolah tempat untuk belajar dan mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik. Sistem ini berlaku untuk peserta didik dan juga guru dimana guru dijadikan fasilitator untuk menyampaikan suatu ilmu agar diresapi oleh peserta didik. Bapak Pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yang masyur yaitu, "Ing Ngarso Sung Tulodo" (Di depan memberi contoh), "Ing Madyo Mangun Karso" (ditengah membangun dan memberi semangat), Tut Wuri Handayani (dibelakang memberikan dorongan). Dimana sebagai fasilitator guru harus bisa memberikan contoh kepada semua peserta didik agar peserta didik dapat memahami apa yang dimaksud guru disamping itu guru juga sebagai motivator dimana guru harus memberi motivasi dan semangat kepada peserta didik agar mereka semangat dalam mengemban pendidikan, disamping memberikan motivasi guru juga harus memberikan dorongan kepada peserta didik. waktu tempuh atau batasan akhir kegiatan pengajaran disekolah maupun

lembaga formal dalam melaksanakan pendidikan sangatlah bervariasi, ada yang satu tahun, tiga tahun maupun enam tahun dan lain sebagainya (Pristiwanti, 2022). Kurikulum dibagi menjadi tiga secara semantik yaitu masa kini, modern dan tradisional. Kurikulum masa kini merupakan sistem yang sudah mencakup isi, tujuan dan sebagainya yang sudah diberikan sekolah untuk mencapai tujuan dan keberhasilan dalam situasi luar maupun dalam sekolah sedangkan kurikulum modern merupakan isi kurikulum hanya sebagian kecil dari bidang studi, dimana kurikulum mencakup kegiatan peserta didik atau siswa mendapat pengalaman aktual yang baik dan unggul baik disekolah maupun diluar sekolah dimana hal ini menjadi tanggung jawab sekolah dan dibawah pengaruh sekolah sedangkan kurikulum tradisional merupakan lembaga pendidikan memberikan pelajaran semua bidang studi (Hamdi, 2020).

Pada kurikulum Merdeka, guru hendaknya mampu menyajikan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan metode saintifik dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka. Pembelajaran mata pelajaran adalah metode pengajaran yang berfokus pada pemetaan mata pelajaran yang dipilih secara khusus untuk mengajarkan konsep, program tertentu, dan integrasi berbagai mata pelajaran di sekolah Indonesia. Pembelajaran berbasis topik adalah pembelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami konsep-konsep tersebut hanya berdasarkan pada satu topik pembelajaran dasar yang diajarkan oleh guru (Azhari & Febrina, 2021).

Proses pembelajaran harus terencana, obyektif dan rasional agar dapat diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi siswa. Proses pembelajaran harus

fokus pada konteks dan pengalaman yang menarik minat siswa dan membantu mereka menyelesaikan kegiatan belajar. Dengan kata lain, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas RPP yang digunakan. Model desain pembelajaran hendaknya didasarkan pada pembelajaran aktif. Kegiatan belajar mengajar menuntut siswa untuk secara aktif menerapkan sisi kognitifnya untuk mengkonstruksi pengetahuan baru. Pembelajaran dipengaruhi oleh rencana pembelajaran terstruktur yang berfokus pada kegiatan yang memerlukan partisipasi siswa lebih aktif. Anak yang mengikuti proses pembelajaran secara aktif mempunyai pengalaman belajar yang lebih banyak, sedangkan anak yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran mempunyai pengalaman belajar yang lebih sedikit. Mengajar adalah menciptakan lingkungan belajar bagi siswa dan setiap pengalaman belajar berbeda-beda berdasarkan tujuan, tema, dan karakteristik siswa (Anggraeni & Akbar, 2018).

Matematika berasal dari kata *mathema* yang berarti “mempelajari atau mempelajari sesuatu”. Di Belanda, matematika disebut *wiedski* atau ilmu eksakta, matematika memegang peranan penting dalam pendidikan. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, matematika merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang wajib diajarkan dari satu sekolah dasar ke sekolah dasar lainnya. Menurut Kementerian Pendidikan, tujuan matematika sekolah dasar adalah memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan matematika dengan kehidupan sehari-hari dan menerapkan konsep tersebut pada konsep/algorithm untuk menyelesaikan pekerjaan rumah secara fleksibel, akurat, dan efisien tujuan lainnya yaitu pemecahan masalah, meliputi kemampuan memahami masalah, membuat model matematika, memperbaiki model, menafsirkan solusi

mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol, diagram, dan diagram simbol atau sejenisnya untuk menjelaskan suatu situasi atau masalah. Berdasarkan tujuan tersebut, terlihat matematika memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika dasar hendaknya mendorong pemikiran kritis dan kreativitas pada siswa sekolah dasar. Tentu saja dalam hal ini keberhasilan matematika dasar tidak lepas dari peran guru dalam merancang model pembelajaran. Hal ini merancang model pembelajaran (Surya, 2019).

Permasalahan lain yang dihadapi ketika belajar matematika adalah persepsi siswa bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang sulit untuk dipahami. Apalagi banyak sekolah yang masih mengadakan pembelajaran monoton dengan buku sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran, apalagi saat ini siswa sekolah dasar masih dianggap ceria dan aktif. Kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah juga menjadi faktor penghambat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang berkesan disamping itu media pembelajaran yang minim dapat menghilangkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sudah menjadi tugas guru untuk mengajarkan matematika dengan mengubah cara siswa memahaminya. Misalnya, tunjukkan hubungan antara matematika dan kehidupan nyata. Kurangnya keterlibatan siswa dalam penggunaan matematika menurunkan atau bahkan menurunkan motivasi belajar siswa. Alih-alih belajar matematika siswa memutuskan untuk menghafalkannya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa sekolah dasar. Matematika juga dianggap sebagai mata

pelajaran yang menakutkan, kurang menarik dan membosankan terutama siswa yang tidak terlalu menyukai matematika sehingga siswa malas belajar matematika. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar matematika siswa SD No.1 Sulangai dibuktikan dengan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II di SD No.1 Sulangai dapat dilihat dalam tabel berikut ini

Tabel 1. 1. Hasil Belajar Matematika ulangan akhir kelas II

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Siswa	Persentase	Keterangan
1.	10	80	33,3%	Sudah mencapai KKM
2.	20	60	66,6%	Belum mencapai KKM

(Sumber : Guru Kelas II SD N. 1 Sulangai)

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa presentase siswa yang mampu mencapai KKM adalah 30% atau 10 dari 30 siswa dan 60% siswa yang belum mampu mencapai KKM atau 20 orang dari 30 siswa. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas II di SD No. 1 Sulangai masih tergolong sangat kurang. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan inovasi seorang guru dalam menyesuaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Berdasarkan nilai tersebut maka dapat dinyatakan bahwa masih banyak nilai siswa berada di bawah KKM. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka perlu ditingkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Matematika melalui pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa untuk menumbuhkan keaktifan, kreativitas dan partisipasi siswa. Salah satu cara untuk memperbaiki hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang

inovatif dan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu inovasi penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media pembelajaran Kartun Animasi.

Berdasarkan dari permasalahan di SD No.1 Sulangai, penggunaan media masih sangat minim dilakukan oleh guru, sehingga siswa masih menganggap matematika itu susah dan membosankan, karena pada dasarnya siswa terkhusus siswa di jenjang sekolah dasar masih sangat menyukai hal yang berbau ceria dan berwarna sehingga dengan begitu suasana belajar dikelas menjadi lebih hangat. Dikarenakan pembelajaran dikelas II pada mata pelajaran matematika di SD hanya monoton menggunakan buku dan papan tulis, siswa menjadi malas belajar sehingga diperlukannya media yang membangun semangat belajar siswa. Hasil dari kuisioner yang diberikan untuk 5 orang guru bahwasanya memang benar semua guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam sebuah pembelajaran, disamping itu guru dapat mengakses internet di sekolah karena terdapat jaringan internet yang cukup disekolah, karena terdapat jaringan internet yang cukup dan memadai maka guru menganggap pembelajaran menggunakan media digital penting dibelajarkan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar dari siswa kelas rendah maupun kelas tinggi selain itu karena guru mengetahui bahwa suatu pembelajaran akan lebih maksimal jika menggunakan media pembelajaran didalamnya maka guru tertarik menggunakan media pembelajaran disaat melaksanakan pembelajaran setelah melakukan observasi ke sekolah dan menyebarkan kuisioner maka guru di sekolah penelitian bersedia jika peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu media kartun animasi. Setelah mengetahui permasalahan yang cukup besar

tersebut, maka akan dikembangkan sebuah media yang dapat membangun semangat belajar siswa, tidak lain dengan membuat sebuah media Kartun Animasi mengenai operasi bilangan cacah dimana pengembangan media ini akan dibuat semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan semangat siswa belajar. Banyak keunggulan dari media pembelajaran Kartun Animasi yang dapat dibelajarkan kepada siswa yaitu memudahkan guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang tersusun, menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual dan dapat menarik perhatian dan fokus siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Di samping pengembangan media Kartun Animasi tersebut, penelitian berorientasi *Kontekstual Learning*, Dimana orientasi *Kontekstual Learning* mengacu paada permasalahan yang terjadi didunia nyata dengan begitu pengajar bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian di dunia nyata dengan begitu siswa akan lebih paham dengan materi yang diajarkan tanpa harus menghafal teori pembelajarannya.

Setelah peneliti mengetahui permasalahan tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Berorientasi *Kontekstual Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas II SD” dikarenakan menurut peneliti dengan cara tersebut permasalahan yang ada di SD No.1 Sulangai khususnya untuk siswa kelas II SD dapat terpecahkan.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

- 1.2.1 Hal yang paling fatal yang mengakibatkan turunnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yakni model pembelajarannya yang kurang menarik dan hanya menggunakan 1 model pembelajaran disetiap mengajar sehingga siswa cepat jenuh dan malas belajar terkhususnya dalam pembelajaran matematika.
- 1.2.2 Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang berkesan, disamping itu juga penggunaan media yang minim sehingga menghilangkan semangat belajar siswa.
- 1.2.3 Kurangnya penanaman konsep kepada siswa mengenai pembelajaran matematika, guru hanya menggunakan buku sebagai penunjang pembelajaran sehingga siswa sekolah dasar masih kesulitan dalam memahami konsep dari matematika

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar tidak menghasilkan penafsiran yang tidak signifikan oleh karena itu, pembatasan masalah yang diambil membatasi ruang lingkup penelitian. Maka, akan dikembangkan media berupa kartun animasi yang berorientasi kepada permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan terkhusus pada mata pelajaran matematika dengan materi bilangan cacah untuk kelas II Sekolah Dasar

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang didapatkan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang terjadi yakni sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun dari media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah?
- 1.4.2 Bagaimana validitas dari media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan dari media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan dari media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah?

1.5. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media kartun animasi yang telah dipaparkan diatas yakni sebagai berikut.

- 1.5.1. Untuk membuat rancang bangun media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematikapada materi bilangan cacah.
- 1.5.2. Untuk menguji validitas dari media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah.

- 1.5.3. Untuk menguji kepraktisan dari media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah.
- 1.5.4. Untuk menguji keefektifan dari pengembangan media yang berbasis animasi yang berorientasi pada permasalahan nyata terhadap mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Sehubung dengan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, konsep – konsep beserta teori dan refrensi penelitian matematika pada khususnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa: Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Kartun Animasi berorientasi *Kontekstual Learning* siswa akan lebih mudah memahami dan menggali pengetahuannya sendiri sehingga siswa menjadi aktif dan mencapai tujuan pembelajaran Matematika yang diharapkan.
- b. Bagi Guru: Penelitian ini dapat digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar Matematika. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman guru terhadap inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah: Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan atau

pedoman dalam menambah wawasan dan pengetahuan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dari banyaknya media yang ada sesuai dengan permasalahan yang ada pada siswa.

- d. Bagi Peneliti Lain: Hasil dari penelitian yang telah diteliti ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media yang inovatif untuk mendalami objek penelitian yang sejenis

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sangatlah banyak. Produk yang dihasilkan ini adalah produk yang memiliki model pembelajaran yang mengaitkan materi dengan dunia nyata produk ini berbentuk kartun yang bisa dimanfaatkan guru untuk sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran agar guru lebih mudah dalam memberikan pengertian dan siswa lebih cepat mengerti mengenai apa yang diberikan oleh guru. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan yang berupa media digital kartun Pada materi Bilangan Cacah Matematika kelas II Sekolah Dasar yang mengkombinasikan antara animasi, teks, gambar, audio dan video seperti *backsound* dan *sound effect* sehingga dapat menarik perhatian siswa saat belajar.
- 2) Media yang dikembangkan ini dikhususkan untuk siswa kelas II SD dan dibuat semenarik mungkin agar mudah dimengerti oleh siswa dan mempermudah guru untuk diorientasikan kepada siswa.
- 3) Pengembangan produk kartun animasi ini berorientasi pada kejadian nyata

yang dialami siswa yang dikaitkan dengan materi bilangan cacah yang dirancang menjadi produk yang menarik sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media kartun animasi dalam pembelajaran matematika merupakan bagian yang penting. Pengembangan ini bermuatan nilai-nilai penting dalam suatu pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah. Apabila media ini berhasil menjadikan semangat belajar siswa yang meningkat dan menghasilkan hasil belajar siswa yang semakin baik maka diharapkan pengembangan media kartun animasi ini digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif kedepannya.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Dalam asumsi penelitian pengembangan ini, media pembelajaran berbasis digital kartun animasi berorientasi pada kejadian nyata yang dikaitkan dengan materi dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan adalah produk digital berupa video kartun animasi dengan muatan pelajaran matematika sekolah dasar pada materi bilangan cacah.
- b. Penggunaan media pembelajaran digital dengan animasi-animasi yang telah dibuat semenarik mungkin dikemas dengan materi-materi pembelajaran yang mengandung unsur edukasi sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran
- c. Adanya media pembelajaran yang menarik dengan kemasan edukasi akan sangat membantu guru sebagai fasilitator untuk siswanya agar mudah dimengerti dan dipahami.

2) Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media digital kartun animasi yang telah dibuat ini tidak luput dari keterbatasan, keterbatasan yang dimaksud antara lain sebagai berikut.

- a. Pengembangan media digital ini hanya sebatas pengembangan video saja yang hanya bisa diakses dalam bentuk MOV saja.
- b. Di dalam video digital yang telah dibuat, didalamnya hanya menyajikan beberapa *point-point* materinya saja. Dikarenakan bila berisikan materi yang lengkap maka video yang akan ditayangkan akan memakan waktu cukup lama sehingga besar kemungkinan siswa akan jenuh.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah didalam proposal ini, yakni sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran *kontekstual* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan apa yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuannya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Media kartun animasi adalah media yang dibuat dengan perangkat digital yang mencakup gambar visual dan audio. Dimana media kartun animasi ini berisikan kartun- kartun yang menarik seperti yang ada di televisi namun berisikan materi pembelajaran.