

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada abad 21 semakin berkembang dalam dunia pendidikan di Indonesia. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nadiem Anwar Makarim saat berpidato pada acara Hari Guru Nasional (HGN) tahun 2019 mencetuskan konsep “Pendidikan Merdeka Belajar”. Konsep ini merupakan respons terhadap kebutuhan sistem pendidikan pada era revolusi industri 4.0. Nadiem Makarim menyebutkan merdeka belajar merupakan kemerdekaan berfikir (Mustaghfiroh, 2020). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas.

Dalam pendidikan terutama pembelajaran sekolah terdapat media pembelajaran yang berperan penting dalam perkembangan pendidikan di abad 21, dan juga memainkan peran penting di sekitar wacana transisi kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar. Untuk kurikulum baru ini akan membutuhkan strategi pembelajaran baru agar siswa dapat belajar lebih produktif, seperti dengan menyediakan media pembelajaran yang interaktif.

Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini. Salah satunya dalam penggunaan metode elearning untuk mencapai tujuan pembelajaran dan

kualitas pembelajaran (Sa'ud S, 2012: 182). Perkembangan teknologi yang semakin cepat tersebut dilandasi dengan perkembangan matematika di berbagai bidang. Akan tetapi, pendidik di SD N Purwodadi kurang memanfaatkan teknologi berbasis IT dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Jadi, pendidik hanya menggunakan buku pengajar selama pembelajaran berlangsung. Dari masalah tersebut, pendidik harus menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sehingga mampu memberikan materi matematika sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Selain untuk membantu dalam memberikan materi pembelajaran matematika. Siti et.al, (2016) menyatakan bahwa pendidik dapat memberikan materi melalui media pembelajaran yang dibuat secara menarik minat belajar peserta didik. Sebagai pendidik, guru menjadi fasilitator untuk menyediakan lingkungan belajar yang nyaman untuk peserta didik, dan membantu mereka untuk dapat memahami materi (Syaiful Bahri Djahmarah, 2014:45). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dapat dibantu melalui media yang menarik. Ada beberapa hal yang membuat proses pembelajaran tidak nyaman yaitu merasa jenuh dan kurang motivasi sehingga tidak dapat menguasai materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV, peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Pendidik hanya menggunakan benda-benda konkret yang ada di sekitarnya. Jumlah media tersebut sangat terbatas dan peserta didik akan sulit menangkap materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon*. Media tersebut digunakan pada pokok bahasan mencari keliling dan luas bangun datar sehingga diharapkan para siswa mampu mengenal bangun datar lebih dalam, akan tetapi banyak kesulitan

khususnya dalam hal memahami dan menentukan luas serta keliling dengan mudah pada bangun datar. Media pembelajaran Animasi *Powtoon* diharapkan mampu membantu siswa lebih mudah dan senang untuk mempelajari matematika khususnya pada bangun datar.

Penelitian yang sesuai yaitu dari Asih, T. S., & Ujianti, P. R. (2021) dengan judul “Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar”. Dapat diimpulkan bahwa penggunaan alat peraga Animasi *Powtoon* sangat berguna untuk pembelajaran matematika. Khususnya materi bangun datar dengan tema keliling dan luas bangun datar pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah disampaikan di atas, penelitian ini memiliki kelebihan, di antaranya alat peraga *powtoon* dibuat dengan memberikan beberapa warna agar terlihat menarik dan dapat membangkitkan motivasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, maka peneliti membantu siswa kelas IV SD Negeri Purwodadi dan mengambil judul skripsi yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1. Identifikasi Masalah

No.	Kondisi Ideal	Kondisi Lapangan
1.	Mata pelajaran matematika sangat menyenangkan	Namun siswa jenuh belajar matematika karena hanya melihat tulisan

2.	Media pembelajaran yang digunakan sudah memenuhi	Namun media yang digunakan hanya menggunakan buku dan benda konkret dengan jumlah terbatas
3.	Guru sudah memanfaatkan teknologi IT sehingga pembelajaran efisien	Namun belum menggunakan media pembelajaran berbasis Animai kartun
4.	Guru memberi yang terbaik agar semangat belajar matematikanya	Namun siswa bermalasan aterinya bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah berfokus pada pengembangan media berbasis *powtoon*. Media pembelajaran akan dikembangkan dengan pokok bahasan bangun datar khususnya keliling dan luas bangun datar. Dapat dijelaskan bahas bangun datar adalah sebuah bangun yang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal. Bangun datar yang akan dibahas yaitu bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga. Ketiga bangun tersebut memiliki sifat dan rumus yang berbeda. *Powtoon* diharapkan menjadi media pembelajaran baru yang dapat mengurangi suasana membosankan dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### D. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran Animasi *Powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Animasi *Powtoon* pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas IV SD?

### E. Tujuan Pengembangan

Mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran Animasi *Powtoon* pada

materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas IV SD.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbentuk video animasi pada materi keliling dan luas bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Purwodadi, Purworejo. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran diharapkan memiliki spesifikasi fisik dan isi sebagai berikut:

##### 1. Spesifikasi Fisik:

- a. Media pembelajaran matematika yang dihasilkan berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi atau melalui *website powtoon*.
- b. Media pembelajaran dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik.
- c. Media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi *powtoon* yang dilengkapi dengan berbagai fitur, gambar, animasi, suara, *background*, dan teks yang disesuaikan dengan isi materi.

##### 2. Spesifikasi Isi

- a. Dalam video berisi tentang keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Tulisan pada video animasi *powtoon* menggunakan jenis *font* yang menarik dengan ukuran sedang.
- c. Objek gambar diambil dari fitur *image*, *shapes*, dan *props* yang telah disediakan di dalam aplikasi *powtoon*.

- d. Materi yang disampaikan tentang keliling dan luas bangun datar antara lain persegi, persegi panjang, dan segitiga yang sesuai dengan kompetensi awal dan capaian pembelajaran pada pokok pembahasan yang diajarkan.
- e. Video pembelajaran berisi penjelasan jenis-jenis bangun datar, rumus bangun datar, dan contoh soal.

### 3. Spesifikasi Pemanfaatan

- a. Media dapat dibuka kapan saja baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- b. Media dapat dibuka melalui youtube secara *online*.
- c. Media bisa dibuka melalui video *offline* tanpa internet.
- d. Media berisikan materi yang kontekstual dan realita, jadi siswa tidak kebingungan untuk mempelajari materi tersebut.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini yaitu diharapkan ada manfaatnya baik yang bersifat teoritis maupun secara praktis.

#### 1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan :

- a Mendapatkan pengalaman baru tentang penerapan media pembelajaran Animasi *Powtoon* dalam materi keliling dan luas bangun datar mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Purwodadi Kabupaten Purworejo.
- b Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

#### 2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menumbuhkan sikap kritis, imajinatif dan kreatif serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari pelajaran matematika.

b. Guru

Dapat membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaranyang diharapkan dapat tercapai.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan kurikulum tercapai sebagaimana yang diharapkan dan juga dapat menambah literatur perpustakaan sehingga dapat menambah wawasan bagi tenaga pendidik lainnya.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

Media *powtoon* dengan materi keliling dan luas bangun datar yang dikembangkan berdasarkan asumsi antara lain:

a. Media *Powtoon* bisa digunakan.

b. Media *Powtoon* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi keliling dan luas bangun datar kelas IV sekolah dasar diharapkan mampu membuat peserta didik tertarik dalam proses belajar mengajar.

c. *Powtoon* mampu untuk membantu pemahaman peserta didik dalam berfikir dengan hal yang nyata ada dan membuat pembelajaran lebih efektif.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan berupa media yang berisikan tentang materi bangun datar.

- a. Pengembangan ini dibuat berdasarkan dengan pendekatan kontekstual.
- b. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba.
- c. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas IV di SD N Purwodadi.
- d. Media ini terbatas pada pengembangan media video animasi untuk materi bangun datar dalam memfasilitasi kegiatan kegiatan belajar mengajar sehingga yang disampaikan dapat dimengerti.