

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran atau penataran matematika merupakan kegiatan usaha yang dilaksanakan untuk meningkatkan kapabilitas siswa dalam menghitung, mengukur, serta memakai rumus matematika untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam aktivitas setiap hari, sampai pada akhirnya mencapai perubahan perilaku yang cenderung permanen, dari yang bisa dilihat ataupun tidak bisa dilihat secara jelas.

Salah satu kendala dalam penataran matematika adalah siswa tidak mempunyai ketertarikan terhadap matematika. Kecintaan terhadap matematika bisa dipahami sebagai partisipasi penuh pada seluruh kegiatan pembelajaran matematika di lingkungan rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Siswa yang memiliki ketertarikan belajar matematika artinya memiliki upaya dan keinginan dalam menelaah matematika.

Pada umumnya pembelajaran yang di laksanakan yaitu masih tradisional seperti guru menerangkan suatu konsep, memberikan suatu contoh, mengerjakan soal-soal latihan kemudian untuk mengerjakan soal-soal sebagai pekerjaan rumah yang merupakan kegiatan rutin di

sekolah. Umumnya siswa belajar secara individu, tidak ada kesempatan untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya. Jawaban suatu soal juga membatasi kreativitas para murid, karena hanya terdapat satu jawaban benar dan kebenaran tersebut ditentukan berdasarkan otoritas seorang guru. Proses pembelajaran tersebut telah menghasilkan sejumlah murid tidak mampu menggunakan ketrampilan untuk menyelesaikan persoalan sekecil apapun.

Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilaksanakan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran matematika yang memerlukan konsentrasi tinggi. Hal ini dikarenakan matematika penting bagi siswa, guna melatih siswa berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta bekerjasama, ini sesuai dengan Permendiknas No. 22, “mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.” Kemudian Karso dkk menyatakan matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup di dalam lingkungannya, untuk mengembangkan pola berpikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu selanjutnya.

Pemecahan masalah dalam matematika menjadi perhatian penting dalam belajar matematika, apabila seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah, siswa itu mampu mengambil keputusan, karena siswa menjadi mempunyai keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperolehnya. Dengan menggunakan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika, siswa mengenal cara berpikir, kebiasaan untuk tekun, dan keingintahuan yang tinggi, serta percaya diri dalam situasi yang tidak biasa, yang akan melayani mereka secara baik di luar kelas matematika. Menyatakan bahwa melalui penyelesaian masalah siswa dapat berlatih untuk mengintegrasikan konsep-konsep, teorema-teorema, dan keterampilan yang telah dipelajari.

Peranan media dalam proses pembelajaran memiliki tingkat kepentingan yang tinggi. Media kata “Media” merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Secara lebih luas media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan yang merangsang pikiran, perasaan perhatian,

dan kemampuan siswa untuk mendorong proses belajar.¹ Menurut Riyana media merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena dapat membuat proses pembelajaran karena dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media juga membantu dalam memperjelas pesan pembelajaran.²

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Falah Kp. Andamui Kota Serang pada tanggal 5 Oktober 2023, diperoleh data bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai upaya untuk membantu siswa dalam memahami materi/konsep. Namun, pada beberapa materi. Salah satu materi yang tidak menggunakan media yaitu materi bilangan pecahan. Oleh sebab itu, pada materi ini guru lebih banyak memberikan teori.

Kondisi tersebut, dilengkapi dengan anggapan bahwa sekolah menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan bagi seluruh siswa dan apabila telah memasuki jam pelajaran siswa akan merasa bosan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perilaku siswa yang cenderung

¹ Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, and Arafah Husna, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4.2 (2018), 119–25.

² Siti Futihat, Eko Wahyu wibowo, Imas Mastoah Development Of Letter Puzzle Media to Improve Students Ability In Reading Beginnings, *Jurnal Kependidikan Dasar*, 7.2 Desember (2020) 135-148.

menyukai jam pelajaran yang dipercepat atau sekolah mengadakan kebijakan pulang cepat kepada siswa. Artinya sekolah dijadikan sebagai rutinitas, bukan suatu kegiatan yang diidamdamkan oleh siswa. Kemudian, fakta tersebut menjadikan mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang kurang bermakna dan menjadi penyebab mata pelajaran matematika kurang diminati oleh sebagian banyak siswa. Masalah selanjutnya yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bilangan pecahan, sebagian besar siswa belum mengerti tata cara menghitung bilangan pecahan. Siswa cenderung ragu-ragu saat mengerjakan soal yang diberikan bapak ibu guru. Kurang pemahaman siswa disebabkan siswa yang kurang perhatian serta kurang konsentrasi siswa karena siswa kurangnya kemampuan dasar dan kurangnya konsentrasi sehingga siswa tersebut kurang memahami disaat pembelajaran. Tidak semua mata pelajaran menggunakan media salah satunya mata pelajaran matematika guru mengajak siswa untuk mendengarkan penjelasan dan duduk dibangku di dalam kelas. Hal ini, berdampak negatif pada hasil belajar siswa karena siswa cenderung menghafal hasil bilangan pecahan yang telah dijelaskan tanpa memahami tata cara menghitungnya, sehingga siswa cenderung lebih cepat melupakan materi yang dijelaskan.

Gora dan Sunarto dalam Evi Deliviana menjelaskan bahwa untuk menghadapi berbagai masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, terdapat beragam inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya mendorong terciptanya pembelajaran yang berkualitas, yang mana kualitas tersebut berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Salah satu inovasi pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan *powtoon*. *Powtoon* adalah sebuah *website* yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan bank elemen yang telah disediakan yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga. Serta tampilan *powtoon* mirip dengan *powerpoint*, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. *powtoon* yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi.³

Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajar audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple. Penggunaan *powtoon* akan lebih memudahkan kita dalam membuat animasi untuk

³ Evi Deliviana, 'Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6.1 (2017), 1689–99.

video atau presentasi. Kelebihan dari *powtoon* sendiri yaitu *interface* dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Upaya mendukung peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan tentu membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa dengan memanfaatkan teknologi dan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah. Media pembelajaran dengan berbentuk video merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk digunakan di MI Al-Falah Andamui Kota Serang karena MI tersebut menyediakan fasilitas yang dapat mendukung pemutaran video. Munir menjelaskan bahwa kelebihan dari media pembelajaran berbentuk video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu *videostrip*, *powtoon*, *animaker*, dan sebagainya.

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian di Kelas IV MI Al-Falah Kp. Andamui Kota Serang. Berkat dari adanya fenomena yang ada di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran agar siswa terdorong untuk selalu bersemangat,

antusias dan merasa tertarik dengan setiap materi yang disampaikan oleh guru didalam kelas. Hal tersebut juga menyadari bahwa apabila siswa merasa senang, maka siswa akan mudah dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan. Umumnya, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan merupakan kenikmatan bagi siswa dalam menuntut ilmu dengan nyaman dan merupakan waktu menyenangkan merupakan keharusan bagi guru.

Melalui video animasi yang dikembangkan oleh peneliti, di harapkan dapat menawarkan pengalaman belajar baru kepada siswa dan membantu guru dalam proses pengajaran. Pengalaman belajar baru ini di rancang untuk membantu siswa tetap termotivasi. Karakter dalam video animasi diharapkan dapat menyampaikan nilai-nilai bagaimana mendapatkan sesuatu, salah satunya adalah kerja keras.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas diketahui bahwa pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan diyakini mampu diserap baik oleh siswa dengan menggunakan media *powtoon*. Media *powtoon* dalam penelitian ini diyakini mampu meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan. Sehingga, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah

“PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BILANGAN PECAHAN KELAS IV MI AL-FALAH ANDAMUI KOTA SERANG.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran
2. Masih kurangnya penggunaan media yang mendukung sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pelajaran.
3. Perkembangan di era digital membuat siswa sangat membutuhkan media pembelajaran supaya siswa lebih semangat lagi dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimanakah prosedur pembuatan media video animasi pembelajaran menggunakan *powtoon* terhadap daya tarik siswa untuk meningkatkan pemahaman materi kelas IV bilangan pecahan?

2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap materi bilangan pecahan?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap materi bilangan pecahan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana prosedur pembuatan media video animasi *powtoon* terhadap daya tarik siswa untuk meningkatkan pemahaman materi kelas IV bilangan pecahan.
2. Kelayakan pada media video animasi menggunakan *powtoon* terhadap pembelajaran bilangan pecahan.
3. Kefektivan penggunaan media video animasi *powtoon* terhadap pembelajaran bilangan pecahan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang dapat dikategorikan ke dalam dua jenis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan

powtoon. Pendekatan ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media video ini dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan mengembangkan kemampuan berfikir integratif

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menambahkan variasi media yang digunakan. Dengan adanya media pembelajaran video menggunakan *powtoon* dalam proses pembelajaran

b. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menyerap daya tangkap siswa dalam berfikir integratif dan membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi

c. Manfaat bagi sekolah

Media yang dihasilkan dalam penelitian semoga dapat membantu sekolah salah satunya menjadi referensi media yang ada disekolah.

F. Spesifik Produk

Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah:

1. Produk media pembelajaran menggunakan *powtoon*
 - a. Jenis media menggunakan *powtoon* adalah media yang dibuat melalui web aplikasi online yang dapat menampilkan fitur animasi-animasi video menarik
 - b. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran bilangan pecahan kelas IV.
 - c. Produk media yang dihasilkan adalah berbentuk video animasi yang dapat di buka secara *online/offline* melalui komputer, *Handphone* atau bisa dilakukan secara *luring* disaat kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan infokus
 - d. Media pembelajaran menggunakan *powtoon* dapat membantu pendidik dan dipergunakan oleh pendidik sebagai media yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahaminya
 - e. Media yang dikembangkan menggunakan pendekatan saintifik (5M) mencakup : Observasi gambar yang telah ditampilkan, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menjelaskan, menganalisis, serta memecahkan masalah, menggunakan informasi yang terkumpul untuk mengajukan pertanyaan, dan mengkomunikasikan aktivitas melalui tulisan dan cerita.