

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu bangsa yang maju pastinya memiliki pendidikan yang bagus di dalamnya. Untuk mewujudkan suatu pendidikan diperlukan perencanaan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, terampil, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam perkembangan jaman ini teknologi sudah menjadi bahan pokok setiap kalangan. Teknologi yang sangat populer di semua kalangan saat ini yaitu *Handphone*(HP). Dalam kondisi sistem pembelajaran saat ini *Handphone* (HP) sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh. Dalam pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh saat ini guru harus dapat memanfaatkan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Namun walaupun HP merupakan salah satu teknologi yang sangat populer dalam menunjang pembelajaran tidak serta merta HP tersebut menjadi metode utama dalam pembelajaran, sebab tidak semua kalangan dapat memiliki dan menggunakan HP sehingga ini dapat di katakan sebagai metode pembelajaran yang kurang tepat sasaran, sebab tidak semua kalangan juga mampu untuk memiliki teknologi ini. Maka dari itu guru juga harus dapat menciptakan sesuatu yang dapat menunjang metode pembelajaran siswa yang dapat dimiliki oleh setiap siswa dan tidak membebani para orang tua. Terlebih lagi pada saat pandemi ini, dimana setiap orang tua juga masih harus berpikir dan berjuang keras agar tetap dapat memberikan pendidikan kepada anak-anaknya.

Menurut Sanjaya (2012, h. 57) bahwa media adalah “perantara dari sumber

informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Media sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan proses belajar mengajar yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.”

Pada saat pandemi COVID-19 ini proses pembelajaran yang tidak optimal yang menyebabkan siswa sulit memahami materi mengenai mengenal bangun datar yang hanya bersumber dari buku pelajaran, serta minimnya media pembelajaran proses belajar mengajar, karena tidak adanya media pembelajaran membuat siswa tidak antusias dalam pembelajaran. Masalah lain adalah penggunaan media pada mata pelajaran matematika belum optimal, serta pada saat COVID-19 ini guru tidak memanfaatkan media pembelajaran teknologi yang dapat membantu proses belajar mengajar. Dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran yang bisa mengatasi keterbatasan waktu, seperti gambar, foto, video, dan lainnya.

Dalam menciptakan proses pembelajaran berkualitas membuat guru kesulitan menentukan media sebagai pendukung dalam memberikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran matematika dapat membangun pemahaman dan penguasaan objek dalam pembelajaran. Guru yang dapat mengoptimalkan proses belajar akan menghasilkan siswa dengan hasil belajar yang optimal. Untuk menciptakan pembelajaran yang optimal guru harus dapat memilih media pembelajaran yang dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam pembelajaran. Media dalam matematika bermacam-macam salah satunya yaitu media papan berpaku. Media papan berpaku dapat membantu siswa dalam memahami materi pengenalan

bangun datar. Papan berpaku sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan bangun datar. Selain memudahkan media papan berpaku juga tidak memerlukan biaya yang besar dalam pembuatannya. Sehingga tidak membuat para orang tua bingung dalam menyediakan alat peraga atau metode pembelajaran bagi anak.

Pengembangan media pembelajaran tersebut adalah video animasi dengan menggunakan media papan berpaku tentang materi mengenal bangun datar sederhana di kelas 1 SD. Video animasi termasuk media audio visual. Melalui media audio visual, siswa dapat melihat dan mendengar. Di dalam video animasi memuat gambar bangun datar yang berwarna, sehingga siswa diharapkan senang dan dapat fokus terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 104286 Bandar Meriah kecamatan bangun purba mendukung pembelajaran luring. Pembelajaran dilakukan dengan memberi dan mengumpulkan tugas. Siswa disekolah hanya mengumpulkan tugas dan mengambil tugas selanjutnya untuk dikerjakan dirumah. Dalam kondisi pembelajaran yang dilakukan seminggu sekali akan sulit rasanya bagi siswa untuk mengetahui atau memahami materi.

Dalam mengerjakan pembelajaran matematika materi mengenal bangun datar sederhana kelas 1 sebaiknya menggunakan media yang akan memudahkan siswa dalam memahami pengenalan bangun datar sederhana tersebut. Media dalam mengajarkan pengenalan bangun datar sederhana kepada siswa pada masa luring ini lebih mudah menggunakan media video pembelajaran animasi papan berpaku. Media dalam video pembelajaran animasi ini mengembangkan media

papan berpaku yang biasa menggunakan papan dikembangkan kedalam video pembelajaran animasi yang menarik. Pada masa luring siswa lebih banyak belajar bersama orang tua. Dengan video pembelajara animasi media papan berpaku siswa akan menonton dan belajar bersama orang tua. Hal ini juga baik untuk menambah kedekatan kebersamaan orang tua dan anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan lah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi mengenal bangun datar pada kelas 1 SD. Adapun judul penelitian pengembangan ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Papan Berpaku Materi Menenal Bangun Datar Sederhana di Kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah T.A. 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat ditemukan dari permasalahan ini yaitu:

1. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi mengenai mengenal bangun datar yang hanya bersumber dari buku pelajaran.
2. Minimnya ketersediaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa tidak antusias terhadap pembelajaran tanpa menggunakan media
4. Penggunaan media pada matapelajaran matematika masih kurang dan belum dioptimalkan
5. Suasana belajar yang kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran saat pandemi COVID-19 ini.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan diatas dan menghindari pembatasan yang terlalu luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Papan Berpaku Materi Mengenal Bangun Datar Sederhana Di Kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah T.A. 2020/2021.
2. Media Pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran papan berpaku yang akan berisikan jenis-jenis bangun datar yang akan terbentuk dalam video animasi yang menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan maka dapat diambil perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media papan berpaku pada materi mengenal bangun datar sederhana yang dikembangkan untuk siswa kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah kedalam Video animasi ?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi papan berpaku pada materi mengenal bangun datar sederhana di kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah T.A. 2020/2021?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi papan berpaku pada materi mengenal bangun datar sederhana di kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah T.A. 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media papan berpaku pada materi mengenal bangun datar sederhana yang dikembangkan untuk siswa kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah ke dalam video pembelajaran animasi?
2. Untuk mengetahui efektifitas video pembelajaran animasi media papan berpaku pada materi mengenal bangun datar sederhana di kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah T.A. 2020/2021?
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi media papan berpaku pada materi mengenal bangun datar sederhana di kelas 1 SD Negeri 104286 Bandar Meriah T.A 2020/2021?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah seagai berikut:

1. Manfaat teoritis :
 - a. Penelitian ini secara garis besar dapat dijadikan sebagai alat bantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan mengenai mengenal bangun datar sederhana di kelas 1
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran atau informasi secara teoritis untuk memilih atau menentukan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi siswa, sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi mengenal bangun datar sederhana yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa.
- b. Bagi Guru, sebagai salah satu inovasi bagi guru untuk terus dapat meningkatkan penggunaan media yang dapat mempermudah guru dalam mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran demi mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan pengetahuan baru untuk terus dapat mengembangkan produk media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- e. Bagi Peneliti Lanjut, sebagai penelitian lanjutan yang relevan dan dijadikan acuan sebagai pengembangan media dalam pengenalan bangun datar sederhana