

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa pendidikan sangat mempengaruhi kualitas yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan kembali untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia Indonesia (Feriandi, 2019, hlm. 7). Upaya terus menerus harus dilakukan melalui proses pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pengetahuan tumbuh pada konteks institusi serta adat yang berkembang pesat. Tumbuhnya budaya suatu masyarakat sangat tergantung pada cara berpikir anggotanya, sedangkan perkembangan dan kemajuan cara pandang masyarakatnya sangat tergantung pada pendidikannya. Dengan demikian, apabila menginginkan kemajuan ilmu pengetahuan, manusia wajib meningkatkan pendidikan sebaik mungkin.

Pertumbuhan dalam ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi memiliki efek luas pada sistem pendidikan dalam beberapa dekade terakhir. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu penggabungan teknologi komputer. Mengingat pesatnya kemajuan teknologi saat ini, para pendidik tidak dapat lagi bertahan dalam metode pengajaran. Kemampuan seorang guru untuk mengikuti perkembangan teknologi akan memungkinkan untuk memberikan siswa pelajaran yang lebih menarik dan inovatif, terutama dalam hal penggunaan teknologi pendidikan.

Menurut Sugandi (2018, hlm. 182), di era revolusi industri 4.0, proses pembelajaran menuntut guru untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif yang akan membantu dan memfasilitasi kemampuan siswanya untuk lebih cepat memahami pembelajaran. Konsep yang diajarkan. Seorang guru akan kehilangan relevansinya jika tidak inovatif dan kreatif di kelas seiring kemajuan teknologi. Metode pengajaran yang inovatif dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa tanpa mengorbankan tujuan akhir

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI LEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

pendidikan: memfasilitasi perkembangan kognitif siswa dengan membuat informasi yang mereka terima lebih mudah diakses dan dimengerti. Harapannya dengan semakin berkembangnya bentuk-bentuk inovasi media ajar ini, proses belajar mengajar akan menjadi lebih terarah, interaksi akan terjadi lebih dari satu arah, dan kemampuan siswa dalam menyimpan informasi akan ditingkatkan dengan penyajian media visual tersebut (Ghasa, 2019, hlm. 38).

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru kelas IV di Sekolah Dasar Penggung Serang yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2022, diketahui guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru biasanya hanya menggunakan bentuk media pembelajaran tertentu untuk unit pembelajaran tertentu, seperti yang mencakup sistem linier dua variabel, konstruksi bangunan, dan teorema Pythagoras. Bentuk media ini sebagian besar masih konvensional, hanya menggunakan lembaran karton cetak. Seringkali, guru akan mempersiapkan pelajaran di Powerpoint dan kemudian memproyeksikannya ke layar di depan kelas. Siswa lebih cenderung melihat diri secara pasif sebagai penerima informasi dari guru daripada peserta aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga berkontribusi pada kinerja akademik siswa yang kurang memuaskan. Terlebih lagi, kelas matematika sering dijadwalkan pada jam-jam terakhir hari sekolah.

Permasalahan yang sering dialami siswa ketika belajar di sekolah yaitu karena keterbatasan sumber daya pendidikan, seperti buku yang isinya disajikan secara kering dan tidak menarik serta desainnya membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajarinya (Handayani, 2018, hlm. 187). Masalah lain di lapangan adalah banyaknya guru yang tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan kurikulum yang memasukkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer, ke dalam pelajaran mereka. Sebagian besar pendidik menghadapi kesulitan teknis saat membuat bahan ajar elektronik, apakah kesulitan itu berasal dari kurangnya keahlian pemrograman, keterampilan desain, atau hal lain. Seorang guru harus mampu menggunakan sarana teknologi yang tepat dalam proses pendidikan, khususnya dalam pengajaran matematika. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mengembangkan metode baru yang

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI LEBIH PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

inventif dalam mengajar matematika (Ariska, 2018, hlm. 84).

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis videoanimasi merupakan salah satu solusi potensial untuk masalah ini. Media pembelajaran berkontribusi pada lingkungan belajar yang sukses di kelas dengan memfasilitasi transfer pengetahuan dari guru ke siswa dan sebaliknya. Penggabungan media pembelajaran ke dalam video animasi telah terbukti meningkatkan perhatian siswa pada penjelasan guru, yang mengarah pada pemahaman yang lebih besar, pemikiran kritis, dan retensi materi yang diajarkan. Ketika digunakan secara imajinatif, media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensinya, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan pendidikannya (Kurniawati, 2018. Hlm.69).

Selain itu, media video animasi memiliki banyak kelebihan yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu kelebihan animasi dibandingkan bentuk media lain seperti gambar diam atau teks adalah dapat menunjukkan perkembangan waktu. Ini sangat berguna untuk memperjelas langkah-langkah dalam suatu proses atau alur peristiwa. Sehingga saat ini, pengetahuan khusus atau biaya tinggi tidak diperlukan. Produksi animasi masih memerlukan investasi waktu yang signifikan dan, mungkin yang lebih penting, pengembangan keterampilan khusus, seperti bakat artistik dan orisinalitas (Achmad, 2021, hlm. 59-60). Sebaliknya, Saadah(2018, hlm.14) mendefinisikan animasi sebagai proses pembuatan gambar bergerak dari gambar diam menggunakan teknik yang disebut stop motion untuk membuat gambar bergerak yang tampak hidup dan bernafas ketika diproyeksikan di layar.

Susetyaningsih (2019, hlm.148), penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan. Diharapkan penggunaan media guru selama proses pengajaran akan menghasilkan suasana belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan cara ini, suasana belajar yang secara tradisional pasif dan monoton dapat diubah menjadi suasana yang hidup dan penuh partisipasi siswa.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya yakni yang

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI LEBIH PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

berlandaskan kepada budaya, biasanya termuat dalam pembelajaran yang berbasis budaya. Arisetyawan (2019, hlm. 1) mendefinisikan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan sebuah pembelajaran yang didalamnya memiliki dua nilai-nilai pokok yaitu *transfer of knowledge* dan *transfer of value*. Disamping itu, menurut Supriadi (2017, hlm. 17) ada beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari pembelajaran berbasis budaya diantaranya: menstranformasikan bentuk abstrak matematika menjadi konkret, meminimalisir miskonsepsi, pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna karena berkaitan dengan budaya yang ada pada anak, dan memunculkan emosidalam belajar, motivasi, kesadaran spiritual dan identitas budaya. Kemudian, Kristin (2019, hlm. 49) berpendapat bahwa, sebuah pembelajaran berbasis budaya memberikan beberapa manfaat, diantaranya: pertama, pembelajaran berbasis budaya merupakan sebuah pembelajaran yang sarat makna dan kontekstual karena langsung berinteraksi dengan komunitas budaya yang ada di lingkungan sekitar siswa. Kedua, pembelajaran berbasis budaya menawarkan sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena siswa belajar berdasarkan kepada pengalaman yang sudah dimiliki sebagai anggota dari masyarakat budaya.

Oleh karena itu, untuk menunjang suatu pembelajaran berbasis budaya serta dalam rangka memudahkan guru dalam mengajarkan matematika khususnya pada materi bangun datar, pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan menjadi sangat penting. Leuit adalah sejenis bangunan penyimpanan padi yang terdapat di desa Sunda dan Baduy yang merupakan bagian dari Warisan Budaya Takbenda Indonesia. Leuit secara tradisional dibuat dari balok-balok kayu dandirangkai dengan anyaman bambu, dengan daya tampung hingga tiga ton padi. Meskipun nilai ekonomi leuit telah berkurang karena kemajuan teknologi pertanian padi, namun secara rutin digunakan sebagai mekanisme ketahanan pangan oleh masyarakat Baduy dan daerah lain. Apalagi dalam masyarakat adat di bagian barat pulau Sunda Besar, leuit berfungsi sebagai objek wisata tersendiri. Berdasarkan pemaparan kebudayaan leuit tersebut peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran video animasi

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASILEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

menggunakan konsep kebudayaan.

Kemudian, di dalam penelitian ini juga peneliti bermaksud mengemas media pembelajaran ke dalam bentuk video animasi kreatif dan inovatif. Salahsatu video animasi yang dikenalkan anak yaitu bangunan leuit. Leuit merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari sejarah, materikeliling bangun datar dan animasi yang menarik minat siswa Sekolah Dasar.

Media pembelajaran video animasi leuit menggunakan konten yangberpusat pada bentuk datar seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga; itu menghitung keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga; dan menghitung luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. Keliling dan luas bangun datar adalah dua area yang kekurangan alat pembelajaran ini, terutama dalam sesi matematika. Karena menggunakan simbol-simbol tertentu, matematika merupakan topik yang cenderung abstrak sehingga membutuhkan keseriusan dan fokus untuk memahaminya. Penyajian konten matematika hanya menekankan pada buku pedoman siswa. Akibatnya, siswa semakin bersusah payah untuk memahami materi yang dipelajarinya dan hanya menghafalkan rumus-rumus yang ada di buku tanpa memahami cara mendapatkan rumus- rumus tersebut. Karena itu, sebagian besar siswa memandang matematikasebagai topik yang menantang dan mengintimidasi. Jika masalah-masalah tersebut tidak segera diatasi, maka akan menimbulkan dampak yang lebih merugikan, antara lain hasil belajar matematika siswa yang kurang baik, yang pada akhirnya akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti bermaksud memodifikasi video animasi tersebut dengan mengintegrasikan budaya Leuit didalamnya sehingga menjadi media pembelajaran. Untuk menunjang hal tersebut, peneliti akan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dimana menurut Januszewski & Molenda (dalam Syafriah & Bachri, 2017, hlm. 3). penelitian pengembangan ini berjudul “Integrasi Media Pembelajaran Video Animasi Leuit Pada Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD” dengan menggunakan Metode ADDIE untuk mengumpulkan

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASILEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

informasi dan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajarannya, maka peneliti percaya akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta bisa mengembangkan motivasi siswa dalam belajar.

Dengan judul penelitian tersebut, maka peneliti ingin memberikan suatu ide kreatif, dimana peneliti akan mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis budaya dengan alasan dengan penelitian ini diharapkan bisa mengatasi permasalahan pembelajaran matematika khususnya dalam materi keliling bangun datar. Selain itu agar pembelajaran pada anak SD tidak monoton menggunakan buku dalam belajar. Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan sebuah alternatif pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran berbasis video animasi yang bisa dipakai oleh guru dalam pembelajaran materi bangun datar kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka perumusan permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain integrasi kebudayaan leuit ke dalam media pembelajaran video animasi ?
2. Bagaimana integrasi model ADDIE pada video animasi leuit untuk pelajaran matematika materi keliling bangun datar kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui desain integrasi kebudayaan leuit ke dalam media pembelajaran video animasi
2. Mengetahui integrasi model ADDIE pada video animasi leuit untuk pelajaran matematika materi keliling bangun datar kelas IV SD

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI LEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

Pengembangan Integrasi Media Pembelajaran Video Animasi Leuit Pada Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD ini akan menghasilkan suatu media pembelajaran audio visual berupa video animasi leuit yang dapat digunakan untuk mengenalkan materi bangun datar. Spesifikasi video yang dikembangkan yaitu:

1. Media pembelajaran berupa video pembelajaran memiliki durasi 10menit 8 detik
2. Menggunakan kebudayaan baduy berupa bangunan leuit untuk materikeliling bangun datar
3. Media pembelajaran digunakan mata pelajaran matematika
4. Materi pembelajaran tentang bangun datar segitiga, persegi, dan persegipanjang
5. Video animasi diberikan soal evaluasi berupa soal cerita keliling bangunleuit
6. Media pembelajaran bersifat informatif, karena mencantumkan wilayahbaduy
7. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master*
8. Media pembelajaran menggunakan animasi guru berbusana kebaya sebagai peran utama guru yang menjelaskan materi dalam video

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas, maka kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, dengan uraian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dinantikan bisa bermanfaat untuk memberikan data dan informasi serta tambahan referensi bagi penelitian yang akan datang mengenai salah satu alternatif pengembangan media

pembelajaran video animasi leuit pada materi keliling bangun datar.

2. Manfaat Praktis

Temuan penelitian ini akan menghasilkan barang bahan ajar yang meliputi RPP, video animasi sumber belajar, dan LKS untuk siswa. Peneliti ingin semua item tersebut dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yangterlibat. terdiri dari berikut ini.

a. Bagi Guru

Penelitian ini menjadi salah satu alternatif yang bisa dipilih dalam menggunakan bahan ajar matematika dalam materi bangun datar yang digunakan di kelas.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bisa menjadi pengalaman baru yang menarik bagi siswa dimana dalam proses pembelajaran dan perangkat bahan ajarnya memiliki nilai-nilai kebudayaan seperti leuit.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa menjadi inventaris perangkat bahan ajar pada pembelajaran matematika. Sehingga bisa siap dipakai kapanpun jika diperlukan.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah yang dipakai pada penelitian ini agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas mencakup:

1. Bangun Datar

Bangun datar yaitu bentuk dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurusatau garis lengkung. Bangun datar memiliki panjang dan lebar serta memiliki rumus keliling dan luas.

2. Leuit

Leuit merupakan sejenis bangunan penyimpanan padi yang terdapat di daerah pedesaan Sunda dan Baduy yang termasuk Warisan

Budaya Indonesia. Secara tradisional, leuit dibangun dari balok-balok

Alfathannia Kinanti, 2023

INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASILEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD

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

kayu dan dilapisi oleh anyaman bambu, dengan kapasitas penyimpanan hingga tiga ton padi.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan juga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan

4. Video Animasi

Video animasi yaitu gambar bergerak yang dibuat dari serangkaian gambar diam yang telah disatukan dengan cepat dan metodis. Sehingga bergerak pada setiap hitungan waktu berdasarkan alur yang telah ditentukan. Objek tersebut meliputi *images of humans, animals, plants, buildings, landscapes*, serta *text writing*.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan suatu proses atau rangkaian tindakan yang sistematis untuk memperoleh video pendidikan berdasarkan teori yang ada. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi enam tahap yaitu: 1) Tahap analisis (*Analyze*), 2) Tahap desain/perancangan (*Design*), 3) Tahap Pengembangan (*Development*), 4) Tahap Implementasi/eksekusi (*Implement*), 5) *Evaluation* (Evaluasi).

6. Integrasi

Integrasi merupakan sebuah sistem yang mengalami pembauran hingga menjadi suatu kesatuan yang utuh sedangkan pada interkoneksi keterhubungan antara sub atau jaringan.