

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengubah pola pikir manusia agar mempunyai ilmu atau wawasan yang luas untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta mengembangkan minat dan bakatnya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Dalam pendidikan saat ini, pembelajaran berpedoman pada kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran sudah terintegrasi dengan paradigma belajar Abad 21. Dalam paradigma abad 21 ini terjadi beberapa perubahan kegiatan pembelajaran, diantaranya pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) yang mana siswa harus lebih aktif dibandingkan guru, pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sumber belajar tidak hanya dari buku tetapi bisa mencari informasi lewat internet, menggunakan pendekatan *scientific* serta metode dan model yang memacu siswa untuk berpikir kritis, dapat memecahkan masalah, bertindak kreatif, dan diharapkan mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Maswan & Muslimin (2017) mengatakan bahwa dalam bidang pendidikan, teknologi dan pendidikan seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa berbagai konsekuensi lainnya, terutama dalam proses transformasi materi atau nilai dari guru kepada siswa, guru dituntut untuk menggunakan berbagai teknik dan metode agar dapat berperan lebih besar. Perkembangan teknologi mengganti peran guru yang awalnya sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran, sekarang menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menimbulkan permasalahan terhadap tugas guru selaku pengajar, karena guru perlu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus

meningkatkan potensinya secara profesional sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga tugas guru sebagai pengajar masih senantiasa dibutuhkan.

Jika saat ini disebut era digital terkait dengan kemajuan teknologi, yang ditandai dengan semakin ketergantungan dunia pendidikan pada teknologi untuk memajukan pembelajaran, maka para guru perlu memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk mengintegrasikan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran di kelas. Digunakan sebagai alat atau media dalam pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) membuat siswa lebih banyak mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik.

Menurut Barnawi & Arifin (2012), pemanfaatan teknologi di sekolah merupakan hal yang wajib dilakukan guru. Guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam mendeskripsikan atau menjelaskan materi yang akan disampaikan. Hal ini akan memperjelas antara teori dan praktek sehingga siswa dapat melihat secara nyata. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran terkait teknologi untuk memperluas dan memperdalam ilmunya bagi dirinya dan siswanya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 mengatur bahwa prinsip-prinsip penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Untuk alasan ini, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mempunyai banyak manfaat, yang diantaranya pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membekali siswa untuk paham dalam menggunakan teknologi (Yuniarti, Mulyati, Abidin, Herlambang, & Yusron, 2021).

Media mampu merangsang motivasi dan minat siswa serta mengembangkan kemampuan berpikirnya, media juga mampu membantu siswa meningkatkan pemahamannya, menyajikan data yang menarik dan dapat diandalkan,

mempromosikan interpretasi data, serta memanfaatkan informasi. Oleh karena itu, media dapat digunakan sebagai senjata utama guru dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Namun kurangnya penggunaan media akan berdampak pada semakin besarnya guru yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian siswa tidak akan tertuju pada pemberian materi yang dilaksanakan oleh guru, yang akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh.

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, salah satunya adalah matematika. Matematika adalah ilmu yang dipelajari sejak pendidikan dasar. Namun matematika seringkali menjadi keluhan para siswa karena matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit. Untuk dapat menjadikan matematika pelajaran yang mudah dipahami, seorang guru harus lebih kreatif dalam penyampaiannya seperti halnya menggunakan media pembelajaran lain yang tidak hanya mengandalkan buku cetak saja. Menurut penelitian Hidayatulloh (2017), media pembelajaran berbasis teknologi harus dianggap sebagai alternatif pembelajaran mandiri yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan pembelajaran di rumah. Menurut penelitian Liana & Leonard (2017), pembelajaran berbasis komputer merupakan sistem pembelajaran yang menghasilkan makna dengan mengaitkan konten akademik dengan teknologi. Media berbasis komputer sering disebut sebagai multimedia pembelajaran. Sistem pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan suara, gambar, dan video) ini dapat menyajikan topik yang lebih menarik, tidak monoton, dan mudah disampaikan (Rohinah, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV Sekolah Dasar didapat informasi bahwa dalam ketersediaan media pembelajaran matematika masih kurang, walaupun ada medianya berupa; alat peraga seperti gambar konversi satuan panjang, dan lain-lain. Namun, beberapa materi matematika kebanyakan melalui media gambar dan melalui penjelasan dari guru. Salah satunya adalah materi bangun datar.

Berdasarkan studi pendahuluan ke SDN 3 Pelitaasih, pada mata pelajaran matematika, media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat minim. Selain itu, rendahnya juga motivasi siswa dalam belajar matematika, serta masih

ada siswa yang kesulitan dalam perhitungan keliling dan luas pada bangun datar. Hal tersebut mendorong untuk terciptanya media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan tidak terkesan monoton terutama pada pembelajaran daring saat ini, serta dapat menjadi solusi permasalahan pada siswa yang masih kesulitan dalam materi keliling dan luas bangun datar ini.

Melihat kondisi di atas, telah dibuat desain suatu media pembelajaran matematika khususnya pada bagian materi luas dan keliling pada bangun datar dalam bentuk media video animasi. Maka judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana rancangan video animasi media pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD?
- b. Bagaimana tahapan pengembangan video animasi media pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD?
- c. Bagaimana tanggapan pengguna (guru dan siswa) terhadap video animasi media pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini ada yang secara umum dan secara khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan rancangan video animasi media pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD.
- b. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan video animasi media pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD.
- c. Untuk mendeskripsikan tanggapan pengguna (guru dan siswa) terhadap video animasi media pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penerapan media pembelajaran berbasis video animasi materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk penelitian ini, yaitu:

- a. Bagi Guru, memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik daring maupun luring.
- b. Bagi Siswa, memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar materi keliling dan luas bangun datar.
- c. Bagi Sekolah, menambah variasi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar.
- d. Bagi Peneliti, melatih keterampilan mengajar dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri dari lima BAB yang setiap bagian memiliki cakupannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian tersebut yaitu sebagai berikut.

BAB I memuat latar belakang mengapa judul ini diambil dan beberapa sumber yang menguatkan kenapa penelitian ini perlu dilakukan, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

BAB II memuat kajian pustaka mengenai teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan. Memaparkan media pembelajaran, video animasi yang menjadi produk pengembangan, *powtoon* sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video animasi, luas dan keliling bangun datar yang menjadi fokus materi, serta penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III memuat metode penelitian yang berisi penjabaran tentang metode penelitian yang digunakan, yaitu *design and development* dengan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang menjadi pedoman dalam tahapan pengembangan. pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian serta saran perbaikan, kemudian angket respon guru dan siswa sebagai pengguna produk yang dihasilkan.

BAB IV membahas bagaimana keberlangsungan penelitian dan didapkannya data dan temuan penelitian mengenai video animasi materi keliling dan luas bangun datar.

BAB V membahas penafsiran dari temuan dan pembahasan yang dilakukan dari bagian sebelumnya yang disajikan dalam bentuk simpulan, implikasi dan rekomendasi.