

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrument yang digunakan bukan saja untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan diyakini mampu menanamkan kapasitas baru bagi semua orang untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru sehingga dapat diperoleh manusia produktif. Disisi lain peran pendidikan sangatlah penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan demokratis.

Menurut Nurkholis (2013:24) pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut dan seluruh kandungan realitas baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat, berdasarkan hal tersebut tujuan pendidikan tercapai jika proses pembelajaran berjalan dengan baik karena upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan dan proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan diindonesia agar dapat sejalan dengan perkembangan zaman yang kian maju, seluruh aspek yang ada dalam lingkup pendidikan haruslah saling memiliki keterkaitan yang baik.

Guru sebagai pendidik profesional bertugas untuk mendidik, mengarahkan dan melatih peserta didik. Guru yang profesional akan tercermin dalam pelaksanaan proses belajar mengajar tetapi dalam perkembangan zaman guru juga harus dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi mengubah tugas guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar. Perkembangan teknologi yang semakin cepat memunculkan pertanyaan terhadap tugas guru sebagai pengajar, masihkah guru diperlukan mengajar di depan kelas seorang diri menuliskan materi di papan tulis kemudian menugaskan siswa untuk menyalinnya, dan sebagainya. Untuk itu guru harus senantiasa mengembangkan potensinya secara profesional sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga tugas guru sebagai pengajar tetap diperlukan.

Perkembangan teknologi telah memicu upaya baru untuk memahami potensi alat bantu sebagai cara meningkatkan pemahaman manusia yang lebih baik dan terarah. Pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan diberbagai bidang dalam proses penyampaian informasi termasuk pendidikan. Teknologi dapat menjadi alat bantu penyajian materi pembelajaran berupa pesan kata kata, visual, statis maupun dinamis. Hal ini membuat kecanggihan teknologi sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Indonesia terus berjuang untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik hal ini

dapat dilihat dengan peningkatan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun, perubahan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman dan juga peningkatan sarana prasarana. Ujung tombak dari pendidikan adalah guru di ruang kelas dan berinteraksi langsung dengan peserta didik. Guru selalu berusaha untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar sehingga lebih memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Bahan pengajar adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi dari pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menjungjung tercapainya tujuan pengajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana memudahkan untuk proses belajar mengajar pembelajaran dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi sedang dipelajari. Hal tersebut akan memperjelas antara teori dengan praktik sehingga siswa mampu melihat secara nyata. Selain itu guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan praktik sehingga siswa mampu melihat secara nyata. Selain itu guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya juga untuk siswanya.

Fungsi media pembelajaran secara umum yaitu untuk menarik perhatian siswa terkadang siswa kurang tertarik atau kurang antusias terhadap suatu pelajaran yang sulit dicerna. Matematika merupakan pelajaran yang susah dimengerti dan dihindari oleh siswa. Dengan media pembelajaran yang unik menarik dapat membuat minat siswa lebih tertarik, dengan materi yang abstrak dan susah dimengerti oleh siswa media pembelajaran sangat bermanfaat karena dengan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi media pembelajaran seperti gambar, video dapat membantu siswa mengerti apa yang dimaksudkan guru walaupun tidak melihat objek secara langsung. Ketika guru menjelaskan secara verbal.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat tersebut saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika dalam berbagai bidang. Matematika merupakan salah satu bidang study yang mendukung perkembangan teknologi. Sebagai seorang pendidik guru harus meningkatkan kemampuannya Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir yang logis dan kritis. Sebagai seorang pendidik guru harus membekali diri dengan menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 101776 Sampali kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran matematika masih kurang. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika dan juga pembelajaran yang monoton, padahal pelajaran matematika ini sangat berguna

dan bermanfaat didalam kehidupan kita sehari hari dimana kita pastinya melakukan perhitungan untuk setiap aktifitas yang kita lakukan. Kelengkapan perangkat pembelajaran berbasis teknologi dan melaksanakan pembelajaran bermain peran dengan media berbasis animasi powtoon, dapat digunakan untuk menjelaskan materi materi yang sifatnya teoritis, dan juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya animasi yang membuat peserta didik semangat dan pembelajaran tidak monoton. Media animasi powtoon adalah media yang sangat efisien untuk digunakan dalam rangka menarik perhatian peserta didik, dimana dalam media ini tidak hanya berbentuk gambar tetapi juga berbentuk animasi kartun yang dijamin sangat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan melaksanakan pembelajaran pecahan dengan berbasis animasi powtoon dimana animasi powtoon merupakan nama sebuah aplikasi berbasis IT yang berguna untuk membuat video animasi kartun secara ringkas dan berbayar media ini mampu membuat siswa lebih mudah menerima materi karena materi terlihat lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi matematika. sehingga dengan adanya pengembangan media animasi powtoon dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi pecahan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka judul penelitian ini sebagai berikut:” Pengembangan Media Vidio Animasi Powtton Pada Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Di SDN 101776 Sampali Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang TA 2022/ 2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah

1. Minimnya pengembangan pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi
2. Kurangnya rasa tertarik siswa dalam mengikuti pembelajaran
3. Tidak tersedianya media pembelajaran yang ideal dan mampu beradaptasi pada situasi dan kondisi

1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar peneliti lebih fokus dan mencapai tujuan maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada **Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Animasi Powton Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di SDN 101776 Sampali Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2022/2023.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media vidio pembelajaran animasi Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powton Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di SDN 101776 Sampali Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2022/2023?

2. Bagaimana kelayakan produk Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powton Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di SDN 101776 Sampali Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran di SDN 101776 Sampali?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka pengembangan media animasi powtoon pada materi pecahan ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 101776 Sampali.
2. Mengetahui tingkat kelayakandari produk pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 101776 Sampali.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon pada materi pecahan dikelas IV SDN 101776 Sampali T.A 2020/2023.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun beberapamanfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran animasi powtton yang digunakan

dalam pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai dasar ataupun rujukan untuk mengembangkkn penilaian dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran pecahan dengan pembelajaran yang manarik dan menyangkan sehingga memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru untuk meningkatkan keefektifitasan proses belajar mengajar di kelas dan merangsang kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran animasi powtoon dengan memanfaatkan bahan yang mudah ditemui dilingkungan guru mengajar.
- c. Bagi sekolah memotivasi pihak sekolah untuk mengembangan media pembelajaran animasi powtoon demi mendukung kegiatan di sekolah.
- d. Bagi peneliti penelitian ini bisa sangat berharga dan menambah wawasan peneliti serta dapat menjadi inspirasi bagi peneliti yang lain yang ingin mengembangkan media animasi powton.