

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi yang pesat ini adalah suatu perkembangan yang tidak mungkin dapat dihindari, sehingga semua pendidik mulai dari kalangan orang tua sampai guru harus berperan aktif dalam mendidik untuk dapat menguatkan pondasi karakter yang baik [1]. Secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan, salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Ketersediaan media pembelajaran sangat minim, sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa kurang tertarik, sehingga dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran dengan mengaitkan konsep pembelajaran matematika dengan peristiwa atau kegiatan keseharian [2].

Pada proses pendidikan di sekolah terdapat salah satu mata pelajaran yang wajib ada di jenjang sekolah dasar yaitu pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi moderen, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia [3]. Pembelajaran matematika sangat penting untuk menanamkan konsep-konsep yang sudah ada dalam matematika. Selain itu, diharapkan bahwa siswa dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan membangun sikap dan menerapkan keterampilan mereka [4]. Pada masa sekarang menguasai bidang studi matematika merupakan hal yang mutlak karena matematika merupakan jalan atau pintu gerbang untuk masuk dalam era pengetahuan dan teknologi yang berkembangnya sangat cepat [5].

Video animasi adalah media berbasis audio visual yang mana didalamnya berisikan gambar animasi yang dapat bergerak serta terdapat audio sesuai karakter animasi [6]. Kemudian ada gagasan lain bahwa video animasi adalah video yang

diambil dari kartun, film, gambar, boneka, dan lain-lain yang difoto kemudian ditampilkan dengan gerakan seolah-olah hidup sehingga membuatnya menarik dan tidak membosankan [7]. Animasi pada dasarnya adalah sekumpulan gambar yang menciptakan suatu pergerakan dan memiliki kelebihan dibandingkan dengan jenis media lainnya seperti gambar tetap atau teks. Animasi digunakan untuk menarik minat siswa yang umumnya terdiri dari gambar dan tulisan bergerak [8].

Video pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang menyampaikan informasi kepada siswa melalui suara dan gambar yang mencakup materi pendidikan yang interaktif. Dengan adanya video edukasi ini, siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri tanpa terikat oleh lokasi dan waktu, atau dapat dikatakan belajar di berbagai tempat dan waktu sesuai dengan jadwal yang mereka miliki dengan tujuan untuk mempermudah siswa. [9] Video pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konten Pelajaran yang tidak selalu memenuhi harapan dan kebutuhan mereka. Dalam beberapa sistem, video ini hanya berfungsi sebagai tambahan untuk materi *hand out*, dan tidak disiapkan secara profesional untuk menyampaikan informasi secara lengkap [10]. Pengalaman belajar yang diterima oleh siswa dapat diperoleh melalui tindakan atau merasakan langsung apa yang dipelajari, serta melalui proses pengamatan dan mendengarkan menggunakan berbagai media tertentu. [11].

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan pengaruh besar dalam aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, pendidik, baik orang tua maupun guru, memiliki peran penting dalam memperkuat karakter siswa ditengah arus kemajuan teknologi. Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah minimnya media pembelajaran yang menarik, terutama dalam pembelajaran matematika yang merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar. Untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika, diperlukan inovasi dalam benyuk media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya melalui video animasi. Video animasi dan video pembelajaran sebagai media berbasis audio visual memiliki kelebihan dalam menarik perhatian siswa dan memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel serta interaktif. Penggunaan media ini dapat

mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Pendekatan *contextual learning* menekankan keuntungan dari melibatkan para siswa dalam proses pembelajaran dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Ini dapat mendorong keterlibatan aktif dan bertujuan untuk mencapai pemenuhan diri sebagai tujuan akhir. Model pembelajaran *contextual learning* diterapkan untuk mendorong aktivitas belajar secara pribadi, bukan menekankan kerja sama dalam kelompok, sehingga menghalangi berkembangnya interaksi sosial di antara para siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka penelitian mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran matematika sesuai perkembangan teknologi ?
2. Bagaimana cara menerapkan Teknik *berkontekstual learning* pada pembelajaran matematika berbasis video animasi?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan video animasi *berkontekstual learning* pada materi yang relevan dengan kehidupan nyata bagi siswa dan guru?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar kemana mana maka penelitian ini diberi batasan-batasan masalah seperti :

1. Video pembelajaran yang dibuat berupa video animasi 2D bertema matematika tidak mencakup media pembelajaran lain seperti buku dan alat peraga.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 3 SD N Sentul, sehingga hasil yang didapat tidak dapat digeneralisasi untuk kelas lain.
3. Penerapan *kontekstual learning* dalam video animasi 2D

menekankan pada hubungan materi dengan situasi nyata dalam pengalaman sehari-hari.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini dibuat untuk

1. Untuk mengetahui dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis teknologi sesuai dengan pendekatan pengembangan sistem pembelajaran.
2. Untuk mengetahui dan menerapkan teknik pembelajaran kontekstual learning dalam pengembangan video animasi pembelajaran matematika guna meningkatkan pemahaman konsep dan keterkaitan materi dengan kehidupan nyata siswa.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual learning dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta mendukung peran guru dalam pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan hasil penelitian dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat teoritis.

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah, dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bermanfaat dan bervariasi dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dan dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti.

Menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi 2D dan menambah pengetahuan terhadap permasalahan di dunia pendidikan.

b. Bagi SD

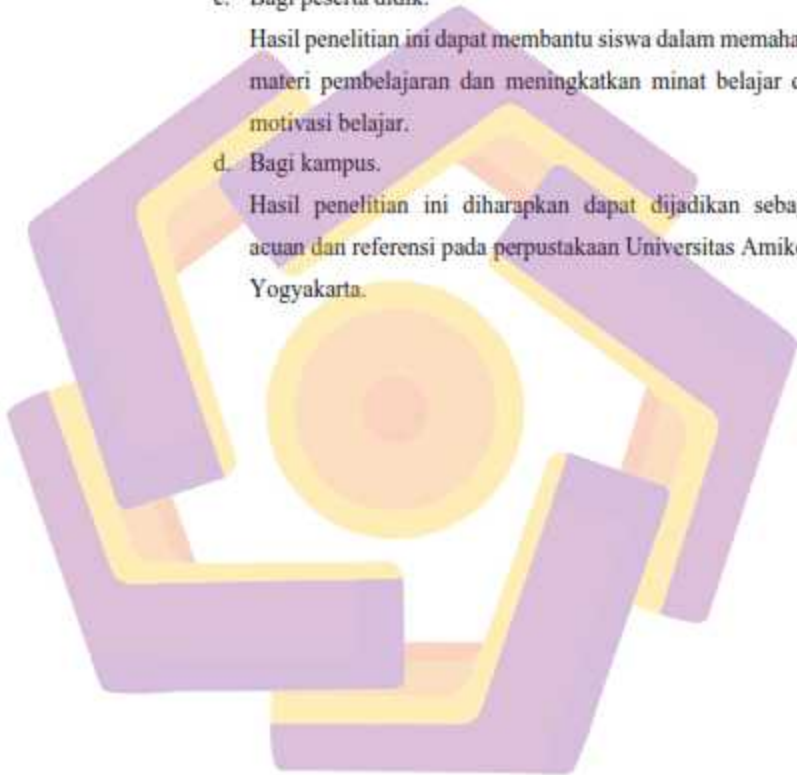
Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan mengenai media apa saja yang dapat digunakan oleh para guru agar pembelajaran lebih menarik dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

c. Bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar.

d. Bagi kampus.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang.
- B. Rumusan Masalah.
- C. Batasan Masalah.
- D. Tujuan Penelitian.
- E. Manfaat Penelitian.
- F. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Studi Literatur.
- B. Dasar Teori.

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Skema Penelitian.
- B. Observasi dan Pengumpulan Data.
- C. Analisis Kebutuhan.
- D. Proses Pembuatan Video Animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Pembuatan Animasi.
- B. Uji Coba Video Pembelajaran.

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan.
- B. Saran.