BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru memiliki pengaruh yang cukup besar bukan hanya pada prestasi siswa namun juga pada sikap siswa di sekolah dan kebiasaan belajar siswa pada umumnya. Guru adalah seseorang yang memfasilitasi peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke siswa (Asmani, 2009). Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran diharapkan dapat memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga proses belajar mengajar yang efektif, efesien, dan inovatif dapat terjadi. Di era perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat saat ini, kemampuan profesional guru tidak hanya memiliki kemampuan mengajar, tetapi juga memiliki kemampuan mengelola informasi dan lingkungan, yang secara tepat dapat mendorong aktivitas belajar siswa.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk membantu proses belajar siswa. Sistem berisi rangkaian acara yang dirancang untuk mendukung dan mempengaruhi proses belajar internal siswa (Aunurrahman, 2012). Proses pembelajaran yang pasif dan berlangsung satu arah, baik di dalam kelas maupun di luar kelas dapat menyebabkan kurangnya pengalaman belajar yang baik dalam membangun karakter dan membentuk perilaku siswa. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk menggunakan beberapa strategi dan mengembangkan model pembelajaran dalam pendidikan untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu seorang guru dapat membimbing siswa dalam mencari

sumber belajar dan dapat membuat siswa memahami materi yang diberikan pada saat proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan kebanyakan siswa mengalami kesulitan mencari sumber belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran dan siswa memiliki kesulitan dalam memahami apa yang mereka pelajari pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga membuat siswa tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Sumber belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran (Adipurnomo, 2006). Media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara penyampai pesan dengan penerima pesan (Parwati dkk, 2018). Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan / informasi dari sumber kepada siswa, dengan tujuan untuk menggugah pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa, sehingga dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Supriyanto, 2016). Media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran diperlukan perencanaan dan pertimbangan yang matang dalam pembuatan media.

Fungsi media pembelajaran adalah: (1) Dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan proses pembelajaran guru; (2) Memberikan pengalaman yang lebih realistis; (3) Menarik lebih banyak perhatian siswa (4) Semua indera siswa dapat diaktifkan, dan (5) dapat membangkitkan dunia teori realitas (Musfiqon, 2012). Namun dalam proses pembelajaran khususnya pada tingkat SD masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.Hal ini dikarenakan keterbatasan

media pembelajaran berbasis teknologi.Beberapa topik yang digali di tingkat dasar..

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya untuk membantu siswa dalam memahami konsep. Matematika merupakan ilmu yang universal, berguna bagi kehidupan manusia, merupakan fondasi perkembangan teknologi modern, dan dapat memainkan peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan pemikiran manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi ini didasarkan pada perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori probabilitas, dan matematika diskrit (Permendikbud, 2014).

Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa matematika memiliki peranan penting bagi dunia pendidikan dan perkembangan teknologi. Salah satu pelajaran matematika di SD adalah operasi pecahan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru di SD Negeri 3 Banjar Jawa diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika salah satunya pada materi operasi pecahan, kebanyakan siswa masih lambat memahami materi operasi pecahan. Untuk menyelesaikan masalah operasi pecahan, siswa mengalami kesulitan dalam menyamakan penyebut. Selain itu, disamping minat siswa yang kurang, guru harus menyampaikan materi secara berulang-ulang agar siswa bisa paham yang menyebabkan banyak waktu terbuang, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Kesulitan siswa dalam menyelesaikan operasi pecahan dapat disebabkan kurang sempurnanya proses pembelajaran di kelas. Karena pada proses pembelajaran yang dilakukan, masih didominasi hanya dengan penugasan dan latihan soal. Hal tersebut

dapat menjadikan siswa kurang memahami materi pelajaran dan berkurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Selain itu, kurangnya penggunaan media/alat peraga dalam proses pembelajaran, dikarenakan media/alat peraga pada operasi pecahan belum tersedia disekolah. Proses pembelajaran seperti itu dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, yaitu pada materi operasi pecahan. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, diantaranya media visual yaitu media yang mengandalkan indra pengelihatan, media audio yaitu media yang mengandalkan indra pendengaran, media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, dan multimedia yaitu semua jenis media yang terangkum menjadi satu, termasuk pembelajaran jarak jauh (Satrianawati, 2018). Setiap jenis media memiliki kelebihan, kekurangan dan karakteristik masing-masing.

Media pembelajaran dengan menggunakan animasi kartun, dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari operasi pecahan sehingga proses belajar-mengajar menjadi tidak jenuh. Banyak orang menyukai kartun, mulai dari siswa SD, SMP, maupun remaja juga terkadang masih banyak yang menyukai kartun. Oleh sebab itu kartun dapat dijadikan salah satu media belajar matematika khususnya pada materi operasi pecahan. Dengan menggunakan animasi kartun dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi daya tarik siswa dalam mempelajari materi operasi pecahan dan memahaminya (Anjayudin, 2014). Karakteristik media kartun yang dikembangkan berupa animasi kartun yang

menceritakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari mengenai operasi pecahan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis kartun ini dapat dibuat menggunakan *software* bantu yaitu *Anime Studi Pro*. *Anime Studio* adalah paket perangkat lunak 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 (Troftgruben, 2014). Hal tersebut sangat cocok dalam mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis kartun. Selain menggunakan *Anime Studio Pro*, pengembangan media pembelajaran juga menggunakan *software* bantu lainnya seperti *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan mengembangkan perangkat aplikasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya (Wahyono, 2006).

Pemaparan di atas mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan media melalui penelitian dengan topik "**Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Pecahan Berbasis Kartun Untuk Siswa SD Kelas V**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V?
2) Bagaimana prototipe media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V?
3) Bagaimana kegunaan media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk sebagai berikut.

1) Membuat rancang bangun media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V
2) Mendeskripsikan prototipe media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V
3) Mengetahui kegunaan media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mendorong inovasi dalam pengembangan media pembelajaran materi operasi pecahan untuk siswa SD kelas V.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mendorong berkembangnya inovasi dan pengembangan media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat secara langsung mempengaruhi semua komponen pembelajaran. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

   Media pembelajaran operasi pecahan dapat membantu siswa memahami operasi pecahan. Karena media pembelajaran semacam ini merupakan salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan kemandirian dan minat belajar matematika siswa.

2. Bagi Guru

   Media pembelajaran operasi pecahan ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membantu pembelajaran siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu dengan adanya media pembelajaran guru di harapkan mampu lebih kreatif dalam menyampaikan materi ajar serta guru mengetahui berbagai media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini dapat digunakan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya materi hitung pecahan yang

dapat mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dan berharap dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif terkait pembelajaran matematika.

1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan

1.5.1 Nama Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah "Media Pembelajaran Operasi Pecahan Berbasis Kartun untuk Siswa SD Kelas V".

1.5.2 Konten Produk

Media pembelajaran operasi pecahan ini merupakan sebuah media pembelajaran pada pokok bahasan operasi pecahan yang ditujukan untuk siswa SD kelas V. Media pembelajaran ini berfungsi untuk menyediakan materi multimedia yang berisi teks, gambar, suara, video dan animasi. Media pembelajaran ini juga berisi penyampaian materi operasi pecahan serta menyertakan soal evaluasi yang berhubungan dengan materi operasi pecahan.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang hanya dilaksanakan sampai evaluasi sumatif.
2. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dalam format *file excecutable (.exe).*
3. *File* media pembelajaran dapat dijalankan pada windows 7 keatas.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA