

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan memiliki peranan penting dalam pembentukan peradaban manusia. Perjalanan panjang pembentukan pengetahuan dari zaman ke zaman juga memiliki tantangan tersendiri. Berawal dari penerimaan atau proses perjalanan informasi yang masih mulut ke mulut, akses informasi yang masih berbalut kelas sosial, pengetahuan yang diterima berasal dari pembelajaran berkonsep monoton, teacher oriented sampai pada akhirnya pengetahuan tersebut termodifikasi menjadi ruang pembelajaran yang berkonsep teknologi dan *student centered*, misal proses akses informasi sangat mudah untuk didapat dan diberikan, bahkan untuk komunikasi pun sangat mudah untuk dilaksanakan tidak tersekat oleh ruang dan waktu. Dalam pelaksanaan pembelajaran suasana yang diciptakan oleh guru bertujuan untuk merangsang potensi diri siswa, serta guru menggunakan berbagai metode dan media kreatif sebagai penunjang pembelajaran sebagai wujud pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Hal-hal tersebut tidak terlepas dari peran pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat terutama dalam bidang pendidikan.

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yakni Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung tujuan pendidikan tersebut, diperlukannya proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu pendukung untuk membentuk hal tersebut yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam suatu pembelajaran. Menurut Gagne & Briggs (dalam Hamid dkk., 2020) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyempurnakan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, Heinich dkk. (dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengatakan

bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka, agar terciptanya suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa maka guru membutuhkan media pembelajaran. Terdapat beberapa literatur telah meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran. Beberapa publikasi telah meneliti efektivitas penggunaan media pendidikan. Diantaranya adalah penelitian Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) dengan judul “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan solusi efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari kegiatan belajar mengajar. Media atau alat pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan adanya media atau alat pembelajaran ini sudah seharusnya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disampaikan. Maka, untuk membuat suatu alat peraga atau media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dibutuhkan guru yang paham tentang media pembelajaran. Senada dengan itu, Wuryanti (dalam Isti dkk., 2020) menjelaskan bahwa keterampilan seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran holistik. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Materi pembelajaran harus dirancang secara holistik agar tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dapat tercapai.

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari (Mashuri, 2019). Matematika memiliki

banyak manfaat dalam membantu berbagai aspek kehidupan manusia, melalui kontribusinya banyak aspek yang berkembang menjadi lebih baik terutama teknologi. Sejalan dengan itu, menurut Putri (2017) mengatakan bahwa disadari atau tidak matematika memiliki andil yang penting dalam mempengaruhi konstruksi budaya manusia, karena konsep dasar yang ditawarkan oleh matematika dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang sifatnya praktis. Manfaat lain dari matematika adalah dapat mengembangkan karakter atau sikap manusia yang mempelajarinya (Rahman, 2017).

Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik. Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan oleh siswa agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Maka dari itu sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk memahami konsep matematika. Pembelajaran matematika yang baik dan menyenangkan akan membuat siswa memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan keterampilan pemecahan masalah yang efektif. Keterampilan inilah yang akan mendukung perkembangan teknologi dalam kehidupan masyarakat saat ini.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah peneliti laksanakan di SDN Legok Pego dengan langsung terjun ke dalam kelas dilaksanakan kegiatan belajar mengajar dan wawancara kepada guru wali kelas II mendapatkan hasil bahwa di sekolah tersebut masih ada permasalahan pada mata pelajaran matematika. Penyebab permasalahan tersebut diantaranya pembelajaran masih berpusat pada guru, serta masih dominannya guru dalam memberikan penjelasan-penjelasan materi secara lisan dalam pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung kegiatan tersebut, terutama pada materi operasi hitung perkalian yang seharusnya membutuhkan peran media pembelajaran atau benda manipulatif agar siswa bisa lebih memahami operasi hitung secara konkret dan menyenangkan.

Dipersulit juga dengan kondisi saat ini yang sedang mengalami pandemi COVID-19 yang dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring. Hal tersebut tentu saja sangat berdampak terhadap menurunnya motivasi siswa dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penurunan motivasi belajar siswa berdampak pada enggan dan pasifnya siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sebagian siswa juga mendapatkan nilai yang tidak memuaskan atau dibawah KKM pada kompetensi dasar operasi hitung perkalian. Ditinjau dari media pembelajaran atau alat peraga yang tersedia di sekolah tersebut bisa dikatakan cukup banyak diantaranya media berbasis teknologi, akan tetapi media tersebut tidak mampu berdiri sendiri. Media tersebut membutuhkan pihak atau media lain sebagai penunjang pengoperasian media tersebut. Hal ini disebabkan karena keterbatasan layanan internet di wilayah tersebut dan keterbatasan keterampilan guru dalam penggunaan media sehingga guru tidak sempat atau bahkan tidak mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Terkait permasalahan yang muncul di atas, diperlukan media pembelajaran serta pendekatan baru terutama media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti media pembelajaran berbentuk video animasi. Hal tersebut merupakan alternatif yang tepat untuk permasalahan tersebut, agar merangsang motivasi dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran. Dewi & Handayani (2021) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa pada aspek manfaat penerapan media video animasi mendapatkan kategori sangat baik yang meliputi media yang dapat membangkitkan motivasi belajar, dapat memberikan suasana baru dalam belajar, dan mempermudah dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian dilakukan di kelas II Sekolah Dasar mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video animasi tentang Tema 2 Bermain di Lingkunganku, Sub Tema 1 Bermain di Lingkungan Rumah dengan Kompetensi Dasar: 3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. Maka, dilakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata pelajaran Matematika Kelas II SD” yang dilaksanakan di kelas II SDN Legok Pego.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan ini, maka dirumuskan masalah dari penelitian yaitu:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran video animasi mengenai operasi hitung perkalian?
2. Bagaimana tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap media video animasi yang dihasilkan?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media video animasi yang dihasilkan?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan terkait rancangan media pembelajaran adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran video animasi mengenai operasi hitung perkalian.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan ahli materi dan media terhadap media video animasi yang telah dihasilkan.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media video animasi yang dihasilkan.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan Media video animasi. Manfaat yang diperoleh adalah:

- a. **Bagi Siswa**, memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran video animasi.
- b. **Bagi Guru**, memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.
- c. **Bagi Peneliti**, melatih keterampilan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.
- d. **Bagi Sekolah**, menambah variasi Media Pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Matematika dalam operasi hitung perkalian.

### 1.5. Spesifikasi Produk

Produk yang hendak dihasilkan dari penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan ialah berupa video animasi mengenai operasi hitung perkalian.
- b. Tema yang diangkat dalam video animasi ini adalah cerita seorang anak bernama Uden yang dihadapkan dengan persoalan operasi hitung perkalian.
- c. Video animasi ini akan dibuat di aplikasi *Powtoon*.
- d. Aset gambar dan latar dalam video tidak murni hasil sketsa manual, melainkan beberapa bersumber dari *Freepik* dan *Powtoon*.
- e. Video animasi dapat digunakan untuk pembelajaran Matematika dalam kelas ataupun secara mandiri oleh peserta didik

### 1.6. Struktur Organisasi Penulisan

Kerangka laporan penelitian untuk judul Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II.

#### a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi penelitian.

#### b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai kajian pustaka, meliputi konsep tentang media pembelajaran video animasi pada pembelajaran matematika.

#### c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai penjabaran tentang metode penelitian yang digunakan, meliputi desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Design & Development (D&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Impelementation, and Evaluation*). Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif.

d. **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi mengenai dua hal pokok, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

e. **BAB V PENUTUP**

Pada bab terakhir ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Peneliti menyajikan kesimpulan terhadap pembahasan yang menjadi pokok bahasan, serta menyajikan saran sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan.