

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berpikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan undang-undang No. 20 Bab 1 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai

dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa arti pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Sistem pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya prose belajar (learning process). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapantahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betulbetul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun terhadap (sequensial). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan cepat tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (two-way traffic communication)

bahkan komunikasi banyak arah (multi way traffic communication). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kutambatu pada tanggal 30 Agustus 2024, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar didalam kelas masih kurangnya penggunaan media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku tematik dan *powerpoint* yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar, guru juga masih memanfaatkan media sederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk gambar dan tulisan yang ditempelkan dalam kertas karton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 044814 Kutambatu, bahwa dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan buku tematik dan *powerpoint* sederhana dalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret dan hasil belajar siswa juga masih ada yang belum mencapai KKM, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran berbentuk *powerpoint* namun masih dalam bentuk sederhana. *Powerpoint* sederhana tersebut hanya berupa tulisan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media bisa jadi dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat membantu mencapai efektifitas dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian, peserta didik dalam belajar. Daya visualisasi peserta didik pun terbantu dari materi yang mungkin masih abstrak yang akan diajarkan, sehingga dapat memudahkan pemahaman peserta didik. selain itu, media juga mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Media pembelajaran animasi merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. media pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan konsep kepada siswa. Dengan mempelajari cara menggunakan media pembelajaran yang tepat guru dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Hal ini dapat mengarah kepada tingkat pemahaman yang lebih baik. Hal ini dapat mengarah pada tingkat pemahaman yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik. Menghadapi tantangan teknologi dalam era digital saat ini, teknologi dan media digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mahasiswa. Mempelajari hubungan media pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran memungkinkan dosen untuk menghadapi tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh teknologi. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti video animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa (Hariyadi,2023:26).

Berdasarkan uraian serta permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *PICTORY.AI* Mata Pelajaran Matematika Materi Materi Pecahan Senilai Kelas IV SD Negeri 044814 Kutambaru”

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, identifikasi beberapa masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang aktif bervariasi sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran langsung
3. Siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran
4. Keterbatasan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap validitas dan kepraktisan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat ditentukan rumusan masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan video animasi untuk pembelajaran materi pecahan senilai pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan video animasi yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan senilai pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru tahun ajaran 2024/2025?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana validitas pengembangan video animasi untuk pembelajaran materi pecahan senilai pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru tahun ajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kepraktisan video animasi yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan senilai pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru tahun ajaran 2024/2025

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan penulis yang berkaitan dengan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *pictory.ai*, sehingga berguna dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dan dalam perkembangan dunia teknologi dan dunia pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Bagi siswa, mampu mempermudah siswa untuk memahami materi pecahan senilai, mampu melatih kefokusannya.
2. Bagi guru, sebagai referensi untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis video animasi, agar mempermudah pekerjaan guru dalam menyampaikan materi.
3. Bagi sekolah, sebagai patokan agar sekolah mampu mengembangkan praktik dalam proses pembelajaran dan sebagai rekomendasi bagi sekolah agar memperbanyak fasilitas sekolah.
4. Bagi penulis, sebagai wawasan dan referensi untuk membuat proses pembelajaran yang menarik sebagai calon pendidik di masa depan dan mempermudah penulis untuk mempraktikkan materi pembelajaran kepada siswa secara langsung.