

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan di era abad ke-21 dan Sektor Pendidikan dihadapkan pada era globalisasi saat ini dengan salah satu masalah yakni rendahnya system pembelajaran di sekolah yang kurang memanfaatkan media pembelajaran, salah satunya video pembelajaran animasi yang merupakan alat pendukung dalam memenuhi pencapaian hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika, perlu dilakukan upaya-upaya perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran. Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan inovasi setelah beberapa waktu. Perbaikan yang semakin kompleks akan mempengaruhi beberapa sudut pandang eksistensi manusia. Salah satunya adalah sudut pandang dalam pembelajaran, khususnya dalam pelajaran matematika.

Sarana dan prasarana yang lengkap mulai ditemukan di bidang pelatihan. Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Pendidik bisa menggunakan beragam teknik atau metode pembelajaran yang menarik di dalam ruang kelas dan melibatkan siswa sebagai sarana pembelajaran. Kapasitas pendidik dalam menggunakan inovasi juga merupakan kemajuan dalam pembelajaran (Wahyono, 2019). Berdasarkan hal tersebut, pada era 4.0 ini diharapkan system pendidikan dan pendidik mampu memberikan siswa memiliki keterampilan untuk menerapkan pengetahuannya adalah tujuan utama dari pendidikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada konteks pendidikan, Instrumen yang digunakan oleh pendidik pada saat melakukan pengajaran dan pembelajaran disebut model pembelajaran, dari itu dengan kemajuan teknologi, perkembangan media pembelajaran terus berkembang. Dunia media menjadi semakin maju. mengalami kemajuan yang pesat, sehingga beberapa media dapat berperan penting dalam membantu guru, sehingga KBM dapat berjalan dengan menyenangkan. Kemajuan Pertumbuhan teknologi yang semakin canggih mengindikasikan bahwa berbagai data dapat diakses dalam format online dan offline dengan kemudahan akses ke berbagai platform (Pangestu dan Wafa, 2018). Kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik melalui berbagai media pendukung menjadi semakin penting. Lebih dari itu, pengembangan media dapat diintegrasikan dengan teknologi dan fasilitas sekolah yang ada (Awalia et al., 2019a). Harapan tersebut adalah agar proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan tersebut. di sekolah, terutama dalam mata pelajaran yang diajarkan.

Menurut Kurikulum 2013 (K-13), matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang wajib diajarkan di sekolah. Hasratuddin (2015:27) mengemukakan bahwa matematika dianggap sebagai Instrumen atau metode untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh manusia. Selain itu, matematika juga dianggap sebagai cara untuk menggunakan informasi dan pengetahuan dalam melakukan perhitungan. Yang tak kalah pentingnya, matematika dianggap sebagai stimulus untuk merangsang pemikiran dalam diri manusia, serta untuk melihat dan menggunakan berbagai hubungan yang ada dengan kata lain, keterlibatan dalam matematika membutuhkan aktivitas mental

guna memahami makna, Keterkaitan dan representasi lambang-lambang yang bisa digunakan dalam berbagai situasi kehidupan nyata sebagai suatu disiplin ilmu, matematika memiliki ciri khas dengan objek yang bersifat abstrak yang sering menyebabkan kesulitan belajar pada sebagian siswa.

Dukungan untuk hal tersebut dapat ditemukan Menurut Saragih dan Habeahan (2014:123), kondisi ini muncul karena cara penyajian matematika yang kurang menarik dan terlihat sulit bagi siswa untuk dipahami. Sebagai hasilnya, siswa sering merasa bosan dan tidak memberikan respons yang baik terhadap pelajaran. Kesimpulan dari pernyataan tersebut dapat dirangkum sebagai "ini terjadi karena matematika disampaikan dalam" format yang kurang menarik dan tampak sulit bagi siswa untuk memahaminya, sehingga seringkali siswa merasa bosan dan kurang responsif terhadap pelajaran". Matematika hadir dalam semua tingkat pendidikan (Nuraeni dkk., 2020). Penggunaan ilustrasi sains menjadi penting, terutama di tingkat sekolah dasar, karena fokus pada aritmatika pada tingkat tersebut membuat materi matematika menjadi sulit dipahami dan kurang menarik.

Siswa menghadapi kesulitan dalam memahami matematika karena kurangnya pemaparan pendidik terhadap berbagai metode pembelajaran dan minimnya partisipasi dalam kegiatan pendidikan matematika secara rutin "Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jeheman et al. pada tahun 2019 dan Roza et al. pada tahun 2021". Di samping itu, dalam wawancara di luar kelas, beberapa siswa menyatakan bahwa pelajaran matematika terasa kurang menarik, kurang bersemangat, atau tidak begitu menginspirasi dalam pembelajaran. Mereka juga mencatat bahwa suasana kelas kurang dinamis, dan siswa mengalami

ketidakpercayaan diri ketika harus menjawab pertanyaan dari guru. kemungkinan akan berdampak pada hasil belajar mereka. Informasi mengenai cara siswa mencapai hasil yang rendah didapatkan melalui data yang diberikan oleh pendidik mata pelajaran matematika.

Pada Tabel 1.1 di bawah ini terdapat rekapitulasi Hasil Ujian Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 068083 Medan:

Tabel 1.1 Daftar Hasil Ujian Semester Genap T.A 2022/2023 Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD NEGERI 068083 MEDAN:

NO	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	80-89	7	24,1%
2	75-79	10	34,4%
3	70-74	6	20,6%
4	60-69	6	20,6%
	Jumlah	29	99,7%

Sumber : Daftar Kumpulan Nilai Semester Genap Kelas IV SD NEGERI 068083 MEDAN.

Dengan merujuk pada Tabel 1.1, hanya 17 dari total 29 siswa, atau sekitar 58,5%, yang telah berhasil menyelesaikan studi mereka. Sebanyak 12 siswa lainnya, atau sekitar 41,2%, Belum mencapai standar kelulusan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Informasi yang lebih rinci mengenai prestasi belajar siswa pada semester pertama dapat ditemukan pada lampiran mengingat informasi hasil belajar siswa di SDN 068083 Medan dengan mempertimbangkan kondisi saat ini, perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada pernyataan tersebut, dapat diambil garis besarnya yaitu pelajaran matematika yang sering kali disebut sebagai pelajaran yang paling dihindari oleh siswa dapat diubah stigma nya, dengan menggunakan media

pembelajaran yang berbantuan teknologi sehingga pelajaran matematika dapat menyenangkan dan dapat Materi ini disusun agar mudah dipahami dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat mengatasi rasa bosan dalam lingkungan kelas belajar (Awalia et al., 2019b; Tafonao, 2018). Namun, kenyataannya, pelaksanaan proses pembelajaran belum optimal dari segi efektivitas dan efisiensi. Siswa cenderung lebih mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran karena kurangnya daya tarik dari media yang digunakan.

Hasil pengamatan pada Kelas IV SD Negeri 068083 Medan menunjukkan beberapa hal di lapangan, termasuk fakta bahwa guru masih berperan sebagai pusat pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik belum sepenuhnya mampu mandiri, yang bertentangan dengan pendekatan kurikulum 2013 di mana guru diharapkan menjadi fasilitator diharapkan lebih mandiri. Pemanfaatan media pembelajaran pada umumnya akan terbatas pada penggunaan media yang kurang beragam, dengan kecenderungan pendidik menggunakan media yang konvensional. Sehingga, siswa menganggap pembelajaran kurang menarik dan cenderung tidak fokus ketika materi dipahami oleh Guru. Meskipun sekolah mempunyai fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai, namun belum berhasil dimanfaatkan dalam melaksanakan program pendidikan yang berbasis logika.

Siswa mempunyai hak untuk meraih kepuasan dalam berpikir, terutama dalam menyampaikan materi, diakui sebagai suatu hak (Alannasir, 2016). Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, termasuklah pemanfaatan alat bantu pembelajaran. Jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa

kategori, termasuk media visual, media suara, dan media yang bersifat beragam (Nurseto, 2011). Media yang bersifat beragam merupakan kombinasi antara elemen suara dan visual yang memuat elemen gambar dan suara yang perlu diwujudkan (Feri dan Zulherman, 2021; Simbolon et al., 2019).

Media audiovisual merupakan alat pembelajaran yang dianggap menarik oleh siswa tingkat dasar karena dapat menggugah minatnya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Video pembelajaran membuat materi yang diperkenalkan menjadi bergerak sehingga memberikan respon bagi siswa. Guru diharapkan Memiliki keterampilan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik melalui dukungan media. Selain itu, pengembangan media dapat digabungkan dengan teknologi dan fasilitas sekolah yang ada (Awalia et al., 2019a). Dalam pengalaman yang berkembang, kehadiran media banyak dianggap sebagai alat delegasi dalam menyampaikan materi. Informasi yang disampaikan dapat menyampaikan pesan-pesan yang menyepakati materi yang diperkenalkan. Tugas media diperlukan dalam sistem pelatihan untuk memberikan pemahaman terhadap materi yang diperkenalkan oleh guru (Ricu Sidiq dan Najuah, 2020).

Penggunaan media pembelajaran mampu mengurangi kejenuhan dalam konteks pembelajaran di kelas (Awalia et al., 2019b; Tafonao, 2018). Oleh karena itu, Penggunaan media dalam konteks perkembangan pengalaman telah menjadi suatu keharusan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Ariyanto et al., 2018). Media pembelajaran berbasis inovasi juga dapat digunakan untuk mendukung pengenalan materi pembelajaran (Nurdiansyah et al., 2018). Penggunaan media

tersebut sangat penting untuk mendorong siswa lebih mengembangkan hasil belajar, sebagian besar hasil belajar diperkirakan melalui perubahan informasi, cara pandang atau perolehan nilai siswa (Wahyu Bagja dan Supriyadi pada tahun 2018).

Platform Powtoon adalah salah satu alat berbasis web yang canggih, yang menyediakan berbagai tata letak untuk membuat materi pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui representasi visual (Nurdiansyah et al., 2018; Pais et al., 2017). Powtoon termasuk dalam enam program animasi terbaik pada tahun 2020 (Sari, 2020). Disamping itu, Powtoon juga disarankan sebagai program yang layak digunakan di ranah persekolahan, khususnya di area publik. Karena saat ini memiliki alat dan dampak berbeda yang wajar dalam mempengaruhi daya cipta, penalaran dinamis, dan prestasi belajar anak (Pais et al., 2017). Melalui penggunaan representasi Powtoon ini dapat menghidupkan inspirasi dan minat belajar terutama dalam pembelajaran matematika kepada siswa kelas IV diarahkan untuk memberikan perhatian khusus pada pelajaran mengenai materi keliling dan luas bangun datar.

Selain daripada hal tersebut hasil pengembangan isi dengan menggunakan Powtoon dapat berupa rekaman mp4 yang disempurnakan dengan gerakan, suara dan musik yang berbeda (Marlena et al., 2018). Siswa sering kali menganggap mata pelajaran matematika sulit untuk dipahami. Alhasil, kehadiran Powtoon setidaknya dapat membantu para pendidik dan siswa dalam menyajikan konten yang lebih menarik dan mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal. Menurut pandangan siswa, hasil belajar dipandang sebagai puncak dari

keseluruhan pengalaman pendidikan yang telah mereka lalui (Wahyu Bagja dan Supriyadi, 2018).

Dengan kemajuan yang terjadi pada hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa animasi powtoon telah disetujui dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan, mengalami kemajuan dalam menggali informasi dan keterampilan, sekaligus menunjukkan sikap atau aktivitas yang lebih positif menjadi fokus utama dalam pembelajaran (Ariyanto dkk., 2018). Berdasarkan gambaran Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan instrumen pembelajaran menjadi unsur yang sangat krusial dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, pemanfaatan alat bantu belajar, termasuk media pembelajaran, menjadi suatu kebutuhan yang esensial. Media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis, seperti media visual, audio, dan audiovisual (Nurseto, 2011).

Sebagai contoh, media audiovisual adalah hasil kombinasi antara unsur audio dan visual yang menyajikan suara dan gambar yang dapat dipersepsi (Feri & Zulherman, 2021; Simbolon et al., 2019). Pada jenjang sekolah dasar, keberagaman media pembelajaran dianggap sebagai sesuatu yang menarik terutama mengingat minat siswa terhadap video pembelajaran. Isi dalam video pembelajaran menjadi faktor penting untuk mempertahankan ketertarikan siswa disajikan dalam bentuk animasi untuk menarik minat siswa dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini yang mendorong peneliti mengarahkan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD NEGERI 068083 MEDAN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan Teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran
2. Kegiatan belajar mengajar belum menggunakan metode dan video pembelajaran animasi
3. Variasi media dan teknologi dalam pembelajaran masih belum dilaksanakan dengan maksimal.
4. Video pembelajaran animasi belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran Matematika
5. Hasil belajar siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, beberapa aspek dalam permasalahan tersebut dibatasi sebagaimana berikut:

1. Perhatian utama difokuskan pada meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 068083 Medan melalui penerapan metode pengajaran matematika dengan memanfaatkan video pembelajaran animasi.
2. Topik pembelajaran yang akan menjadi titik berat atau perhatian dalam penelitian ini adalah keliling dan luas bangun datar kepada siswa kelas IV di SD NEGERI 068083 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, detail fokus dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Apakah video pembelajaran animasi yang dikembangkan dalam materi mengenai keliling dan luas bangun datar layak untuk diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 068083 MEDAN?
2. Apakah video pembelajaran animasi yang dikembangkan pada materi keliling dan luas bangun datar efektif untuk diterapkan oleh siswa kelas IV SD Negeri 068083 MEDAN?

E. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian disesuaikan untuk menghasilkan produk pengembangan video pembelajaran animasi Powtoon yang efektif dan dapat diterapkan dalam konteks pengajaran matematika. Oleh karena itu, objektif dari penelitian ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan video pembelajaran animasi Powtoon dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri 068083 MEDAN.
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan video pembelajaran animasi Powtoon dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri 068083 MEDAN

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua aspek, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Detailnya dapat ditemukan pada penjelasan berikut.:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya pemahaman teoritis dan analisis dalam mengembangkan video pembelajaran animasi dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD NEGERI 068083 Medan.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian lebih lanjut yang terkait dengan pengembangan video pembelajaran animasi.
- c. Hasil temuan dari penelitian ini dapat dijadikan landasan oleh peneliti lain dalam ranah pengembangan video pembelajaran animasi.

2. Keuntungan Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat yang besar bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi matematika, memberikan dukungan dalam meningkatkan pencapaian belajar mereka.

b. Bagi guru

Penggunaan video pembelajaran animasi dapat berperan sebagai referensi tambahan bagi guru, yang memudahkan guru dalam menjelaskan konsep dan memberikan tugas kepada siswa dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan video pembelajaran animasi Powtoon dalam konteks pembelajaran matematika.

Hal ini dapat memberikan wawasan tentang pentingnya penyampaian materi dengan memanfaatkan animasi sebagai media untuk meningkatkan semangat siswa, dengan harapan akan membawa dampak positif pada prestasi belajar mereka.



