

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang berpengaruh dalam mengembangkan potensi individu agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan dan mencapai cita-cita yang diharapkan. Pendidikan mulai dilaksanakan sejak manusia ada di muka bumi ini. Pelaksanaan pendidikan juga tidak berhenti pada suatu generasi saja melainkan akan terus berkesinambungan mulai dari generasi lampau, generasi sekarang, hingga generasi mendatang.

Pendidikan Indonesia terus berjuang untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun. Peningkatan mutu pendidikan itu sendiri tidak lepas dari proses belajar mengajar. Maka dalam proses belajar mengajar perlu diadakan pembaruan yang mampu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri.

Perkembangan semakin canggih pasti akan berpengaruh besar pada beberapa perspektif kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Pendidikan dipandang sebagai pemberian informasi melalui komunikasi. Menurut Suarni (2021) komunikasi bertujuan untuk menyampaikan suatu pikiran atau pesan dari seorang kepada orang lain. Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar”. Dengan adanya teknologi pendidikan, maka kita dapat belajar dimana saja, kapan saja, pada siapa saja, mengenai apa saja, dengan cara dan sumber dari mana saja disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Menurut Heinich (dalam Suarni, 2021) teknologi pendidikan tumbuh dan berkembang dari praktik pendidikan dan gerak komunikasi audiovisual.

Dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi, dimana guru hanya perantara penyampaian materi kepada peserta didik. Sedangkan peserta didik berperan lebih aktif.

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang diinginkan adalah keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan serta mencapai tujuan-tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar di sekolah. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru harus membimbing peserta didik sehingga menjadi lebih aktif selama proses belajar mengajar. Dengan adanya hal tersebut, peran guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, melainkan dapat juga memanfaatkan keberadaan teknologi menjadi alat bantu dalam membuat pembelajaran menjadi menarik. Oleh karena itu guru dituntut memiliki multitalenta diberbagai bidang dalam merencanakan proses pembelajaran supaya tidak membosankan, khususnya dalam pembelajaran Matematika.

Matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathematika* yang berasal atau awalnya diambil dari kata *mathematike yang* memiliki arti “mempelajari”. Asal kata *mathema* yang berarti ilmu atau pengetahuan (*science, knowledge*). Menurut Siti Ruqoyyah (2020) kata *mathematike* memiliki hubungan kata yang artinya tidak jauh berbeda yaitu *mathein* yang berarti belajar atau berpikir. Dari pernyataan diatas matematika yaitu ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar ataupun berfikir.

Matematika sebagai ilmu dasar dari segala bidang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk kita ketahui. Pentingnya matematika bisa dilihat dari manfaat dan kegunaan Matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan juga bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Seperti yang diungkapkan Susanto (dalam Prihantini, 2020:125) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pemahaman yang benar dan lengkap sesuai dengan tahapan harus dimiliki oleh peserta didik dalam belajar matematika. Pemahaman yang benar dengan cara

yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip pembelajaran matematika.

Kenyataan Proses pembelajaran matematika masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Mempelajari Matematika tidak lepas dari bilangan. Salah satu bagian dari klasifikasi bilangan adalah bilangan pecahan. Pecahan merupakan salah satu topik matematika yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, dan sulit untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang di akan diajarkan. Dari kesulitan inilah yang mengakibatkan banyak peserta didik tidak mencapai hasil belajar yang diinginkan, seperti terlihat pada nilai rata rata tes formatif matematika materi pecahan. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk bidang studi Matematika adalah 72. Hal ini berdampak negatif terhadap daya serap peserta didik yang rendah dalam mengerjakan tugas.

Keberadaan Sekolah Dasar saat ini perlu didukung adanya sarana dan prasarana sebagai penunjang berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Berkaitan dengan proses belajar mengajar maka diperlukan adanya media dengan tujuan membantu guru agar proses kegiatan belajar peserta didik lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), guru dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran yang menarik di kelas dan bisa memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran. Tersedianya media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi baik yang bersifat *offline* maupun *online*, bisa digunakan para guru untuk belajar dan memperoleh informasi yang terbaru dan dibutuhkan kapan saja, dari siapa saja, dan dari mana saja.

Kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi yang berfungsi untuk mempermudah jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar dalam tenggang waktu yang

cukup lama seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran mampu menyampaikan informasi yang disampaikan guru dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik. Tetapi tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dapat memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media *powtoon* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam media pembelajaran di sekolah untuk menarik perhatian peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik, proses pembelajaran lebih variatif, dan dapat memahami materi bagi peserta didik. *Powtoon* merupakan layanan online yang dapat digunakan untuk membuat sebuah paparan dengan animasi yang menarik. Menurut Deliviana (2017) bahwa media *powtoon* mempunyai manfaat yaitu: (1) proses kegiatan pembelajaran dapat lebih aktif dan efektif karena memudahkan guru dalam menyajikan materi; (2) meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah karena proses pembelajaran yang dilaksanakan berhasil; (3) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; dan (4) guru memperoleh keterampilan tambahan dalam mengelola pembelajaran di kelas. Media *powtoon* sudah tersedia animasi kartun yang unik dan menarik yang tidak dimiliki oleh media microsoft power point 2016, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan termotivasi dalam belajar. Menurut Syahrul Fajar (2017) kelebihan media *powtoon* adalah mudah digunakan dan praktis karena sudah tersedia banyak pilihan animasi menarik yang dapat digunakan tanpa membuatnya secara manual.

Adanya media membuat hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model berupa benda konkret yang dapat dilihat sehingga lebih mudah dipahami. Melalui

media *powtoon* peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep matematika secara abstrak, tetapi juga melihat konsep secara nyata. *Powtoon* dapat menyajikan animasi yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat peserta didik untuk memperhatikan materi yang dipelajari. dan terbebas dari emosi. Hal ini didasarkan, materi pada media video animasi sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran, karena memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

Inovasi dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi, media video animasi dalam pembelajaran matematika pernah diteliti oleh Ismawati (2016) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri Krembung Sidoarjo”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika sub pokok bahasan hubungan antar sudut kelas sudut kelas VII SMP Negeri Krembung Sidoarjo.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul “Penerapan Media Animasi *Powtoon* Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, agar menjadi terarah dan fokus sesuai antara masalah yang telah dikemukakan dengan pembahasannya, maka adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV SD.
2. Materi pokok dalam penerapan media *Powtoon* yang berisi penjelasan berupa tulisan animasi kartun hanya menyangkut materi konsep pecahan untuk kelas IV SD.

3. Penelitian ini melakukan observasi aktivitas peserta didik dan pendidik dalam penerapan media *Powtoon* yang berisi penjelasan berupa, tulisan animasi kartun hanya menyangkut materi konsep pecahan untuk kelas IV SD.
4. Hasil belajar kognitif pada penerapan media *Powtoon* pada materi pecahan

C. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas peserta didik selama diterapkan media *powtoon* pada materi pecahan di kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto?
2. Bagaimana keterlaksanaan pendidik dalam menerapkan media *powtoon* pada materi pecahan di kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan media *powtoon* pada materi pecahan di kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik selama diterapkan media *powtoon* pada materi pecahan di kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto.
2. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pendidik dalam menerapkan media *powtoon* pada materi pecahan di kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media *powtoon* pada materi pecahan di kelas IV SDN Kemasantani Gondang Mojokerto.

E. Variabel Penelitian

Menurut Cresweel (dalam Sugioono, 2019) variabel adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diobservasi yang bisa bervariasi

antara orang dan organisasi yang diteliti. Variabel dapat diteliti sehingga menghasilkan data yang bersifat kategori (data diskrit/ nominal). Variabel dalam penelitian ini meliputi aktivitas peserta didik, aktivitas keterlaksanaan pendidik dan hasil belajar. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Aktivitas Peserta Didik**
Yang di maksud aktivitas peserta didik dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran dapat berupa kegiatan dari segi fisik dan non-fisik yang dilakukan dengan tujuan memperoleh suatu per ubahan yang lebih baik.
2. **Aktivitas Keterlaksanaan Pendidik**
Yang di maksud aktivitas keterlaksanaan pendidik dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.
3. **Hasil Belajar**
Yang di maksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotor sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. **Manfaat Teoritis**
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang media *powtoon* dalam pembelajaran matematika dan memberi kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menerapkan media pembelajaran disekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

a. Manfaat Praktisi

Secara praktisi, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, sekolah, guru, dan peneliti.

- 1) Bagi peserta didik
 - a) Mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media *powtoon*.
 - b) Penggunaan media *powtoon* dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar.
- 2) Bagi Sekolah
 - a) Memberikan informasi tentang penerapan media *powtoon* dalam pembelajaran.
 - b) Menambah pengetahuan bagi SD memilih media pembelajaran yang efektif, agar dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu sekolah.
- 3) Bagi Pendidik
 - a) Memberikan informasi tentang penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
 - b) Bahan masukan bagi Pendidik tentang penerapan media pembelajaran alternatif, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi dan menarik.
- 4) Bagi Peneliti
 - a) Menambah wawasan mengenai media *powtoon* sebagai media pembelajaran yang inovatif.
 - b) Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi penelitian selanjutnya.