

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan delapan pokok bahasan yaitu ; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir peserta didik. Melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Kemampuan-kemampuan tersebut sangat penting untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks dan dinamis. Berpikir logis dan analitis dapat membantu siswa untuk memahami masalah secara mendalam dengan memecahnya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil serta menganalisis hubungan antar elemen secara tepat. Hal ini sangat dibutuhkan dalam pengambilan keputusan yang berdasarkan data dan fakta, terutama dalam menghadapi isu-isu global. Selain itu, kemampuan berpikir sistematis memungkinkan siswa untuk melihat gambaran besar dan memahami interaksi antar berbagai faktor dalam suatu sistem sehingga solusi yang dihasilkan menjadi lebih menyeluruh dan efektif.

Berpikir kritis juga sangat diperlukan untuk mengevaluasi informasi secara objektif dan membuat keputusan yang rasional. Selain itu berpikir kreatif juga menjadi kunci dalam menciptakan inovasi dan solusi baru yang mampu menjawab berbagai permasalahan global. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan-

kemampuan ini penting dikembangkan sejak dini agar generasi masa depan siap menghadapi berbagai tantangan global dengan cara yang inovatif dan strategis.

Mata pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut salah satunya adalah matematika, karena matematika adalah ilmu dasar yang mempelajari pola, struktur, dan memiliki peranan penting melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Matematika menuntut siswa untuk berpikir secara terstruktur dan rasional dalam menyelesaikan berbagai soal dan masalah, dengan demikian pelajaran matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan angka dan rumus, tetapi juga secara aktif melatih dan mengembangkan berbagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) HOTS, untuk menghadapi berbagai permasalahan di kehidupan nyata maupun di dunia global. Jadi harapannya pembelajaran matematika di sekolah dasar saat ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui pemanfaatan media berbasis teknologi.

Di era digital saat ini sangat diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Harapan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menciptakan generasi yang cerdas dan mampu bersaing di era global yang penuh dengan persaingan dan perubahan melalui pemanfaatan teknologi. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) hasil belajar siswa dinyatakan dalam kategori baik apabila memiliki minimal penugasan 65% (Agung dkk., 2022).

Namun kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar saat ini masih menghadapi berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Banyak siswa yang masih merasa kesulitan memahami penjelasan dari guru khususnya pada pembelajaran matematika, sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan yaitu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Primadewi dkk., 2022) menemukan hasil bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Gayatri dkk., 2023) menemukan hasil bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dan kurangnya partisipasi siswa saat belajar matematika mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD No.6 Gulingan pada tanggal 12 Maret tahun 2025, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, selama proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Akibatnya banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi, kurang termotivasi dan akhirnya memperoleh nilai yang rendah dalam pembelajaran matematika. Rata-rata nilai siswa kelas III SD No. 6 Gulingan pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah yaitu 60,61 yang mana apabila pada pedoman badan standar , kurikulum, dan asesmen pendidikan (BSKAP) maka nilai yang diperoleh dianggap masih tergolong belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 12 Maret tahun 2025 di SD No. 6 Gulingan, bersama Kepala sekolah dan Wali kelas III yakni Ibu Putu Desby Maharani, S.Pd., SD dan Ibu Ni Komang Prasetya Dewi, S.Pd diperoleh informasi bahwa kenyataannya hanya 10 dari 25 siswa kelas III yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Hal ini terjadi karena kurangnya minat dan motivasi saat proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran belum maksimal dilakukan, media pembelajaran yang saat ini diterapkan oleh guru hanya menggunakan buku pegangan guru serta diiringi metode ceramah dan penugasan yang digunakan, hal ini mengakibatkan siswa cenderung merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, siswa kelas III SD No. 6 Gulingan menunjukkan kecenderungan terhadap gaya belajar visual dan auditori. Hal ini terlihat dari cara mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar, video serta penjelasan lisan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, hendaklah peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa sehingga penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar visual dan auditori salah satunya yakni media video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar bergerak untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat yang sangat signifikan. Tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, media ini juga mampu meningkatkan efektivitas

penyampaian materi. Melalui tampilan visual yang dinamis dan audio yang jelas, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan, bahkan untuk materi yang dianggap sulit sekalipun. Selain itu, interaktivitas yang ditawarkan oleh video animasi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Model POE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Materi Bilangan Cacah Muatan Matematika SD No.6 Gulingan.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Terdapat kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- 2) Hasil belajar siswa kelas III SD No. 6 Gulingan dalam pembelajaran matematika masih kurang terkhusus pada materi bilangan cacah.
- 3) Siswa cenderung merasa bosan dikarenakan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terdistraksi dengan hal yang dianggap lebih menyenangkan.
- 4) Pelaksanaan pembelajaran berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih minim.
- 5) Proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga informasi serta konsep yang 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 III SD No.6 Gulingan pada muatan matematika masih kurang bervariasi. Adapun penelitian ini menitik beratkan kepada pengembangan media video animasi berbasis model POE sebagai upaya pemahaman konsep dan peningkatan hasil belajar bilangan cacah muatan matematika pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video animasi berbasis model POE untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika SD No.6 Gulingan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media video animasi berbasis model POE untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika SD No.6 Gulingan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video animasi berbasis model POE untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika SD No.6 Gulingan?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk mengetahui Rancang bangun media video animasi berbasis model POE untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika SD No.6 Gulingan.
- 2) Untuk mengetahui Kelayakan media video animasi berbasis model POE untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika SD No.6 Gulingan.
- 3) Untuk mengetahui Efektivitas media video animasi berbasis model POE untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika SD No.6 Gulingan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Media Video Animasi berbasis model POE dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi bilangan cacah muatan matematika Siswa Kelas III SD No.6 Gulingan 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 interaktif yaitu operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III Sekolah Dasar

- 3) Video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan canva yang didalamnya telah termuat audio, teks, animasi, *background*, latar/musik serta gambar ilustrasi.
- 4) Hasil produk dapat dengan mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbentuk video animasi.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1.7.1 Asumsi pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video animasi interaktif 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 ini dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Media video animasi ini dapat menjadi sarana yang mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran materi bilangan cacah khususnya pada operasi hitung 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.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media video animasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media video animasi ini dikembangkan dengan berdasar kepada karakteristik serta permasalahan yang terdapat di kelas III SD No. 6 Gulingan.
- 2) Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan *software powtoon* dan *canva* dengan materi bilangan cacah kelas III SD.

1.8 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) Model pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
- 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 bilangan cacah merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar yang membahas tentang bilangan dan lambang bilangan cacah, nilai tempat bilangan cacah, membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah dan operasi hitung bilangan cacah.

