

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan wajib diberikan dengan sebaik mungkin untuk mencapai standar yang tinggi dan memaksimalkan nilai sumber daya manusia karena sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda agar siap dan terlibat dalam proses pembangunan di era global. Kemajuan teknologi juga memengaruhi pendidikan. Selain itu, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi lebih memengaruhi kesehariannya.¹ Media, metode, dan hasil pembelajaran adalah komponen penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu pengajar mengungkapkan materi pembelajaran kepada murid, sebaliknya, metode pembelajaran mengatur materi pembelajaran dan strategi pengiriman yang efektif; dan pengukuran hasil belajar ialah cara yang baik dan bagus supaya menemukan bakat dan keinginan murid terhadap suatu pembelajaran.² Matematika adalah sebuah bidang awal yang sangat berkembang dari segi materi dan aplikasinya. Kamus Bahasa Indonesia mendefinisikan matematika sebagai bidang yang menyelidiki hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang dimanfaatkan untuk menyelesaikan persoalan matematika.³

Seperti yang dinyatakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2006), matematika membantu berbagai disiplin ilmu dan meningkatkan pemikiran manusia. Tujuan dari peningkatan kualitas pendidikan ialah

¹ Yuyun Asnawati, and Sutiah Sutiah, 'Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Journal of Islamic Education*, 9.1 (2023), 64–72.

² Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran', 3 (2011).

³ Hamzah Ali, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2014).

untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia secara keseluruhan untuk memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan dunia melalui olahraga, olah rasa, olah pikir, dan olah hati. Tingkat pembelajaran matematika yang rendah disebabkan oleh berbagai masalah. Salah satunya adalah bahwa beberapa murid menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit; mayoritas murid yang tidak menyukainya bahkan menganggapnya sebagai pelajaran yang harus dihindari. Namun, murid yang tidak menyenangi pelajaran matematika dapat menghadapi kesulitan dalam mempelajarinya. Di sekolah dasar, siswa tidak diajarkan operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian. Ini karena semua operasi tersebut berhubungan dengan bilangan. Mereka hanya belajar hitungan bulat, pecahan, dan cacah. Ini disebabkan oleh fakta bahwa operasi hitung pada bilangan cacah, bilangan bulat, dan pecahan berperan dalam banyak matematika.

Akibatnya, hasil belajar matematika siswa dianggap masih rendah karena kesulitan belajar mereka. Saat diberi tugas matematika, siswa kurang aktif dan hanya sedikit yang berani pergi ke kelas. Selain faktor siswa yang menyebabkan masalah, guru juga tidak menggunakan media pendukung yang cukup untuk menjelaskan materi dan membuatnya lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, anak-anak menjadi bosan dan jenuh dengan matematika karena metode yang kurang variatif.⁴ Sistem pendidikan nasional mengatur pendidikan di Indonesia untuk membantu kemajuan dan perkembangan negara dan menjawab tantangan zaman.⁵ Saat ini, matematika telah mengalami banyak perubahan seiring dengan

⁴ Ulfa Maria Eni Atiaturrehmaniah, Musabihatul, 'Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDN Surakarta"'.
⁵ Munirah, "Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita," *Auladuma 2*, No.2, 233–34.

kemajuan teknologi. Matematika harus terus beradaptasi.⁶ Media digital berperan terhadap kehidupan semakin besar dan penggunaannya meningkat seiring dengan transformasi dunia menjadi dunia cyber, yakni dunia yang bergantung pada komunikasi online dan konektivitas virtual.⁷ Dengan demikian, kemajuan teknologi yang terjadi telah menimbulkan kesulitan bagi dunia pendidikan, terutama pada tahap pembelajaran.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, perlu diakui bahwa metode konvensional tidak lagi cukup untuk mengelola sistem pendidikan nasional. Pendidikan tidak terbatas pada ruang kelas dengan buku dan guru. Berbagai aspek pekerjaan manusia telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi. Ini termasuk berpikir, koordinasi, produksi, komunikasi, dan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, teknologi pendidikan adalah hasil dari revolusi teknologi. Selain kognitif yang mempengaruhi pembelajaran siswa, kognitif juga merupakan aktivitas dan pakan pilihan otomatis seseorang untuk mengorganisasi dan menerima informasi. Kognitif juga berkaitan dengan karakteristik khusus seseorang dalam kegiatan berolah pikir, termasuk kecakapan kognitif terkait, muncul terus menerus, dan tingkat kemunculan yang tinggi. Akibatnya, kognitif secara bertahap mempengaruhi perubahan aktivitas seseorang.⁸

Hasil observasi peneliti dengan ibu Ade, guru MI Islamiyah Ciwaru di kelas II, menunjukkan kemampuan siswa di kelas II belum maksimal, terutama dalam mengenal pecahan. karena ketika guru memberikan tugas

⁶ Istiqlal Muhammad, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.1 (2013), 45.

⁷ Wulansari Diane Masyi, *Dididklah Anak Sesuai Zamanannya: Mengoptimalkan Potensi Anak Di Era Digital*, (Jakarta: Visimedia, 2017).

⁸ Arifin Syamsul, 'Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif Dalam Pembelajaran Matematika''', Abdul (Indramayu: Desember 2021, 2021).

kepada siswa mengenai materi tentang mengenal pecahan, kebanyakan dari mereka masih belum dapat menentukan atau mengenal pecahan. Selain itu, dalam pembelajaran matematika sendiri, konvensional masih sering digunakan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peneliti membuat keputusan untuk menggunakan video animasi sebagai media dan produk untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang soal pecahan kelas II MI Islamiyah Ciwaru. Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: pertama, mereka memberikan petunjuk bagi pengajar supaya meraih tujuan pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengungkapkan materi pelajaran dengan cara yang berurutan, dan membantu dalam penyediaan materi dengan cara yang menarik, sehingga memaksimalkan kualitas pembelajaran.⁹

Menurut peneliti, siswa kelas II masih ada yang belum mengerti dalam mengerjakan soal pecahan. mereka juga belum terlalu mengerti perihal bilangan atau mengenal pecahan karena kecenderungan mereka untuk bermain. Jadi, sebagai alternatif, peneliti menggunakan video animasi untuk membantu siswa memahami cara menggunakan lambang bilangan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa tidak memahami pecahan. Pembelajaran dengan animasi atau video lebih efektif karena kemampuan untuk masuk melalui dua sensor indera manusia, yakni telinga dan mata. Dale menyatakan bahwa indera pengelihatan (mata) menyumbang 75% dari pengalaman belajar seseorang, indera pendengaran (telinga) menyumbang 13%, dan indera lainnya menyumbang 13%.¹⁰ Selain itu, ahli materi menilai bahwa video animasi

⁹ Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03 (2018), 171–87.

¹⁰ Muhammad Ridwan Apriansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 9–18.

ini memenuhi tujuan pembelajaran, kompetensi pembelajaran, materi yang sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik siswa SD, konsep yang benar, dan ditampilkan dengan bahasa yang cocok. Ahli media juga menilai bahwa video animasi ini memiliki teks yang dapat dibaca, narasi yang menjelaskan, audio yang jernih, visual yang terlihat jelas, dan efek suara yang baik.¹¹

Selain itu salah satu Penelitian relevan yang diteliti oleh Catri Maulidiyah Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis Plotagon dan Kinemaster sangat menarik dan mudah dipahami. Hasil validasi materi mencapai 100% dan validasi media 88,9%, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak. Hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang dapat ditingkatkan dengan menggunakan video animasi pembelajaran berbasis Plotagon dan Kinemaster. Nilai rata-rata pretestnya adalah 69,67, tetapi nilai rata-rata postestnya adalah 82,33 dengan peningkatan N sebesar 0,42 dan peningkatan pada kriteria peningkatan termasuk nilai kualifikasi.¹²

Dengan demikian, dikembangkannya media video animasi berbasis canva dan capcut ini untuk menunjukkan dan mengetahui tentang perbedaan media media yang sudah ada dengan media yang telah dikembangkan oleh peneliti, supaya menumbuhkan minat siswanya dengan memilih media pembelajaran yang cocok yaitu video animasi berbasis canva dan capcut dengan kebutuhan pada materi tersebut misalnya dengan menggunakan media video animasi yang dibuat

¹¹ Umi Wuryanti and Badrun Kartowagiran, 'Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7.2 (2016), 232–45.

¹² Catri Maulidiyah, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Platagon Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islamiyah Lukman Hakim Pakisaji-Malang", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 76-85.

sekreatif mungkin dengan mengkreasikan media yang dibuat, Selain itu penggunaan media video animasi pembelajaran ini diinginkan bisa membantu murid meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam memperoleh hasil belajar kognitif yang lebih baik. Diharapkan penerapan media video animasi pembelajaran ini bisa memberikan dukungan yang efektif bagi siswa serta membantu pengajar dalam tahap pembelajaran di sekolah tersebut. Penting untuk mencatat bahwa menggunakan media teknologi digital dalam pembelajaran memiliki manfaat dalam memperkenalkan ruang kelas kepada peluang dan sumber daya yang mungkin tidak dapat diakses oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut jadi peneliti melaksanakan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Mengenal Pecahan Pada Siswa Kelas II SD/MI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang terjadi, beberapa masalah bisa dikategorikan sebagai berikut:

1. Siswa tidak menunjukkan kemampuan analisis yang baik atau minat yang lebih besar dalam pembelajaran saat guru menunjukkan masalah nyata.
2. Guru yang harus menumbuhkan minat siswa dengan memperbarui ketertarikan sebuah media
3. Pemakaian media dalam pembelajaran Matematika belum maksimal serta motivasi belajar siswa yang harus lebih ditingkatkan lagi

C. Batasan Masalah

Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan Pada kelas II MI Islamiyah Ciwaru

2. Pembelajaran dikhususkan pada pembelajaran matematika kelas II Materi mengenal pecahan
3. Media yang dimanfaatkan ialah Media video animasi.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, jadi rumusan dari penelitian ini ialah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media Video Animasi pada pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi mengenal pecahan pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan Media Video Animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi mengenal pecahan pada siswa sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan Media Video Animasi pada pembelajaran matematika supaya memaksimalkan hasil matematika materi mengenal pecahan pada siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Video Animasi yang dikembangkan supaya memaksimalkan hasil belajar matematika materi mengenal pecahan pada siswa sekolah dasar

F. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis
dapat memberikan perspektif baru tentang pembuatan sumber daya pembelajaran yang membantu dalam tahap pembelajaran di

Sekolah Dasar serta perkembangan dunia pendidikan secara keseluruhan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

menambah pengetahuan dan sarana dalam mengamalkan pengetahuan terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Siswa

Siswa tidak sulit memahami materi pelajaran karena dimultimediakan dan memiliki pengalaman belajar yang membosankan, yang memaksimalkan bakat dan keinginan mereka untuk belajar.

G. Sistematika Pembahasan

Secara sistematika, pembahasan penelitian ini terbagi ke dalam lima bab berikut:

BAB I Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan dibahas dalam Pendahuluan.

BAB II Kajian Teori mencakup penjelasan teori tentang media video animasi, peningkatan hasil belajar matematika materi mengenal pecahan, pembelajaran tematik, dan kerangka berpikir untuk produk yang akan dikembangkan (Rancangan Produk Konseptual).

BAB III Tempat dan waktu penelitian, metodologi penelitian, prosedur pengembangan, jenis data, sumber data, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan kriteria kelayakan produk adalah semua komponen dari metodologi penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan diskusi, serta analisis, desain, pengembangan produk, uji validitas, revisi produk, dan evaluasi.

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran