

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan itu berasal dari kata didik, yaitu suatu proses mendidik peserta didik untuk paham tentang pengetahuan. Pendidikan juga mendidik akhlak peserta didik menjadi lebih baik. Dalam arti luas pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yg diperlukan di masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan Pendidikan adalah untuk mencerdaskan manusia agar siap untuk menghadapi cobaan yang ada di kehidupan nyata.

Menurut UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Menurut Hamalik dalam (Munadah et al., 2021) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik

mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam melaksanakan pembelajaran. Mulai dari awal sampai akhir pembelajaran guru harus mendesain pembelajaran agar efektif dan efisien, oleh karena itu guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Teni, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut media pembelajaran menurut (Nurfadhillah, 2021) merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di dalam kelas. Keaktifan siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar (Sinar, 2018).

Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 141 Palembang, dengan salah satu guru, dapat disimpulkan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi dan masih minim penggunaan media pembelajaran pada materi bilangan cacah besar sehingga peserta didik masih berfokus pada sumber buku paket matematika yang menyebabkan proses belajar pembelajaran menjadi jenuh dan bosan akibatnya peserta didik kesulitan dalam menguasai materi bilangan cacah besar, sehingga ada beberapa peserta

didik kelas IV yang belum mencapai KKM. SD Negeri 141 Palembang menerapkan KKM pada angka 75, jadi hasil belajar pada materi bilangan cacah besar belum mencapai KKM.

Media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar tersebut digerakan hingga menjadi sebuah video animasi (Kasih, 2017; Trianawati, 2019). Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian siswa dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran siswa yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya (Kurniawan et al., 2018).

Dalam penyampaian materi, guru sering kali menggunakan metode ceramah di mana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru (Abrar & Mahmudah, 2023). Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif, dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, salah satu faktor pendukungnya adalah tersedianya alat peraga. Alat peraga adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran (Abrar & Mahmudah, 2023). Hal ini membantu siswa dalam memahami materi matematika secara lebih efektif dan menyenangkan (Ulandari et al., 2022).

Video animasi saling berkaitan dengan papin karena video animasi tidak bisa berdiri sendiri dan harus memiliki penunjang karena setelah menonton video

animasi tidak semua peserta didik akan memahami materi yang telah disajikan, oleh sebab itu untuk membantu peserta didik yang belum memahami materi yang telah disajikan dalam bentuk video animasi, pendidik melakukan praktek dengan menggunakan papin. Papin membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

Materi pada mata pelajaran matematika adalah konsep yang bersifat abstrak (Fauzia, 2018). Mata pelajaran matematika diberikan pada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Sholehah et al., 2018). Dalam mata pelajaran matematika terdapat beberapa materi, salah satunya adalah bilangan cacah besar. Dalam mempelajari materi ini membutuhkan media video animasi dan alat peraga edukasi yaitu papin bilangan cacah besar.

Kendala atau kesulitan dalam memahami materi ini adalah apabila sarana dan prasarana yang ada disekolah kurang memadai seperti tidak memiliki proyektor, media video animasi sangat membutuhkan proyektor untuk menampilkan video agar peserta didik bisa menonton video animasi, apabila sekolah tidak memiliki proyektor peserta didik akan sulit memahami materi bilangan cacah dan peserta didik hanya bergantung dengan buku paket yang membuat proses pembelajaran tidak efektif dan efisien sehingga hasil belajar peserta didik tidak ada peningkatan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada hari senin 6 mei 2024 di SD Negeri 141 Palembang, dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan teknologi dan masih berfokus pada buku paket matematika yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi jenuh dan bosan, hasil observasi menunjukkan bahwa 19 siswa dari 30 siswa kelas IV di SD Negeri 141 Palembang hasil belajar pada materi bilangan cacah besar belum mencapai KKM.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Muhibbah & Iba, 2022) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD” hasil pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas IV SDN Dukuh 09 Pagi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Video Animasi Berbasis Alat Peraga Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV”**

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran matematika, metode ceramah masih mendominasi pembelajaran ketika menjelaskan materi.
3. Proses pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar buku paket matematika dan tidak semua siswa memiliki buku paket secara mandiri.

4. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM.

1.2.1 Batasan Lingkup Masalah

Batasan pada penelitian ini adalah:

1. Media yang digunakan adalah video animasi berbasis alat peraga edukasi
2. Materi pembelajaran bilangan cacah besar
3. Hasil belajar difokuskan pada kemampuan kognitif dalam hal menguasai materi bilangan cacah besar.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

Adakah pengaruh video animasi berbasis alat peraga edukasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh video animasi berbasis alat peraga edukasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam belajar pada mata pelajaran matematika, agar peserta didik tidak berpikir bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1). Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.
- 2). Bagi peserta didik, dengan menggunakan video animasi berbasis alat peraga edukasi peserta didik akan memahami materi yang diajarkan dan pembelajaran menjadi lebih aktif.
- 3). Bagi sekolah, sebagai referensi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.