

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari seperti dalam berkomunikasi dan mencari informasi dimana pun dan kapanpun. Sehingga membuat pekerjaan manusia berjalan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi dapat menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Sebagai salah satu contoh bukti bahwa teknologi berperan penting pada kehidupan sehari-hari yaitu pada situasi saat ini yang mengharuskan segala kegiatan dan pekerjaan dilakukan di kediamannya masing-masing dikarenakan adanya pandemic atau wabah penyakit yang menyerang manusia hingga mengganggu semua segmen kehidupan manusia. Segala aktivitas seperti bekerja dan bersekolah harus dilakukan di rumah, sehingga peran teknologi menjadi sangat penting untuk membuat aktivitas-aktivitas tersebut tetap berlangsung. Jadi peran teknologi tidak hanya menjadi tambahan melainkan telah terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk Pendidikan.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia Pendidikan memiliki peran untuk memberikan inovasi-inovasi dalam rangka untuk tercapainya tujuan Pendidikan. Pemanfaatan TIK sebagai media dalam pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting sebagai sarana siswa dapat memahami isi pembelajaran secara optimal, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas kerja guru. Terdapat empat jenis media pembelajaran, yakni visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Tetapi saat ini kebanyakan guru masih belum dapat memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran berbasis TIK tersebut. Terlebih lagi saat ini pembelajaran dilakukan dirumah atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) sesuai dengan kebijakan yang dibuat berdasarkan Surat Edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), yang menegaskan bahwa proses belajar dari rumah dilakukan secara daring/jarak jauh, maka dengan situasi seperti ini guru harus lebih memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran khususnya secara daring. Pemanfaatan media berbasis TIK

dapat membuat kegiatan pembelajaran secara daring menjadi efektif, selain itu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, seperti mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika dianggap mata pelajaran yang sulit dipelajari bagi kebanyakan pelajar Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Programme for International Students Assessment (PISA)* pada tahun 2018 Kemendikbud menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat 73 dari 79 negara untuk matematika dengan skor 379. PISA menyatakan bahwa Indonesia masih tergolong rendah pada penguasaan materi. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peran guru disini sangat penting untuk membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran. Mata pelajaran matematika itu merupakan mata pelajaran yang didalamnya berisi angka, rumus, dan hitungan. Seperti menurut Lado, dkk (2016) matematika dianggap salah satu pembelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, karena melibatkan banyak rumus. Oleh karena itu peran guru dalam membimbing siswa untuk menguasai materi matematika sangat penting, seperti dalam penyampaian materi harus lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar dan media yang menarik sangat disarankan dalam pembelajaran. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan di sekolah dasar (SD), melihat keterbatasan kemampuan dan pemahaman siswa pada materi pelajaran (Efendi, dkk., 2020). Akan tetapi kesadaran guru dalam memanfaatkan media modern dalam pembelajaran sangatlah kurang. Guru masih mempertahankan penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran. Padahal dengan berkembangnya teknologi, sarana prasana yang tersedia juga sudah canggih dan memadai sebagai media pendukung pembelajaran. Minimnya penggunaan media selain dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Dapat kita ketahui bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum (Hamalik, dalam Haryoko, Sapto, 2009:4).

Video merupakan salah satu media jenis multimedia, karena didalamnya terdapat unsur lengkap, yakni suara, grafik, dan juga teks. Video animasi dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa karena kebanyakan anak suka menonton kartun (animasi). Sebuah animasi yang dapat bergerak dapat menarik perhatian siswa, karena didalam video animasi selain memberikan teori atau pengetahuan, juga memberikan kesan yang menyenangkan, humoris dan santai.

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian mengenai desain dan pengembangan video pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* yang menarik, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran matematika, yang bertujuan untuk memberikan alternatif memperbaiki mutu kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain video pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga berbasis animasi *motion graphic*?
2. Bagaimana tanggapan para ahli terhadap video pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga berbasis animasi *motion graphic*?
3. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap video pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga berbasis animasi *motion graphic*?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga menggunakan video pembelajaran berbasis animasi *motion graphic*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan dan menyusun desain video pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga berbasis animasi *motion graphic*.
2. Mengetahui tanggapan para ahli mengenai konten dan desain video pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga berbasis animasi *motion graphic*.

3. Mengetahui tanggapan pengguna setelah menggunakan video pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga berbasis animasi *motion graphic*.
4. Mengetahui efektifitas pembelajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar segitiga menggunakan video pembelajaran berbasis animasi *motion graphic*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan khususnya sekolah dasar dalam mendesain dan mengembangkan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran khususnya mata pelajaran matematika, serta memberikan sumbangan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, yaitu diantaranya:

- a. Untuk dapat mempermudah siswa dalam penguasaan materi khususnya pada mata pelajaran matematika.
- b. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar khususnya dalam mata pelajaran matematika
- c. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan wawasan mengenai desain dan pengembangan media pembelajaran yang dapat bermanfaat pada waktu yang akan datang apabila kelak menjadi tenaga pengajar.
- d. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yang setiap bagian memiliki cakupannya masing-masing dan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir.

Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi kajian pustaka yang terdiri dari video pembelajaran mencakup pengertian, tujuan, dan karakteristik dari video pembelajaran; animasi *motion graphic*; matematika mencakup pengertian matematika, karakteristik matematika, dan ruang lingkup pembelajaran matematika di SD. Pada bagian ruang lingkup pembelajaran matematika di SD ini dijelaskan mengenai pokok bahasan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu bangun datar segitiga yang mencakup pengertian, klasifikasi, teorema pythagoras, keliling bangun datar segitiga, dan luas bangun datar segitiga.

Bab III berisi mengenai komponen dari metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpul data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan bab yang paling penting pada penelitian yang membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis data hasil penelitian dan pembahasannya.

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.