

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran era digital memiliki perbedaan dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. Pada era digital saat ini dapat menjadi suatu peluang ataupun menjadi masalah jika kita belum siap dalam menghadapi adanya perubahan. Perubahan dapat dilihat mulai dari gaya hidup, budaya masyarakat, dan fungsi media cetak menjadi media digital. Pentingnya dalam menghadapi permasalahan pada saat ini yaitu agar dapat mengembangkan strategi pembelajaran era digital. Perkembangan pendidikan era digital tentu membuat peserta didik dengan mudah dan cepat memperoleh suatu informasi, serta pengetahuan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik saja, tetapi peserta didik terlibat dalam berlangsungnya proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media digital.¹

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan sangat cepat pada zaman sekarang ini dengan membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan di berbagai negara oleh percepatan serta inovasi dari waktu ke waktu. Penggunaan teknologi menciptakan perubahan besar untuk pendidik dan peserta didik dalam belajar mengajar, serta pengaruhnya pada manajemen sekolah menjadi lebih baik dari sebelumnya.² Kemajuan media dan teknologi dirasakan hampir oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak dapat dipungkiri mulai dari anak-anak hingga orang dewasa tidak ketinggalan oleh dampak dari penggunaan. Pengaruh teknologi pada pendidikan abad 21 sangat terasa untuk masyarakat.³

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media video juga menunjukkan hasil yang positif sehingga bisa untuk meningkatkan minat, motivasi, dan rasa semangat peserta

¹ Taufiq Nur Azis, "Strategi Pembelajaran Era Digital," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.

² Suci Zakiah Dewi and Irfan Hilman, "Penggunaan TIK Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2019): 48.

³ Marcos Moshinsky, "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21" *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–16.

didik dalam belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, serta berlangsung secara efektif dan efisien.⁴

Namun kenyataan di Indonesia saat ini ialah masih banyak sekolah yang fasilitasnya terbatas, sehingga pelaksanaan dengan menggunakan teknologi menjadi sulit.⁵ Adapun saat ini bahwa dilapangan terkait penggunaan media masih terbatas, kurang beragam seperti banyaknya pendidik yang masih kesulitan dalam penyesuaian perkembangan teknologi sehingga mengakibatkan siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika. Bahkan pembelajaran matematika dianggap sulit oleh peserta didik, dianggap pembelajaran yang menakutkan, kurang menyukai, kurang bersemangat sehingga membuat tingkat pemahaman dan hasil belajar yang kurang maksimal.⁶

Pada kenyataannya salah satu contoh di lapangan yang real di SDN GEMBONG I, pada saat observasi yaitu penggunaan media masih terbatas dengan menggunakan media visual saja dalam pembelajaran matematika, sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik. Selain itu ditemukan data awal bahwa ketuntasan pada mata pelajaran matematika tergolong rendah, diantaranya peserta didik mendapatkan rata-rata di bawah nilai KKM yaitu 70. Hal ini dikategorikan rendah secara kualitas matematika di sekolah tersebut, peserta didik harus mendapatkan nilai di atas nilai KKM supaya dikategorikan nilai yang baik untuk mencapai ketuntasan. Disamping itu, hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan wakli kelas V SDN GEMBONG I mengatakan bahwa:

“Siswa dapat mengikuti pelajaran lain dengan baik tetapi berbeda dengan matematika, siswa sedikit lama untuk bisa mengikuti pelajaran matematika. Siswa menganggap pelajaran matematika seperti seekor singa yang menakutkan”.⁷

Hal ini sangat ada kesenjangan antara kondisi di Indonesia yang sekarang direncanakan oleh pemerintah dengan kenyataan saat ini. Solusi yang dapat dilakukan

⁴ Wahyu Agung Dwi Pamungkas and Henny Dewi Koeswanti, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2022): 346.

⁵ Pebria Dheni Purnasari and Yosua Damas Sadewo, “Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital,” *Jurnal Basicedu* 5, no.5(2021): 3089–3100.

⁶ Purnomo dalam Ai Muflihah, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada Pelajaran Matematika” *Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2021): 152–60.

⁷ Ibu Lely, Selaku wali kelas 5A SDN Gembong I. 23 Maret (2024): 09:00.

adalah menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar supaya terwujudnya pembelajaran yang efektif. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas, agar dapat menyampaikan materi bahan ajar dengan baik.⁸

Oleh karena itu, berdasarkan potensi masalah di atas peneliti tertarik dalam melakukan penelitian. sehingga penelitian ini sangat perlu dilakukan, dan peneliti mencoba mengembangkan media audio visual *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi skala kelas V SD. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia bisa menghasilkan pembelajaran yang menggabungkan materi akademik dengan konteks teknologi. Salah satu media audio visual yaitu aplikasi *Powtoon* yang menampilkan fitur video animasi untuk dapat dilihat dan didengar.⁹ Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam pada proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SDN GEMBONG I didapati identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang menyukai pada mata pelajaran matematika.
2. Terbatasnya penggunaan media pada proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih jelas dan terarah maka dilakukan batasan masalah yang teliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa media audio visual *Powtoon* sebagai media yang belum dikembangkan oleh guru kelas V SDN GEMBONG I. Penelitian ini memfokuskan untuk mengembangkan media audio visual *Powtoon* dalam pembelajaran matematika materi skala kelas V.

⁸ Hilda Rosinta, Eko Wahyu Wibowo, and Oman Farhurohman, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 3, no. 1 (2023): 593.

⁹ Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani, "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon," *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 2, no. 2 (2020): 85–96.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media audio visual *Powtoon* pada materi skala mata pelajaran matematika di kelas V SD ?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual *Powtoon* pada materi skala untuk siswa kelas V ?
3. Bagaimana keefektifan terhadap media audio visual *Powtoon* pada materi skala dengan hasil belajar ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media audio visual *Powtoon* pada materi skala di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media audio visual *Powtoon* pada materi skala untuk siswa kelas V.
3. Untuk mengetahui keefektifan terhadap media audio visual *Powtoon* dengan hasil belajar siswa kelas V.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam dua hal, yaitu manfaat teoritis dan praktis pada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran matematika .

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Untuk mendapatkan keilmuan yang lebih profesional dan memperkaya khazanah keilmuan dalam pendidikan yang bermakna, menghasilkan inovasi-inovasi baru untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan tambahan informasi, pengetahuan untuk memotivasi dan menguasai media pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa, menjadi bahan referensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, serta menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi siswa pada proses pembelajaran, mempermudah dalam memahami materi pelajaran dengan baik, minat belajar, serta memperoleh pengalaman dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Sekolah

Bermanfaat untuk memberikan ide dalam meningkatkan hasil belajar dengan adanya inovasi terhadap pembelajaran, memberikan sesuatu yang positif yaitu kemajuan dalam pembelajaran serta wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

1. Jenis media yang akan dikembangkan merupakan media aplikasi *web online* dengan menampilkan fitur-fitur animasi menarik dalam membuat sebuah video ataupun presentasi yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran matematika khususnya materi skala. Media pembelajaran audio visual ini adalah video animasi bergerak, sehingga bisa membuat peserta didik menerima materi dengan baik dan memakai animasi yang menarik, gambar, suara untuk membantu fokus peserta didik.
2. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Pada media ini dapat menampilkan materi pelajaran yang menarik untuk membuat peserta didik bisa lebih fokus dan menyenangkan saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
3. Hasil dari media ini dapat berupa *file slideshow*, MP4 (video) yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* menggunakan komputer, laptop, atau *handpone*.

4. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk memfasilitasi pembelajaran matematika. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*.
5. Pengembangan media ini dilakukan mengikuti tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementaion, dan evaluation*, serta memanfaatkan informasi yang tersedia untuk menjawab pertanyaan sambil mendokumentasikan data/informasi yang dikumpulkan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka: terdiri atas landasan teori dari pengembangan media, audio visual, *Powtoon*, hasil belajar, matematika, kerangka berpikir, penelitian yang relevan.

BAB III Metode Penelitian: terdiri atas pendekatan penelitian, setting penelitian, indikator keberhasilan dan instrument penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian: terdiri atas deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup: terdiri atas kesimpulan, saran, rekomendasi.