

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan kualitas suatu bangsa salah satunya melalui pendidikan. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat krusial di dalamnya. Menurut Amos & Grace menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya yang bertujuan untuk memajukan kehidupan yang lebih sempurna dengan cara mengembangkan budi pekerti, pikiran dan jasmani seseorang (Wijaya et al., 2023). Pendidikan dapat diartikan dengan usaha seseorang agar mampu menumbuhkembangkan segala potensi pembawaan, baik dari segi jasmani maupun rohani berdasarkan nilai yang terkandung di lingkungan masyarakat (Rahman et al., 2022). Melalui pendidikan, seseorang mampu mengembangkan kualitas diri, mengasah segala potensi, bakat maupun minat. Melalui pendidikan pula, seseorang mampu memperkaya wawasan dan pengetahuan karena adanya komunikasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam suatu proses pembelajaran, tidak melulu mengalami keberhasilan ada kalanya diliputi problematika di dalamnya. Beragam masalah yang kerap dijumpai diantaranya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, media seharusnya dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran karena keberadaannya dinilai sangat penting. Diungkapkan demikian karena apabila salah satu komponen tidak dilibatkan, maka hasil yang didapatkan tidak maksimal (Magdalena et al., 2021).

Minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi masalah yang cukup signifikan. Karena apapun bentuk dan jenis media yang diterapkan dalam pembelajaran, sebenarnya disesuaikan dengan syarat utama yakni media pembelajaran harus menarik agar mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Winda & Dafit, 2021). Permasalahan tersebut tentu dapat berimbas pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Dengan demikian kualitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Arviana et al., 2020).

Pembelajaran di kelas memuat banyak materi pelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Salah satu diantaranya adalah muatan pelajaran matematika. Rahayu mengungkapkan bahwa matematika mampu mengasah berbagai macam kemampuan peserta didik diantaranya kemampuan menghitung, mengukur dan mengimplementasikan rumus-rumus matematika dalam permasalahan yang ditemukan di kehidupan sehari-hari (Nada & Masniladevi, 2022). Menurut Masykur, dkk matematika adalah mata pelajaran yang terorganisasi dan berjenjang, dimana dalam matematika terdapat kaitan atau hubungan antar materi sehingga pembelajaran yang kurang menarik dan bersifat monoton kurang dapat diserap dengan baik oleh peserta didik (Priyatna & Wiguna, 2020). Matematika juga merupakan salah satu muatan pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, karena memerlukan pemahaman konsep yang mendalam. Hal tersebut selaras dengan pernyataan bahwa peserta didik beranggapan bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan (M. Sari, 2019).

Pembelajaran matematika yang tidak dikemas dengan baik akan mengakibatkan asumsi negatif dari peserta didik. Tidak banyak peserta didik yang menyukai matematika, sehingga hal tersebut berimbas pada rendahnya penguasaan pada materi matematika (Yolanda, 2022). Adapun penyebab matematika dianggap pelajaran yang membosankan dan tidak menarik karena minimnya penggunaan media yang dapat mendukung pembelajaran secara maksimal, penggunaan media masih sebatas pada media konvensional. Hal demikian selaras dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa pelajaran matematika tidak menarik dan membosankan, karena belum maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran seperti hanya menggunakan gambar dan buku cetak (Pratiwi, 2018).

Hal tersebut senada dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di tiga sekolah dasar yakni SD Negeri Sumingkir 01, SD Negeri Slarang 01 dan SD Negeri Sumingkir 02 dengan latar belakang proses pembelajaran yang berbeda-beda. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik kelas IV adalah mata pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar. Dimana perlunya pemahaman konsep yang mendalam terkait banyaknya bangun datar yang harus dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut diketahui dari hasil evaluasi belajar peserta didik yang masih banyak dibawah standar penilaian KKTP masing-masing sekolah. Adapun hasil evaluasi belajar matematika di SD Negeri Sumingkir 01 menunjukkan sebanyak 50% dari peserta didik belum memenuhi standar KKTP matematika. Begitu juga pada hasil evaluasi belajar matematika di SD Negeri

Slarang 01 setengah (50%) dari jumlah peserta didik kelas IV yang memenuhi nilai standar KKTP matematika di sekolah tersebut. Sedangkan hasil evaluasi belajar matematika di SD Negeri Sumingkir 02 sebanyak 60% dari peserta didik belum memenuhi standar KKTP sekolah.

Beberapa penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV tersebut adalah: penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, terkadang hanya menggunakan media gambar dan belum memanfaatkan media berbasis digital; pembelajaran yang monoton, guru sebatas menggunakan metode konvensional yakni metode ceramah; peserta didik tidak fokus dan mengobrol dengan teman sebelahnya; guru lebih dominan berpedoman pada buku pegangan LKS dan buku pegangan guru; kurangnya pengetahuan guru terhadap media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal demikian mempengaruhi kurangnya keantusiasan peserta didik selama proses pembelajaran matematika. Sudah tentu jika kondisi demikian terus dibiarkan, maka akan berdampak kurang baik terhadap signifikansi pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika.

Selain itu, dari ketiga sekolah tersebut menggunakan media yang beragam. Penggunaan media pembelajaran berupa media fisik seperti gambar dan sesekali menggunakan media video pembelajaran yang diakses oleh guru melalui *youtube* digunakan di SD Negeri Sumingkir 01. Pembelajaran menggunakan media fisik seperti gambar dan buku pegangan peserta didik digunakan di SD Negeri Slarang 01. Sedangkan pembelajaran menggunakan media fisik seperti gambar, LKS dan buku di perpustakaan digunakan di SD

Negeri Sumingkir 02. Pada kenyataannya, ketiga sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup mendukung yakni tersedianya LCD proyektor yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara optimal.

Dari temuan problematika tersebut, memerlukan solusi penyelesaian masalah yang tepat. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, diantaranya dapat menggunakan media pembelajaran. Media adalah salah satu dari sekian komponen pembelajaran. Peran media pembelajaran tidak hanya sebatas alat bantu dalam proses pembelajaran, namun media merupakan bagian integral dalam kegiatan pembelajaran (Untari, 2017). Dengan demikian, peran media sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat perlu adanya. Alternatif penggunaan media berbasis video dapat menjawab permasalahan yang ada. Karena media video mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sulit diterima melalui penjelasan langsung oleh guru. Sehingga materi matematika yang memerlukan pemahaman konsep dan bersifat abstrak lebih mudah dipelajari dengan bantuan media berbasis video (M. Sari, 2019). Video pembelajaran yang dibuat dan dikemas semenarik mungkin juga mampu menambah daya tarik peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan yang menyebutkan materi ajar yang disajikan dalam video pembelajaran akan lebih mudah dipahami dibanding teks (Zaini, 2020).

Salah satu diantara inovasi atau pembaruan media pembelajaran berbasis teknologi adalah dengan penerapan media video pembelajaran yang menarik. Yakni video pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan gambar, teks, suara, gerak yang menyenangkan (Firmansah et al., 2020). Pembuatan video pembelajaran tersebut tentu melibatkan penggunaan *software* di dalamnya. Salah satu *software* atau aplikasi yang dapat digunakan untuk menjawab problematika pembelajaran tersebut adalah video animasi berbasis *sparkol videoscribe*.

Video animasi merupakan kumpulan gambar-gambar yang didesain sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (D. N. I. Sari, 2021). Video animasi juga diartikan sebagai video berbasis digital yang digunakan untuk membuat video yang menarik. Video animasi berbasis *sparkol videoscribe* adalah sebuah media pembelajaran video animasi dengan karakteristik yang unik, tersusun atas gambar-gambar yang membentuk sebuah video utuh. *Sparkol videoscribe* merupakan *software* yang menghasilkan *output* berupa video pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa gambar, suara dan musik yang dapat dikreasikan sendiri menyesuaikan kebutuhan agar dapat menarik perhatian peserta didik (Kholidin dkk, 2017). Karakteristik unik yang dimiliki *sparkol videoscribe* yakni mampu menyuguhkan berbagai konten pembelajaran yang mengombinasikan beberapa gambar, suara, dan desain sesuai keinginan dan kebutuhan. Pada *sparkol videoscribe* juga ditawarkan dengan adanya fitur *dubbing* untuk memasukan suara sendiri dalam proses

pembuatan video pembelajaran, sehingga media yang akan dikembangkan dapat menyesuaikan kebutuhan sekolah.

Penelitian terdahulu yang selaras dengan penggunaan media pembelajaran video diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Annisa Qathratun Nada dan Masniladevi terkait penggunaan *sparkol videoscribe* yang menyatakan bahwa respon peserta didik sangat baik. Media *sparkol videoscribe* sangat membantu proses pembelajaran serta media dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Hal tersebut dilihat dari hasil persentase kepraktisan media bagi peserta didik sebesar 96%. Tingkat persentase validitas 96,6% pada aspek materi, 90,6% pada aspek bahasa dan 92,5% pada aspek desain media (Nada & Masniladevi, 2022).

Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Agung Wijaya dkk, pada tahun 2022 tentang penggunaan *sparkol videoscribe*. Adapun hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa dinyatakan bahwa media sangat valid dengan persentase 86,4% dan sangat praktis dilihat dari hasil respon peserta didik dan guru secara berurutan dengan persentase 91,2% dan 90,9% (Wijaya et al., 2023). Pengaplikasian media pembelajaran berupa video animasi dapat menciptakan daya tarik bagi peserta didik dalam rangka menunjang proses pembelajaran. Sehingga guru mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton dengan diterapkannya video pembelajaran animasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian dilakukan di SD Negeri Sumingkir 02 karena hasil belajar matematika yang masih rendah dan belum memenuhi standar KKTP sekolah serta telah tersedianya fasilitas yang

cukup mendukung. Namun pada kenyataannya, guru kurang memanfaatkan fasilitas yang ada. Media pembelajaran yang kurang variatif menjadikan peserta didik cepat merasa bosan sehingga cenderung mengabaikan penjelasan guru dan memilih bermain dengan teman sebelahnya.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Sumingkir 02**”. Media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang berdampak positif, mempermudah proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

B. Definisi Operasional

Tujuan definisi operasional adalah agar tergambar tafsiran yang sesuai dan tepat bagi pembaca terkait berbagai istilah yang terdapat pada judul penelitian. Beberapa definisi operasional yang termuat dalam penelitian ini:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian dalam rangka menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah dibuat sebelumnya (Nurmalasari et al., 2022).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan/ informasi dan mampu merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik (Rubiyah et al., 2020).

3. Video Animasi

Video animasi merupakan video berbasis digital yang digunakan untuk membuat video yang menarik, dan mampu memaksimalkan efek suara serta adanya pemberian interaksi berkelanjutan agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Amalia, 2022). Pada penelitian ini menggunakan *software sparkol videoscribe* dan dua *software* pendukung yakni *VN video editor* dan *zepeto*.

4. Materi Bangun Datar

Materi bangun datar adalah salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. Pada penelitian ini, pengembangan media video animasi materi bangun datar kelas IV SD pada bab 5 terfokus pada pembahasan ciri-ciri bangun datar segi banyak, segitiga dan segiempat. Pada pembahasan komposisi dan dekomposisi bangun datar tidak disertakan, karena keterbatasan peneliti.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

1. Keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.
2. Media pembelajaran yang kurang variatif menjadikan peserta didik cepat merasa bosan sehingga cenderung mengabaikan penjelasan guru.
3. Kurangnya pengetahuan guru terhadap media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

4. LCD proyektor yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara optimal.
5. Mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik kelas IV adalah mata pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar.
6. Hasil evaluasi belajar peserta didik yang masih banyak dibawah standar penilaian KKTP masing-masing sekolah.
7. Kurangnya keantusiasan peserta didik selama proses pembelajaran matematika.
8. Mata pelajaran matematika yang masih dianggap sebagai momok bagi peserta didik karena penyajian pembelajaran yang kurang maksimal.
9. Pembelajaran yang monoton, guru sebatas menggunakan metode konvensional.
10. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru sebatas menggunakan media pembelajaran buku LKS, media fisik sederhana dan sesekali mengakses video pembelajaran via *youtube*.
11. Peserta didik tidak fokus pada pembelajaran, sibuk bermain dengan teman sebelahnya.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan sebelumnya, adapun batasan masalah pada penelitian ini yakni dibatasi pada identifikasi masalah nomor 1-4 yaitu keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital; media pembelajaran yang kurang variatif menjadikan peserta didik cepat merasa bosan sehingga cenderung mengabaikan penjelasan guru;

kurangnya pengetahuan guru terhadap media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran; serta LCD proyektor yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara optimal.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, maka peneliti memfokuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Sumingkir 02?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Sumingkir 02?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Sumingkir 02?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus permasalahan di atas, maka diidentifikasi beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Sumingkir 02.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Sumingkir 02.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SDN Sumingkir 02.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini ialah sebagai tinjauan lebih jauh terkait penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yang mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif serta menyajikan bukti empiris bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai ajang menambah pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang berfaedah bagi dunia pendidikan dan merupakan wujud kontribusi penulis dalam mengoptimalkan kualitas pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah menjadikan media ini sebagai acuan dan bahan masukan selama merancang program-program dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan kinerja guru.

c. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru adalah menambah referensi bagi guru dalam menginovasikan pembuatan media pembelajaran dan

dapat meningkatkan kreatifitas dalam merancang serta membuat media video pembelajaran yang lebih menarik.

d. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian bagi peserta didik ialah diharapkan mampu mempermudah dalam memahami materi ajar matematika, dan penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk menggambarkan penelitian secara utuh, maka sistematika penulisan yang digunakan dalam pembahasan ini terbagi menjadi tiga bagian utama yakni bagian awal, bagian tengah/ isi dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Pada bagian awal merupakan bagian permulaan skripsi yang tersusun atas halaman judul, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Tengah/ Isi

Pada bagian isi terdiri dari 5 bab, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Bab I adalah pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

- b. Bab II adalah kajian teori yang dijadikan referensi dan pijakan oleh peneliti dalam penelitian. Terdiri dari kajian pustaka, kerangka pikir dan hipotesis.
 - c. Bab III adalah metode penelitian yang menjelaskan terkait jenis penelitian, model pengembangan dan prosedur penelitian. Pada bab ini terdiri atas tempat dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji coba produk, teknik analisis data serta prosedur penelitian.
 - d. Bab IV adalah hasil dan pembahasan mengenai gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.
 - e. Bab V adalah penutup terdiri atas simpulan, saran dan keterbatasan penelitian.
3. Bagian Akhir
- Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran.