

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pengertian media secara umum dapat dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima, menurut Suryani, Setiawan & A (2019, hal. 2). Suryani & Agung S (2012) menjelaskan secara lengkap bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan mampu merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa dalam Suryani, Setiawan & A (2019, hal. 2).

Pengertian pembelajaran menurut Kustandi & Darmawan (2022, hal. 2) adalah suatu kegiatan yang bertujuan, tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Menurut Miarso (2004) dalam Suryani, Setiawan & A (2019, hal. 4) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan hingga pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran juga dipahami sebagai upaya yang di sengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari Driscool (2000) dalam Kustandi & Darmawan (2022, p. 6)

Menurut Kustandi & Darmawan (2020, p. 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Sedangkan Hamalik (1986) dalam Kustandi & Darmawan (2020, p. 15) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Serta penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan ketika isi pelajaran sedang berlangsung menurut Kustandi & Darmawan (2020, p. 15)

Matematika adalah suatu sarana menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri untuk melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Kemampuan matematis adalah kemampuan untuk menghadapi masalah-masalah baik dalam permasalahan matematika maupun kehidupan nyata Aledya (2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 4 Air Kumbang dengan mewawancari Guru Kelas V Ibu Lisda Purnawati, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia cukup lengkap dan salah satu materi yang masih merasa sulit oleh siswa adalah dalam pembelajaran matematika. Ibu Lisda Purnawati, S.Pd juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran hanya sebatas panduan dari buku cetak matematika dan media yang tersedia di kelas

terbatas hanya untuk beberapa materi matematika, dan hanya menggunakan papan tulis kelas. Sehingga Pemanfaatan media berbasis animasi juga masih belum tersedia di sekolah. Selain itu informasi lain bahwa sekolah ini hanya melakukan pembelajaran tatap muka tiga kali dalam seminggu.

Tahapan berpikir anak usia SD masih belum formal dan masih bersifat konkret yang artinya tingkat berpikir mereka sering kali sesuai dengan apa yang sedang mereka lihat atau sedang mereka raba. Mereka masih kesulitan untuk memikirkan sesuatu yang tidak ada di hadapannya yaitu hanya dengan menggunakan imajinasi mereka Priatna & Yuliardi (2019, p. 4). Kemudian dijelaskan juga bahwa salah satu karakteristik adalah abstrak yang merupakan lawan dari konkret. Karena itu, perlu adanya proses yang menjembatani antara pola pikir konkret yang dimiliki peserta didik dengan pola pikir abstrak yang merupakan ciri khas matematika Priatna & Yuliardi (2019, p. 4).

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap dapat di simpulkan bahwa permasalahan yang terjadi karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru hanya menggunakan media pembelajaran dan buku teks matematika yang tersedia. Menurut Barnawi (2012) dalam jurnal Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, (2019, hal. 50) penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang 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 dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.

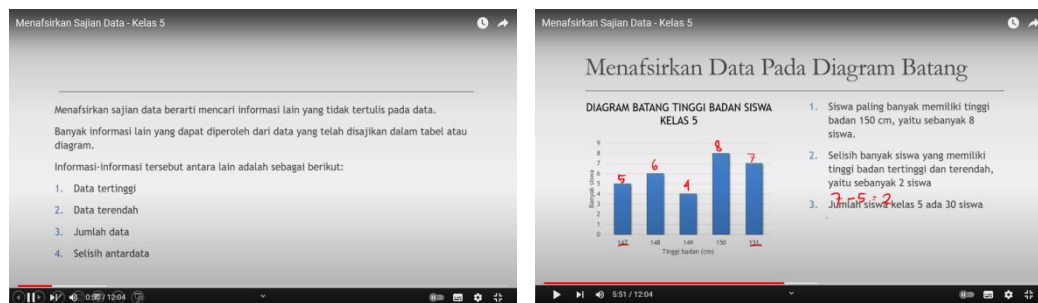
Dalam jurnal Mashuri (2020) Minat belajar matematika pada siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya penerapan alat bantu belajar berupa media. Fungsi dari media sendiri sebagai penyampai pesan / materi. Media dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga materi yang disampaikan mampu diserap dengan baik. Dalam Jurnal Yuanta (2019) menjelaskan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan – pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai menjadi salah satu penyebabnya. Pembelajaran yang digunakan oleh guru pun juga masih banyak menggunakan buku cetak dan LKS yang membuat suasana pembelajaran menjadi pasif, siswa terlihat bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran Matematika, hal ini juga dialami di kelas V SDN 4 Air Kumbang.

Dalam jurnal Setia Wardani (2017) Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga posisi sebagai makna dari istilah “gerakan”. Perubahan seperti perubahan seperti

perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi 2D (dua dimensi) dengan menggunakan program *Powtoon*.

Contoh video animasi materi menafsirkan sajian data kelas 5 SD yang diunggah oleh Suhendra (2021) di akun YouTube-nya (<https://youtu.be/3-cov0cmUj4?si=V34U4GpuFrcmFmSv>) seperti gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1. Contoh Video Pembelajaran Suhendra (2021)**

Pada gambar tersebut video animasi memiliki kelebihan yaitu materi menafsirkan data dapat dijelaskan dengan mudah dan lengkap. Namun masih ada kekurangan yaitu tidak cukup menarik minat siswa dalam pembelajaran dan suara dalam video masih kurang tegas dan kurang jelas intonasinya. Berdasarkan kekurangan dan kelebihan yang ada pada gambar 1, peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video. Karena pertama peneliti ingin mengetahui keterbatasan siswa kelas V dalam memahami pelajaran khususnya mata pelajaran Matematika tanpa menggunakan media. Kedua, karena SDN 4 Air Kumbang termasuk instansi sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana yang tersedia lengkap untuk dikembangkan.

Hal ini didukung dengan penelitian tentang media pembelajaran berbasis animasi pada materi bangun ruang kelas V SD yang dilakukan oleh Khasanudin (2020) bahwa sangat layak , efektif serta praktis digunakan di kelas. Selain itu pada penelitian lain yang dilakukan oleh Mashuri (2020) tentang penggunaan video animasi pada materi volume bangun ruang dapat diterapkan di lapangan, juga dapat dikatakan hasil dari pembelajaran menggunakan media video animasi ini meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika.

Atas penjelasan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Kelas V di SDN 4 Air Kumbang”**.

## **1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian**

Agar penelitian ini terarah dan mempunyai tujuan serta untuk menghindari adanya penyimpangan dalam penelitian ini. Adapun fokus dan subfokus penelitian, fokus penelitian pada penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran Matematika pada materi menafsirkan sajian data berbasis video animasi untuk siswa kelas V di SDN 4 Air Kumbang.

Subfokus pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Matematika di kelas V.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis video animasi untuk siswa kelas V yang valid?
- 2) Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis video animasi pada materi menafsirkan sajian data berbasis video animasi untuk siswa kelas V yang praktis?
- 3) Bagaimana mengembangkan kelayakan media pembelajaran Matematika berbasis Video animasi untuk siswa kelas V yang efektif?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk memaparkan bahwa media pembelajaran Matematika berbasis video animasi untuk siswa kelas V yang valid.
- 2) Untuk memaparkan bahwa media pengembangan pembelajaran Matematika berbasis video animasi pada materi menafsirkan sajian data untuk siswa kelas V yang praktis
- 3) Untuk memaparkan bahwa media pembelajaran Matematika berbasis video animasi untuk siswa kelas V yang efektif

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Manfaat secara praktis
  - 1) Bagi peserta didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran Matematika khususnya materi menafsirkan sajian data dan meningkatkan antusias dan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar matematika.

2) Bagi Guru

Membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran terutama pembelajaran Matematika dan Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

b) Manfaat secara teoritis

1. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi
2. Memberikan kontribusi dalam bidang dalam bidang pendidikan khususnya untuk pengembangan media pembelajaran
3. Menjadi sumber informasi atau referensi bagi peneliti selanjutnya.