

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di abad ke-21 ini, dimana banyak kemajuan yang terjadi di bidang teknologi, hal ini juga berpengaruh pada dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk mengubah perilakunya menjadi lebih baik, baik secara individu maupun kelompok, melalui pembelajaran. Demi terlaksananya suatu pendidikan, harus terdapat hubungan yang erat antara guru dan siswa yang saling mempengaruhi. Dengan kata lain, guru dan siswa harus saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah juga harus terencana dengan baik untuk mengembangkan potensi guru. Karena tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia dan memajukan bangsa.

Pendidikan merupakan prasyarat yang sangat penting bagi pengembangan sumber daya manusia dan berperan penting dalam menjadikan setiap individu menjadi pribadi yang lebih baik melalui proses pembelajaran, yaitu interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan dan memajukan proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong siswa untuk lebih aktif dan menjelaskan pentingnya materi yang disampaikan agar siswa lebih memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Namun saat ini, media pembelajaran belum berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi mendorong semakin banyak upaya inovatif dalam pemanfaatan hasil teknologi pada pembelajaran yang meningkatkan mutu pendidikan. Saat ini media utama yang digunakan adalah dengan media cetak yang sederhana, media tersebut kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi seharusnya digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, namun media tersebut jarang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya pemahaman guru tentang pemanfaatan teknologi yang mempersulit pembuatan dan desain media berbasis teknologi, serta sarana dan prasarana yang belum dimiliki sekolah.

Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan yang baik dalam memilih dan merencanakan media pembelajaran yang menarik dan dimanfaatkan dengan baik agar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tersebut meningkat. Di era abad 21 ini, generasi sekarang tidak lepas dari perkembangan teknologi, sehingga sangat tepat bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Menurut Nurmayani dan Khairani (2021:233) “Dengan teknologi, dunia pendidikan bisa memberikan warna baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media berbasis teknologi”. Hal ini sejalan dengan Simanjuntak dan Ananda (2018, h, 15) yang berpendapat bahwa “Sebagai wujud keprofesionalan guru, maka seorang guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran”. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, dan mengatur kembali informasi visual atau verbal. Media video pembelajaran adalah media audio dan visual yang memuat pesan-pesan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep, prinsip,

prosedur, dan teori untuk menerapkan pengetahuan guna memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV pada tanggal 07 Februari 2023 di SD Negeri 091326 Bahapal Raya, siswa diketahui masih kesulitan untuk memahami materi pelajaran, bahkan masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar perkalian dan membaca. Hal ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Karena keterbatasan media pembelajaran, guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Namun sejauh ini, media yang telah digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran hanya menggunakan media sederhana, khususnya pada materi pecahan hanya menggunakan media kertas yang dirobek menjadi beberapa bagian atau guru memanfaatkan benda yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat dibagi. Adapun data awal yang ditemui mengenai hasil belajar dari 19 siswa kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL 1.1 PERSENTASE NILAI ULANGAN HARIAN MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI 091326 BAHAPAL RAYA

Kategori Hasil Ulangan Harian Materi Pecahan	Jumlah Siswa	Persentase
Lulus dengan KKM 67	7	36,8%
Dibawah KKM	12	63,2%
Jumlah	19	100%

Hal tersebut dapat menurunkan hasil belajar siswa karena siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Diketahui bahwa ketika guru bertanya, hanya beberapa siswa yang aktif merespon sedangkan yang lainnya pasif dalam proses pembelajaran. Akan lebih baik di era abad 21 ini, media berbasis

teknologi digunakan dalam proses pembelajaran, namun karena keterbatasan pemahaman guru dalam menguasai dan menggunakannya serta kurangnya akses jaringan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran maka guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka media menarik yang sesuai dengan keinginan siswa adalah media yang dapat menggabungkan antara teks, gambar dan suara, sehingga minat belajar siswa akan semakin meningkat dan pembelajaran juga akan semakin efektif. Salah satu media yang dapat menggabungkan ketiga hal tersebut adalah video pembelajaran animasi 3D. Video animasi adalah kumpulan gambar bergerak yang diambil dari objek yang berbeda, yaitu gambar dan teks yang disusun sesuai alur yang sudah ditentukan dan juga menghasilkan suara. Alasan pemilihan video pembelajaran animasi 3D karena animasi 3D jauh lebih realistis dengan ide beragam yang dapat diwujudkan dengan mudah. Dengan adanya media video pembelajaran animasi 3D ini diharapkan siswa dapat mengingat 95% dari apa yang dilihat, didengar, dan dialaminya secara bersamaan.

Beberapa aplikasi yang dapat membuat media video animasi 3D adalah *Zepeto* dan *Kinemaster*. *Zepeto* dan *Kinemaster* dapat menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, teks, dan desain yang menarik untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa. Video pembelajaran animasi 3D merupakan salah satu sarana yang tepat untuk berbagi cerita melalui gambar, teks, dan audio agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Video pembelajaran dapat memberikan siswa model yang lebih realistis sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dapat memfasilitasi

pembelajaran karena menggabungkan penguatan visual langsung untuk mengubah apa yang mereka dengar dan lihat menjadi animasi.

Menurut Mailani (2015:8) bahwasanya “Matematika merupakan ilmu dasar yang selalu digunakan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Matematika selalu digunakan oleh bidang ilmu lain seperti fisika, biologi, geografi, sejarah, olahraga, pertanian, kedokteran, arsitektur, arkeologi, listrik atau elektronika, astronomi dan lain-lain”. Pecahan bagi banyak siswa selalu menjadi tantangan yang cukup berat. Pecahan selalu menjadi tantangan bagi banyak siswa. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dengan pecahan, desimal, konsep persentase, penggunaan pecahan dalam pengukuran, konsep rasio dan rasio. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Maria (2022:324) bahwasanya “Mengerjakan soal adalah salah satu cara untuk mengukur seberapa baik siswa memahami topik matematika”.

Media pembelajaran video animasi 3D yang sudah jadi nantinya juga akan dilengkapi dengan topik materi matematika pecahan yang lebih fokus pada membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal. Selain itu, video pembelajaran animasi 3D ini juga dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal, langkah-langkah penyelesaian dan latihan soal. Video pembelajaran animasi 3D ini disajikan dengan karakter-karakter yang bisa bergerak dengan warna-warna menarik yang pasti disukai oleh anak-anak sekolah dasar. Tujuan dari pengembangan video pembelajaran animasi 3D ini adalah agar siswa lebih senang dan tertarik, lebih antusias dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran.

Sesuai dengan uraian masalah di atas, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi 3D yang menarik. Dengan mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis *Zepeto* & *Kinemaster* Materi Bilangan Pecahan Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih sederhana.
2. Belum terlaksananya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
4. Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar.
5. Masih terdapat siswa yang belum lancar membaca dan perkalian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang saya ambil yaitu **“Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis *Zepeto* & *Kinemaster* Materi Membandingkan dan Mengurutkan Pecahan Biasa dan Desimal di Kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penulis berharap penelitian ini memiliki manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar yaitu membuat inovasi video pembelajaran berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* pada materi pecahan biasa dan desimal di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar tambahan siswa untuk memenuhi materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan biasa dan desimal.

b. Bagi Guru

Tersedianya perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis video animasi 3D dan juga sebagai literatur untuk memberi motivasi kepada siswa serta menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya pada materi pecahan biasa dan desimal di kelas IV.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam

kegiatan belajar mengajar dan membangun kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

d. Bagi Peneliti

Sebagai penambah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang baru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi peserta didik.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya agar video pembelajaran animasi 3D bisa lebih dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.