

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Meningkatnya perkembangan teknologi yang semakin cepat berkembang membuat teknologi ini berdampak terhadap banyak bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia. Menurut (Undang-Undang RI, 2008:2) Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) yang menyebutkan bahwa: “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.” Berdasarkan definisi tersebut, pendidikan merupakan upaya humanisasi manusia yang ditujukan untuk mengeluarkan seluruh potensi manusia sehingga menjadikan manusia ideal atau manusia yang dicita-citakan sesuai dengan karakter manusia Indonesia yang berlandaskan Pancasila, disertai dengan pemahaman pengetahuan yang akan sebagai bekal bagi manusia baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya. (Nugraha dkk, 2020:8-9)

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan menjadi alasan utama untuk melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar. Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem. Sehingga, dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan. (Suardi, 2020:8-9) Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam proses pembelajaran guru dianggap sebagai

fasilitator sehingga harus bisa berperan aktif guna membantu dan memudahkan peserta didik dalam belajar. (Sanjaya, 2014:23

Guru merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan karena faktor guru yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam (Undang-Undang RI, 2008:2) tentang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 pasal 1 ayat (1) yang menyebutkan bahwa: Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada satuan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang guru sebagai pendidik dan pengajar haruslah kreatif dalam memilih metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa bersemangat dan tidak merasa bosan dalam belajar sehingga terciptalah tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.

Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan alat indera pengelihatan dan pendengaran. Keberadaan media pembelajaran bahkan dapat mempercepat keefektifan dan efisien proses pembelajaran dalam suasana yang menguntungkan, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami. Dengan adanya media pembelajaran dapat di perkaya melalui berbagai situasi di kelas, serta media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Pembelajaran dengan menggunakan media berguna untuk memperjelas pesan, memberi rangsang yang sama, menimbulkan gairah belajar, siswa dapat belajar mandiri. Tuntutan kurikulum 2013 adalah menghadirkan pembelajaran nyata ke dalam kelas. Salah satu media yang dapat menghadirkan kenyataan di kelas adalah video animasi atau media audio visual.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan guru kelas IV di MIS Nurul Hadina yaitu Ibu Rahmayani, S.Pd diperoleh informasi bahwa semenjak terjadinya pembelajaran daring 2 tahun belakangan ini ada perbedaan tentang menurunnya pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran semenjak dilakukannya pembelajaran daring. Kesulitan ini sangat sering dirasakan siswa pada mata pelajaran matematika, seringkali kita dengar keluhan siswa tentang susah pelajaran matematika, hal tersebut pun dibenarkan oleh beberapa siswa di kelas IV. Siswa susah dalam memahami materi saat guru menjelaskan karena sudah terbiasa dengan pembelajaran daring sebelumnya, yang mana siswa lebih banyak bermain dari pada fokus dalam belajar. Sehingga siswa lupa akan materi-materi yang sudah dipelajari dan tentunya berpengaruh dengan menurunnya nilai tes yang diperoleh siswa. Hal tersebut terjadi karena dari tingkat kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran berbeda-beda, ada yang langsung dapat memahami dan ada juga yang harus membacanya berulang-ulang.

Berdasarkan hasil observasi di MIS Nurul Hadina, peneliti mendapatkan informasi bahwa sekolah tersebut memiliki sarana prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun sarana prasarana tersebut belum digunakan secara maksimal karena hanya beberapa guru yang menggunakannya khususnya bagi kelas *executive*, tidak sama halnya dengan guru kelas IV reguler. Hasil wawancara dengan guru kelas IV reguler, guru menuturkan bahwa hanya terkadang menggunakan media gambar saat pelajaran matematika. Sehingga siswa tampak kurang fokus dan semangat dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru sudah memiliki tanggung jawab sehingga kurang bisa membuat media pembelajaran yang lebih inovatif.

Penelitian terkait

Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Karena pada dasarnya siswa malas untuk membaca dan tingkat pemahamannya juga berbeda-beda, maka menurut peneliti atas dasar tersebut penggunaan media pembelajaran yang tepat dan

dapat mengoptimalkan tujuan pendidikan dengan merealisasikan media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan menggunakan media video animasi untuk menggugah daya tarik siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Media video animasi adalah salah satu jenis media audio visual karena memiliki gerak, gambar, dan suara.

Mengapa peneliti memilih mengembangkan media video animasi? Karena menurut peneliti media video animasi dapat memancing pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dan akan memicu muncul banyaknya keingintahuan dari siswa, sebab pada dasarnya anak SD sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan materi pembelajaran yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, dengan itu anak-anak dapat belajar sambil bermain. Selain itu juga karena tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda, ada yang langsung dapat memahami dan ada juga yang harus dijelaskan berulang-ulang. Untuk menyetarakan tingkat pemahaman tersebut, siswa yang kurang paham dapat menonton kembali video animasi pembelajarannya dirumah. Hal tersebut tentunya tidak menyita waktu guru untuk menjelaskan materi berulang-ulang dan siswa lainnya juga tidak ketinggalan materi pembelajaran.

Dengan ini peneliti mencoba mengembangkan media video animasi dengan tujuan akan meningkatkan pemahaman dan nilai tes siswa, setelah dilakukannya proses pembelajaran. Karena dengan digunakannya media video animasi siswa dapat melihat dan mendengar video animasi yang berisikan materi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Pembuatan dan pengeditan video animasi menggunakan perangkat lunak Powtoon. Powtoon dipilih karena penggunaanya lebih mudah bagi peneliti dengan kualitas hampir sama dengan aplikasi yang lainnya. Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuatan video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik siswa sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di

aplikasi powtoon sehingga peneliti tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik.

Beberapa penelitian terkait media video animasi yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016), hasil penelitian menunjukkan media video animasi dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media untuk digunakan dengan kategori baik, dan media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nurdiana Siti Alifa (2021), menggunakan aplikasi kinemaster dalam pengembangan media video animasi mata pelajaran IPA siswa kelas IV diperoleh dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak benda. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza (2018), berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditandai dengan rata-rata nilai pretest sebesar 55,5 dan rata-rata nilai posttest sebesar 90,5.

Berdasarkan dari 3 penelitian diatas sebelumnya terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama membahas tentang pengembangan media video animasi. Selain persamaan juga terdapat perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu, aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media video animasi berbeda, materi yang dibahas berbeda, serta hasil yang diperoleh juga berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi powtoon dalam pembuatan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa materi keliling dan luas persegi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mencoba membantu pendidik dan peserta didik dengan mengembangkan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman materi siswa. Sehingga diharapkan melalui media video animasi ini pemahaman materi siswa dapat meningkat. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui **“Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keliling dan Luas Persegi di MIS Nurul Hadina”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian di MIS Nurul Hadina adalah:

1. Menurunnya pemahaman siswa pada pembelajaran matematika.
2. Kurangnya kreasi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif.
3. Belum diterapkannya media video animasi dalam pembelajaran matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada poin-poin berikut ini:

1. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah muatan pelajaran matematika.
2. Materi yang di ajarkan adalah Keliling dan Luas Persegi.
3. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV D MIS Nurul Hadina.
4. Media yang digunakan adalah audio visual berupa video animasi pembelajaran.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina?
2. Bagaimana pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina yang valid?
3. Bagaimana pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina yang praktis?
4. Bagaimana pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina yang efektif?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina
2. Mengetahui pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina yang valid
3. Mengetahui pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina yang praktis
4. Mengetahui pengembangan media video animasi di MIS Nurul Hadina yang efektif

### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbentuk video animasi pada materi luas dan keliling persegi adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di Sekolah Dasar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah/Lembaga/SD/MI

Melalui penelitian ini diharapkan dapat melatih peneliti untuk menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia sebagai media pembelajaran yang efektif.

- b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah variasi media yang digunakan di kelas serta menerapkan media dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

- c. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas persegi dengan menggunakan video animasi sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian menarik yang membutuhkan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

### **G. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas persegi untuk siswa kelas IV Semester II di MIS Nurul Hadina. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang permasalahan yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar persegi yang lebih di fokuskan.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file dan link Youtube video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi tentang permasalahan yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar persegi.
3. Desain media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *powtoon* yang di desain semenarik mungkin agar siswa lebih fokus dan senang untuk belajar.