

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat dilihat sebagai upaya sungguh-sungguh yang dilakukan oleh individu untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan yang mereka miliki. Menurut Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah suatu usaha yang disengaja dan terorganisir yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan dan proses belajar yang kondusif. Tujuan utamanya ialah untuk memberdayakan siswa untuk secara aktif mengembangkan kapasitas bawaan mereka, termasuk ketabahan agama dan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, etika yang baik, dan kompetensi yang diperlukan untuk pembangunan pribadi, masyarakat, nasional, dan negara.

Pendidikan mengacu pada proses di mana orang dewasa memberikan arahan dan dukungan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan pendewasaan anak-anak, yang pada akhirnya membekali mereka dengan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menavigasi tantangan hidup secara mandiri. Pendidikan formal, informal, dan non-formal merupakan modalitas berbeda yang melaluinya individu dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses penyampaian informasi, kehadiran guru dan penggunaan alat peraga pembelajaran merupakan salah satu komponen penting. Berinvestasi di bidang pendidikan memungkinkan suatu negara untuk mengembangkan sumber daya manusia yang diperlukan bagi setiap siswa

untuk mengembangkan kemampuan mereka selaras dengan potensi penuh mereka Chaerudin (2019 : 1)

Matematika merupakan salah satu topik yang secara konsisten dimasukkan dalam kurikulum di berbagai jenjang pendidikan. Dimasukkannya matematika sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah dibenarkan oleh perannya yang signifikan sebagai suatu disiplin ilmu yang sangat penting bagi keberadaan manusia. Matematika memiliki posisi sentral sebagai mata pelajaran mendasar di sekolah dasar serta memberikan pengaruh pedagogis yang besar (Siagiat, 2016:59).

Ketika membahas pendidikan, penting untuk mengakui peran integral dari sistem kurikulum yang dipakai di berbagai tingkat pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak terjadi modifikasi kurikulum dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang didorong oleh tujuan untuk mengidentifikasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurikulum dapat didefinisikan sebagai kerangka komprehensif yang mencakup serangkaian rencana dan pedoman yang dirancang dengan cermat. Rencana tersebut mencakup tujuan khusus, isi, materi pembelajaran, dan prosedur yang berfungsi sebagai titik acuan untuk menyusun proses pembelajaran, dengan tujuan akhir untuk mencapai tujuan pendidikan (Sulaiman, 2022). Kurikulum merdeka merupakan solusi yang ditawarkan pemerintah dalam menjawab berbagai tantangan dan persoalan. Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif pendidikan yang dilaksanakan pemerintah dengan tujuan untuk memitigasi dampak buruk pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran.

Penerapan kurikulum belajar mandiri akan mengakibatkan peralihan dari teknik pembelajaran tradisional yang berbasis kelas ke teknik yang dilakukan di luar kelas (Indarta dkk, 2022). Gagasan pembelajaran ekstrakurikuler memberi siswa potensi untuk terlibat dalam upaya kolaboratif dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka sambil mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, proses pembelajaran kurikulum merdeka yang dipakai di lembaga pendidikan mencakup profil siswa Pancasila yang mencakup beberapa atribut termasuk berpikir kritis. Penggunaan berpikir kritis sangat penting dalam proses memperoleh pengetahuan matematika, karena matematika merupakan disiplin ilmu yang bercirikan sifat abstrak, penuh dengan representasi simbolik dan metode pemecahan masalah yang terorganisir. Mendikbudristek resmi menerapkan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di sekolah. Sebagaimana yang tercantum dalam SK Mendikbudristek No.56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Implementasi kurikulum merdeka di jenjang SD mengacu pada struktur kurikulum. Struktur kurikulum yang sederajat dibagi menjadi 3 (tiga) fase yakni (1) Fase A untuk kelas I dan II, (2) Fase B untuk kelas III dan IV dan (3) Fase C untuk kelas V dan VI. Dalam implementasinya bahwa penting untuk dicatat bahwa tidak semua mata pelajaran selaras dengan kurikulum merdeka. Proses pelaksanaannya dilakukan secara berurutan, dimulai dari kelas I dan berlanjut ke kelas IV. Penerapan kurikulum otonom di tingkat sekolah dasar merupakan upaya bersama untuk meningkatkan sistem pendidikan, yang bertujuan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang sesuai dan terdefinisi

dengan baik. Kurikulum yang bersifat merdeka dan menekankan pada proses pembelajaran, serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik unik siswa, tentunya memberikan kebebasan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya, menekuni hobinya, dan menampilkan keterampilannya.

Pendekatan pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dan peserta didik dalam kurikulum mandiri ini bercirikan fokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam bidang pendidikan, instruktur memiliki otonomi untuk memilih beragam sumber daya pedagogi, sehingga memungkinkan penyesuaian pengalaman belajar agar selaras dengan kebutuhan pendidikan unik dan minat individu siswa. Dalam konteks pembelajaran kurikuler otonom, penting bagi pendidik untuk menumbuhkan lingkungan kelas yang mendukung sehingga menumbuhkan kreativitas siswa. Hal ini memerlukan perancangan ruang fisik dengan cara yang menampilkan dan mendorong kemampuan inovatif mereka. Pendidik tidak hanya bergantung pada prestasi akademik siswa yang diukur dengan penilaian numerik, namun juga menghargai beragam hasil pembelajaran lainnya.

Dalam bidang praktik pendidikan, guru berkewajiban untuk terlibat dalam upaya inovatif dan meningkatkan komponen pengajaran yang sudah ada sebelumnya agar selaras dengan kurikulum yang ditentukan. Salah satu bidang studinya ialah bidang pendidikan media. Kemajuan teknologi yang pesat dan luas telah memberikan pengaruh yang menguntungkan bagi kemajuan pendidikan (Salsabilla dkk, 2020). Menurut (Cahyadi, 2019), mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup banyak instrumen, mekanisme,

perantara, dan koneksi yang memfasilitasi penyebaran, transportasi, dan komunikasi informasi dan gagasan. Untuk melahirkan keterlibatan kognitif, afektif, perilaku, dan motivasi, pendekatan pembelajaran harus mendatangkan partisipasi aktif dan keterlibatan dari siswa, sehingga memfasilitasi proses belajar mengajar berlangsung dalam populasi siswa. Penggunaan media pembelajaran memudahkan peningkatan pemahaman materi pelajaran di kalangan siswa, sehingga mengarah pada peningkatan prestasi akademik. Dalam proses memperoleh pengetahuan, tidak hanya mengandalkan teknik tradisional seperti ceramah dan diskusi, tetapi juga melibatkan penggunaan media sebagai alat pembelajaran yang berharga. Pengembangan materi pembelajaran yang inovatif sangat bermanfaat.

Media memainkan peran mendasar dalam sistem pendidikan. Media, sebagai konstituen, harus menjadi elemen penting dan harus selaras dengan proses pendidikan secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media ialah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan yang memudahkan penyampaian pesan dari pengirim ke tujuan.

Berlandaskan hasil observasi dan wawancara pada guru kelas IV di SDN Krenceng 01 bahwa terdapat permasalahan yakni peserta didik masih kurang memahami konsep luas bangun datar dan masih kesulitan cara menghitung luas bangun datar persegi Panjang dan persegi dalam mata pelajaran matematika, di dalam proses pembelajaran guru masih memakai

metode ceramah, hal tersebut membuat siswa kurang aktif dan merasa mudah bosan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, terdapat juga sarana dan prasarana yang cukup memadai yakni adanya LCD proyektor, tetapi guru masih kurang memahami dan meluangkan waktu untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru memakai media seadanya seperti masih memakai gambar bangun datar persegi Panjang dan persegi yang terdapat pada buku atau papan tulis, hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang menarik, menyenangkan dan monoton.

Mengingat permasalahan tersebut di atas, terdapat kebutuhan akan materi audiovisual yang memiliki atribut menarik secara visual seperti tulisan berwarna, animasi, dan penjelasan auditori. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan bakat belajarnya. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan materi edukasi dalam format film animasi. Berlandaskan kepraktisannya, informasi pendidikan yang disajikan dalam bentuk film animasi dapat dengan mudah diakses, diputar, dan dilihat kembali sesuai keinginan, tanpa memandang lokasi dan waktu.

Video animasi merupakan representasi visual dinamis yang dibuat dengan menyusun beragam hal secara sengaja untuk menyampaikan gerak sesuai dengan konteks yang diberikan. Entitas yang dipertimbangkan mencakup elemen tekstual, visual animasi, struktur arsitektur, spesimen botani, fauna, dan entitas lainnya (Prakosa, 2013:11). Media video pembelajaran animasi merupakan alat pembelajaran berharga yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan ilustrasi gambar bergerak disertai suara narasi mempunyai kemampuan untuk melibatkan pikiran, emosi,

dan motivasi siswa. Selain itu, media video juga berfungsi untuk menjelaskan pesan yang dimaksudkan, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih komprehensif dan efektif (Dina Fitriana, 2014:9)

Salah satu manfaat penting dari penggunaan media video animasi dalam lingkungan pendidikan ialah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran. Media ini sangat berguna dalam memfasilitasi pemahaman materi pelajaran kompleks yang mungkin sulit untuk dipahami. Selain itu, instruktur mendapatkan keuntungan dari penggunaan alat ini, karena menyederhanakan proses penyampaian konten instruksional. Salah satu kelemahan yang terkait dengan film animasi berkaitan dengan investasi waktu yang besar yang diperlukan untuk pembuatannya. Selain itu, tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memakai atau memproduksi konten video animasi secara efektif. Selain itu, produksi video animasi berkualitas tinggi memerlukan penggunaan perangkat lunak khusus.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Leni Arbaatin Annisa pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV”. Persamaan penelitian yang telah dilakukan dahulu dengan sekarang yakni sama-sama mengembangkan sebuah media video animasi pada kelas IV SD. Perbedaannya yakni penelitian terdahulu memakai kurikulum 2013 atau K13 sedangkan penelitian sekarang memakai kurikulum merdeka.

Adapun penelitian lainya yang sejenis yakni dari Delila Khoiriyah Mashuri pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD kelas V”. Persamaan dari keduanya ialah mengambil mata pelajaran yang sama yakni Matematika. Sedangkan perbedaannya kelas yang diambil berbeda yakni pada penelitian terdahulu mengambil kelas lima sedangkan penelitian sekarang mengambil kelas empat dan lokasi serta waktu penelitian yang berbeda.

Berlandaskan pemaparan masalah diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD”.

### **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalahnya yakni bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa video animasi bangun datar pada siswa kelas IV SD ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Matematika bangun datar pengukuran luas persegi dan persegi panjang

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Agar dapat menyediakan media edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi siswa sepanjang proses pembelajaran, berikut ini diuraikan perancangan alat pembelajaran terfokus pada film animasi yang berkaitan dengan konsep pengukuran luas persegi dan persegi panjang:

#### **1. Dilihat dari konten (isi)**

- a. Capaian Pembelajaran (CP)



Peserta didik dapat mengukur dan mengestimasi luas memakai satuan baku pada bangun datar persegi Panjang dan persegi.

Fase B

Elemen : Pengukuran

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik dapat memahami cara mencari luas bangun datar segi empat persegi Panjang persegi (C2)

c. Indikator

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri bangun datar persegi Panjang dan persegi (C1)
- 2) Peserta didik dapat menunjukkan Panjang dan lebar dari bangun datar persegi panjang dan persegi (C2)
- 3) Peserta didik dapat membuktikan penyelesaian soal luas bangun datar persegi Panjang dan persegi memakai rumus (C3)

**2. Dilihat dari konstruk (Tampilan)**

Video animasi ini memakai banyak paket perangkat lunak pengeditan, yakni Animaker, Adobe After Effects, dan Adobe Flash. Video animasi tersebut dihasilkan dengan memakai integrasi hasil yang diperoleh dari berbagai program perangkat lunak. Video animasi ini dilengkapi dengan penjelasan lengkap tentang isi materi, ilustrasi soal, dan jawaban terkait. Video animasi menyertakan karakter dinamis, skema warna yang menarik secara visual, dan disertai konten tertulis serta elemen audio atau suara. Selama proses pembuatan video, konten yang disediakan dianimasikan memakai program Animaker. Aplikasi ini memiliki latar

belakang dan kepribadian yang diperlukan. Narasinya memuat tokoh pedagogi yang memberikan penjelasan. Latar belakang video animasi disesuaikan dengan latar yang dapat dikenali oleh siswa, termasuk institusi pendidikan, tempat tinggal, dan tempat rekreasi. Materi pelengkap mempunyai banyak komponen antara lain pendahuluan, isi pembelajaran yang berkaitan dengan bentuk dua dimensi yakni pengertian luas dan ukuran yang berkaitan dengan persegi panjang dan persegi, rumus menghitung luas persegi panjang dan persegi, serta contoh soal ilustrasi untuk setiap bentuk masing-masing.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat. Manfaat tersebut antara lain ialah Sebagaimana berikut ini.

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Kajian ini berpotensi memberikan wawasan dan informasi berharga dalam ranah pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan guru sekolah dasar. Temuan penelitian ini selanjutnya dapat membantu guru dalam meningkatkan kinerja akademik siswanya di lingkungan sekolah.
- b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media video animasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa

Penelitian ini memiliki arti penting bagi siswa karena bertujuan untuk menggali potensi manfaat media pembelajaran

berbasis video animasi dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa kelas IV SD khususnya pada ranah Matematika, khususnya dalam konteks pengukuran luas.

b. Bagi guru

Kegunaan penelitian ini bagi guru yakni diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar agar kelas menjadi lebih hidup. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Matematika materi pengukuran luas kelas IV SD

c. Bagi sekolah

Tujuan utama dari penelitian ini dalam lingkungan pendidikan ialah untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan memasukkan media pendidikan dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini mempunyai nilai potensial bagi peneliti karena diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

## **F. Asumsi dan batasan Penelitian & Pengembangan**

Untuk menekankan permasalahan yang akan dipecahkan oleh media pembelajaran. Asumsi dan batasan penelitian & pengembangan berikut diperlukan:

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. SDN Krenceng 01 sudah memakai kurikulum merdeka
- b. Siswa memahami konsep perkalian
- c. Media video animasi dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran menarik

## **2. Batasan Pengembangan**

- a. Media video animasi tersebut dapat dipakai pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar persegi Panjang dan persegi
- b. Media video animasi ini dipakai untuk kelas IV Sekolah Dasar
- c. Media video animasi tersebut hanya dapat diakses melalui media elektronik
- d. Uji coba dilakukan di SDN Krenceng 01
- e. Jika SD lain ingin menggunakan harus memenuhi kriteria yang sama

## **G. Penjelasan Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Menurut teori belajar, segala bentuk dan cara penyampaian informasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang gagasan, emosi, perhatian, dan kemauan siswa, serta mendukung pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali.

### **2. Video Animasi**

Merupakan suatu media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sehingga memiliki daya

tarik dalam menyampaikan materi. Media ini dapat dipakai dalam proses belajar mengajar.

### 3. Matematika

Matematika mempunyai posisi penting dalam kurikulum sekolah dasar, berfungsi sebagai topik yang memfasilitasi pengembangan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam banyak kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan matematika sama dengan bentuk pembelajaran lainnya, termasuk perolehan informasi, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

