

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi saat ini di Indonesia sudah tidak bisa dipungkiri keberadaannya dan seolah hal tersebut menjadi sesuatu kebutuhan utama tak terkecuali dalam aspek pendidikan. Untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan ilmu teknologi saat ini, maka pendidikan sangat berperan penting. Kurikulum pendidikan yang sedang digunakan di Indonesia pada saat ini yaitu Kurikulum 2013. Kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik menurut Kurikulum 2013 terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang implementasinya dalam pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Untuk mencapai pendidikan yang diharapkan dibutuhkan kemampuan guru yang mampu mengemas proses pembelajaran lebih menarik salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan kondisi di tengah pandemi saat ini pembelajaran pun dilakukan secara daring, berdasarkan anjuran pemerintah Indonesia melalui Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 3 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease (COVID-19)* maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19 (Menteri Pendidikan, 2020). Dalam keadaan seperti ini guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang menarik agar materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya proses

pembelajaran secara daring. Permasalahan ini berasal tidak hanya dari siswa tetapi dari guru juga terjadi permasalahan diantaranya, rasa kesulitan guru saat mengajar karena ada disituasi seperti ini pembelajaran dilakukan secara daring dengan mendadak sehingga guru belum mempersiapkan secara matang untuk melaksanakan pembelajaran yang dilakukan secara daring, menyebabkan guru kesulitan menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Hal ini menyebabkan guru saat melakukan pembelajaran daring hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Terutama pada mata pelajaran Matematika kurangnya media pembelajaran yang menunjang untuk melakukan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, dari permasalahan tersebut menyebabkan siswa sulit memahami materi yang dipelajari saat pembelajaran secara daring.

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik (Cahyadi,2019:19). Menurut penelitian Munir (2015), Media pembelajaran yang digemari siswa ini adalah media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran juga memudahkan guru dalam penyampaian materi, selain itu juga media memudahkan siswa untuk menangkap materi. Zwart (2017), mengemukakan empat fungsi media. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, menurut Vail (2018), bisa dikatakan media pembelajaran dapat memperjelas materi yang tadinya abstrak menjadi konkret serta pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar Edward

(2020). Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu (Miftah,2013). Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pembelajar. Menurut Vermeulen (2016), Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual. Media audio-visual disebut juga sebagai media *video*. *Video* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dalam media *video* terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, *video*, televisi, sound slide. (Cahyadi,2019:48)

Dari permasalahan tersebut peneliti berasumsi bahwa dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, salah satunya adalah media *Video Animasi*, agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi saat pembelajaran daring. Hal ini juga dilihat dari keefektifan *video*, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Animasi* selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun datar dan sifatnya dirasakan lebih efektif dan layak tentunya bagi siswa sekolah dasar. *Video* pembelajaran ini digunakan sebagai penunjang bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas proses pembelajaran dan mengoptimalkan pemahaman siswa. Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami betul oleh siswa.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar harus menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Dan tentunya bagi siswa sekolah dasar pembelajaran yang dilakukan harus menyenangkan, agar pembelajaran dapat

lebih dirasakan oleh siswa. Untuk itu, penulis akan mencoba melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video* Animasi Pada Materi Bangun Datar dan Sifatnya. Dengan penelitian dan pengembangan pada media ini, diharapkan media pembelajaran berbasis *Video* Animasi dapat memfasilitasi siswa dalam materi bangun datar dan sifatnya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu “Bagaimana pengembangan media berbasis *Video* Animasi pembelajaran pada materi bangun datar dan sifatnya di kelas III Sekolah Dasar?” oleh karena itu, untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan desain media pembelajaran *Video* Animasi pada materi bangun datar dan sifatnya?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Video* Animasi pada materi bangun datar dan sifatnya yang sudah dikembangkan?
3. Bagaimana respon guru, orang tua siswa dan siswa kelas III SD N Cipagalo 03 terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Video* Animasi pada materi bangun datar dan sifatnya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian masalah penelitian diatas maka peneliti ingin mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan desain media berbasis *Video* Animasi pembelajaran yang dapat digunakan pada materi bangun datar dan sifatnya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Video* Animasi materi bangun datar dan sifatnya yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui respon guru, orang tua siswa dan siswa kelas III SD Negeri Cipagalo 03 terhadap media berbasis *Video* Animasi pembelajaran yang digunakan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam suatu kegiatan tentunya harus diperoleh suatu manfaat yang memberikan kebaikan untuk berbagai pihak. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1) Secara Teoretis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai media berbasis *Video Animasi* untuk menunjang proses pembelajaran materi bangun datar dan sifatnya.

2) Secara Praktisi

a) Bagi Peserta didik

Meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam penerimaan materi bangun datar dan sifatnya dengan menggunakan *Video Animasi* pembelajaran sebagai media belajarnya.

b) Bagi sekolah

Sekolah mendapatkan pengetahuan baru mengenai alternatif penggunaan *Video Animasi* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar dalam mata pelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar dan sifatnya bagi siswa-siswi kelas III.

c) Bagi Guru

Menjadi rekomendasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *video animasi* sebagai upaya untuk pemahaman siswa pada materi bangun datar dan sifatnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas lima BAB dimana setiap BAB memiliki cakupannya. Struktur organisasi terdiri atas lima BAB dimana setiap BAB memiliki cakupannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian yang dimaksud yaitu BAB I. Yang pertama kali dipaparkan peneliti pada BAB I yaitu latar belakang peneliti mengajukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *video animasi* pada materi

bangun datar dan sifatnya. Dalam latar belakang masalah penelitian disertai juga pemecahan masalah tersebut. Rumusan masalah memuat tentang pernyataan-pernyataan mengenai solusi yang diberikan sehingga menghasilkan tujuan dan juga manfaat dari penelitian yang dilakukan baik untuk peneliti sendiri, guru maupun sekolah.

BAB II adalah kajian pustaka yang memuat mengenai penjabaran dari judul penelitian. Dimulai dari hakikat pengembangan, kemudian pengertian, manfaat, fungsi dan jenis-jenis dari media pembelajaran. Selain itu, pada BAB ini juga dijelaskan mengenai pembelajaran Matematika pada materi bangun datar dan sifatnya.

BAB III berisi penjelasan metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, prosedur penelitian, validator dan responden, instrumen penelitian, pengumpulan data serta teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV berisi hasil dan pembahasan mengenai karakteristik, penilaian kelayakan para ahli, serta respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan oleh peneliti.

BAB V menjabarkan mengenai simpulan, implikasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti dibuat kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, serta rekomendasi untuk guru dan peneliti selanjutnya

NURUL HIKMAWATI, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI BANGUN DATAR
DAN SIFATNYA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu