

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi dan teknologi telah memengaruhi pembelajaran di sekolah dengan menyeluruh. Semua orang mampu mengakses dan memuat informasi yang mereka butuhkan dengan mudah. Dunia pendidikan mengalami penurunan yang sangat signifikan. Teknologi mampu menggeser peran guru yang awalnya merupakan satu-satunya penyedia informasi ilmu pengetahuan menjadi sumber informasi kedua setelah teknologi. Pada era digital masa kini, guru harus dapat membangun pembelajaran yang menarik dan membutuhkan kreativitas yang tinggi dalam menghadapi era revolusi 4.0.

Memasuki era revolusi industri 4.0 menjadi sebuah tantangan baru dan berat bagi guru Indonesia. Menurut Jack Ma (2018), bidang yang paling terpengaruh akibat adanya era revolusi 4.0 adalah bidang pendidikan. Dunia pendidikan sudah harus mempersiapkan dan membenahi sistem belajar mengajar yang sudah ketinggalan zaman. Apabila tidak ada perubahan besar dalam dunia pendidikan, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pada era ini, suatu pembelajaran harus memuat tentang pengetahuan sikap dan keterampilan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menghasilkan peserta didik yang dapat bersaing dengan computer (mesin). Pembelajaran untuk mengasah kompetensi kognitif dan sikap siswa harus diseimbangkan, agar guru-guru di Indonesia mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki akhlak dan sikap adiluhung yang baik dan memiliki daya saing tinggi serta memiliki kecerdasan yang lebih unggul daripada kecerdasan buatan (AI).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dimana setiap individu baik masyarakat dan negara sangat membutuhkan

pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pendidikan yang berlangsung, target peningkatan kualitas pendidikan banyak dilakukan pada perbaikan materi kurikulum, proses pembelajaran, penilaian, perlengkapan sarana dan prasarana serta kualitas guru.

Menurut Hamalik (2011) pembelajaran adalah perpaduan unsur suatu manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan. Dahulu proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan memiliki fasilitas yang sangat terbatas. Dengan adanya teknologi proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai metode karena dengan adanya teknologi maka tersedia juga fasilitas yang canggih dan memadai untuk membantu proses belajar mengajar. Selain itu, dengan adanya teknologi peserta didik juga lebih mudah mengakses informasi sebagai sumber belajar.

Menurut Adipurnomo (2006) sumber belajar adalah segalanya yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dimana salah satu sumber belajar yang dimaksud adalah media pembelajaran. Menurut Supriyanto (2016) media pembelajaran adalah alat komunikasi yang dipergunakan untuk mengirimkan atau memberi pesan / informasi dari sumber informasi kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk membantu merangsang pemikiran, minat, dan perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru matematika SD Negeri 1 Banjar Tegal, diketahui bahwa pembelajaran matematika masih banyak terkendala dalam penyampaian materi khususnya pada materi luas daerah bangun datar. Masih banyak siswa yang enggan untuk mencoba mengerjakan soal matematika yang berhubungan dengan materi luas daerah bangun datar setelah guru menjelaskan materi luas daerah bangun datar di kelas dan guru melihat beberapa anak didiknya ketakutan dan sangat gugup pada saat menentukan rumus yang di pakai untuk mencari luas daerah bangun datar pada saat ujian, yang mana menimbulkan kecemasan dalam belajar matematika bagi siswa dan akhirnya membuat siswa kurang dalam penguasaan materi dan lupa pada rumus luas daerah bangun datar pada saat ujian. Hal ini sejalan dengan penelitian Smith (2004) yang

menyatakan bahwa ada hal yang menyebabkan kecemasan dalam belajar matematika diantaranya enggan untuk mencoba mengerjakan soal matematika, ketakutan saat mengambil kelas matematika, dan sangat gugup pada mata pelajaran matematika. Selain itu menurut Perina (2002), kecemasan dalam belajar matematika menghalangi kinerja memori siswa dan Freedman (2012), kurangnya penguasaan materi pada seseorang diakibatkan karena memiliki kecemasan belajar matematika. Drajad (Setyowati, Budiyo dan Riyadi, 2013) berpendapat bahwa kecemasan ialah perasaan tidak pasti, panik, takut, tetapi tidak tahu apa yang harus ditakuti, dan tidak mampu menghilangkan perasaan cemas dan khawatir. Menurunnya prestasi siswa merupakan salah satu dampak negatif dari berlebihnya kecemasan yang dimiliki oleh seseorang (Anita, 2014).

Berdasarkan hal-hal di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran matematika yang baik yaitu pembelajaran matematika yang dapat memanfaatkan teknologi sebagai inovasi dalam memfasilitasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut diharapkan dapat merangsang keinginan belajar dan mengurangi kecemasan siswa dalam pelajaran matematika (Maghfira Maharani, Nanang Supriadi, & Rany Widyastuti, 2018). Simpulan ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Sari, Farida, & Putra (2017) yaitu penggunaan media pembelajaran untuk belajar matematika dapat berdampak positif bagi minat belajar siswa.

Dalam penanggulangan masalah tersebut, banyak guru yang telah berusaha dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam pelajaran matematika, berdasarkan hasil penelitian Ema Srinina Barus (2018) menyatakan hasil pembuatan media pembelajaran berupa papan tangram dinyatakan layak dan lulus uji sebagai media pembelajaran dalam materi keliling dan luas daerah bangun datar untuk siswa kelas IV SD. kenyataannya penggunaan media pembelajaran tersebut hanya sebagai penunjang pembelajaran sehingga masih memerlukan perubahan, terutama dari segi kepraktisan penggunaan, ketergunaan media untuk jangka panjang dan kemajuan teknologi.

Dalam pembuatan media pembelajaran sangat diperlukan perencanaan yang matang untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik. Pada jaman kemajuan teknologi ini media pembelajaran yang diperlukan adalah media pembelajaran yang

dapat menarik perhatian peserta didik salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis kartun. Berdasarkan hasil kajian, masih sedikit guru yang mempergunakan media pembelajaran berbasis kartun dalam pembelajaran di kelas utamanya dalam pembelajaran matematika.

Menurut Sulistyaningrum, dkk (2015), salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan dimasing – masing tingkatan pendidikan adalah matematika. Penerapan pembelajaran matematika di Indonesia masih tergolong tradisional dan menggunakan cara yang sederhana dan jarang berbasis teknologi. (Murtiyasa, 2012). Matematika adalah pelajaran yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi, berdasarkan penelitian Putra (2015) menyatakan mata pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh banyak siswa. Anggapan sulit ini timbul karena matematika memiliki karakteristik deduktif dan abstrak, sedangkan siswa kelas IV SD memiliki karakteristik yang memiliki cara pikir induktif. Hal tersebut mengakibatkan karakteristik dari matematika sangat bertentangan dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Oleh karena itu seorang pendidik wajib mampu menyampaikan suatu mata pelajaran dengan baik agar siswa mudah untuk memahaminya serta membantu siswa supaya dapat berpikir deduktif serta mengerti konsep matematika dengan mudah (Karso, 2008). Salah satu cara agar matematika mampu dimengerti oleh siswa secara mudah yaitu dengan menyajikan materi secara visual yang menarik salah satunya kartun. Penyajian materi secara visual mampu memperkuat pemahan seta struktur ingatan siswa (Arsyad, 2010).

Media pembelajaran berbasis kartun sangat penting untuk dikembangkan Karena kartun dapat menyampaikan pembelajaran matematika melalui gambar dan kata-kata secara menarik dan sederhana (Dewi, 2018). Penggunaan kartun ini akan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD yang memiliki ketertarikan terhadap gambar yang menarik dengan gaya bahasa yang sederhana. Menurut Asyhar (2011), kartun merupakan sesuatu yang amat disukai oleh kanak-kanak dan orang dewasa. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka digunakannya kartun pada media pembelajaran sangat tepat digunakan demi meningkatkan hasrat belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV.

Keunggulan media pembelajaran berbasis kartun ini dengan media pembelajaran lain yang sudah ada adalah merupakan media pembelajaran luas daerah bangun datar yang penulis kemas dengan menggunakan animasi kartun bertemakan cerita rakyat Bali yang sekaligus merupakan cerita anak yaitu I Sugih lan I tiwas. Tujuan dari penggunaan cerita I Sugih lan I Tiwas adalah agar media pembelajaran yang dikembangkan bisa menarik minat yang menonton untuk belajar materi luas daerah bangun datar, melestarikan cerita rakyat Bali, selain itu siswa juga mendapatkan pendidikan karakter dari cerita I Sugih lan I Tiwas. Hal yang disebutkan tadi searah dengan yang dinyatakan Pramuki (2011) menyatakan bahwa suasana belajar dapat dibuat sangat menyenangkan ketika di dalam media pembelajaran itu terkandung cerita rakyat yang mana sekaligus dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa.

Media pembelajaran berbasis kartun ini dikembangkan menggunakan *software* bantu yaitu *Anime Studi Pro*. *Anime Studio* adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menghidupkan karakter dalam 2D menggunakan mekanisme kontrol canggih, seperti *Bones*, dan fitur khusus, seperti *particles*. fitur ini menjadikannya pilihan yang baik untuk studio dan individu yang ingin menghidupkan adegan dalam gaya anime (Murdock, 2010).

berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran sekarang masih sedikit ketersediaannya, oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar Berbasis Kartun Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV** “ Namun dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang lebih ditekankan pada animasi kartun dengan tujuan agar dapat meningkatkan penguasaan materi luas daerah bangun datar dengan cara menurunkan kecemasan belajar matematika siswa siswa dalam belajar matematika

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang dapat ditarik rumusan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran luas daerah bangun datar berbasis kartun untuk siswa sekolah dasar kelas IV?
2. Bagaimanakah *prototype* media pembelajaran luas daerah bangun datar berbasis kartun untuk siswa sekolah dasar kelas IV?
3. Bagaimanakah kegunaan (*usability*) media pembelajaran luas daerah bangun datar berbasis kartun untuk siswa sekolah dasar kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah, hal yang menjadi tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Membuat rancang bangun media pembelajaran luas daerah bangun datar berbasis kartun untuk siswa sekolah dasar kelas IV.
2. Mendeskripsikan hasil *prototype* media pembelajaran luas daerah bangun datar berbasis kartun untuk siswa sekolah dasar kelas IV.
3. Mengetahui kegunaan (*usability*) media pembelajaran luas daerah bangun datar berbasis kartun untuk siswa sekolah dasar kelas IV.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretik (Akademik)

Manfaat yang diberikan berkaitan dengan akademik adalah diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran untuk memperluas kreatifitas dalam hal mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep Luas Daerah Bangun Datar.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Melalui produk media animasi matematika yang dihasilkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan memiliki motivasi untuk mempelajari pelajaran

matematika. Melalui media animasi ini, siswa dapat melakukan proses pembelajaran baik secara terbimbing maupun mandiri.

2. Bagi Guru

Melalui produk media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan bisa menjadi pilihan untuk membantu proses pembelajaran matematika agar lebih maksimal, sehingga waktu yang diperlukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat lebih efisien walau dengan materi yang padat.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran tambahan dan pengalaman sebagai pilihan media animasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi siswa terhadap materi di sekolah.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1.5.1 Nama Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “Cerita I Sugih lan I Tiwas sebagai Media Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar”

1.5.2 Konten Produk

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan animasi yang dapat digunakan untuk siswa mempelajari materi Luas daerah bangun datar. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini berfungsi untuk menyajikan materi dalam bentuk animasi bergerak yang memuat teks, gambar, dan suara.
2. Media pembelajaran ini memuat materi Luas daerah bangun datar, disertakan bagaimana cara mendapatkan luas daerah bangun datar.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan hanya sampai evaluasi formatif, tidak sampai pada evaluasi sumatif.
2. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dalam format MPEG-4 Part 14 (.mp4).