# BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan (UUD) 1945 alenia ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potendi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I pasal 1 yang menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan , akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya,masyarakat,bangsa dan negara.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, dengan berlangsungnya proses pembelajaran bagi siswa tidak selalu harus diberi ataupun dilatih, mereka dapat

1

mencari, menemukan, memecahkan masalah yang ada. Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian tersebut. Masih banyak di sekolah menitik beratkan pada guru.

Bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, pada proses pembelajaran hanya menguasai materi sehingga dalam proses pembelajaran tidak berjalan dengan efesien. Pembelajaran adalah proses timbal-balik yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang ada, maka dari itu untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu dilakukan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi, hal ini diatur oleh suatu kurikulum yang ada(Fakhrurrazi,2018).

Dalam proses pembelajaran matematika siswa kurang bertanya kepada guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, maka dari itu siswa masih kurang dalam mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik ini harus didukung oleh model pembelajaran salah satunya model pembelajaran yang terdapat dikurikulum 2013 adalah model *Pembelajaran Based Learning*.*Problem Based Learning* adalah strategi pembelajaran yang didorong oleh suatu masalah. Masalah dapat berupa suatu tantangan atau deskripsi kesulitan, hasil yang sulit dimengerti, atau kejadian yang tidak terduga dimana terdapat unsur menarik yang membutuhkan solusi atau penjelasan. *Problem Based Learning* sebagai teori pembelajaran menyatakan bahwa siswa tidak belajar hanya

2

dengan mengumpulkan pengetahuan tetapi perlu membangun pemahaman pribadi tentang konsep(O’Grady&Yew,2012).

Penggunaan media berbantuan aplikasi masih jarang dipergunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dan siswa, dengan adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas, dengan adanya media pembelajaran meningkat semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran serta meningkatnya pemahaman siswa(Wawanda & Zainal,2020).Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web yang dibuat secara terencana agar dapat menyampaikan informasi dan membangun interaksi(Yaumi,2018). Tetapi penerapan media ini harus diperhatikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran serta ketersediaan teknologi yang mendukung.

Inovasi media yang digunakan guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada seperti video pembelajaran interaktif, video pembelajaran dapat diterapkan pada matematika, didalam video tersebut dapat ditampilan yang memiliki unsur- unsur yang menarik. Proses pembuatan video interaktif ini dapat menggunakan teknologi yang sudah ada, seperti penggunaan aplikasi *Animaker*. *Animaker* merupakan salah satu aplikasi yang mampu menciptakan gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara beserta transisi sehingga mampu memberikan kesan

materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik(Munawar et al.,2020). Animaker adalah aplikasi berbasis video animasi yang pembuatannya dilakukan secara online dengan beragam fitur yang disediakan seperti karakter,background, teks, audio,dubbing dan transisi(Fajarwati dan Irianto,2021).

Pada saat melakukan observasi di SD Negeri 101981 Galang bahwa pada proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran guru hanya melakukan literasi saja dalam proses pembelajaran matematika sehingga penggunaan proyektor yang tersedia di sekolah masih jarang digunakan di dalam kelas, kegiatan pembelajaran juga hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar yang ada di kelas, pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang memahami materi pengukuran sudut dikarenakan tidak adanya penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran video intrektif berbantuan aplikasi animaker dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning.* Menurut para ahli yang merangkum informasi dari berbagai sumber,model pembelajaran *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) adalah pendekatan belajar berbasis inkuiri yang berfokus pada siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah(Learly,2012).Dengan adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pengembangan media ini maka diharapkan siswa tidak belajar hanya dengan mengumpulkan pengetahuan tetapi perlu membangun pemahaman pribadi tentang konsep dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti mengangkat judul

### “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang”.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian yaitu:

1. Pada proses pembelajaran hanya menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran kurang efektif dan menarik.
2. Siswa kurang bertanya kepada guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran tersebut.
3. Dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran video hanya media cetak.

### Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah dengan meneliti pengembangan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi animaker dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi animaker dengan menggunakan model pembelajaran *Problem*

*Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang?

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi animaker dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang?

### Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi animaker dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi animaker dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pengukuran sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang.

### Manfaat Penelitian

* + 1. **Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif sehingga proses pembelajaran yang berlangsung lebih aktif dan efektif.

### Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini terdapat manfaat sebagai berikut:

### Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kondusif.

### Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran terbaru untuk disekolah.

### Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengalaman serta wawasan dalam membuat video pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

### Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu dalam membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta memahami materi pengukuran sudut.

### Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam hal ini produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi *Animaker.* Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran video interaktif dengan berbantuan aplikasi *animaker* dengan model pembelajaran problem based learning.
2. Video interaktif berbantuan aplikasi *Animaker* materi yang di pilih

pengukuran sudut.

1. Media pembelajaran video interaktif disertai animasi,gambar,karakter, background,teks dan audio sehingga menarik siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran video interaktif berbantuan animaker dapat digunakan guru pada pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi.
3. Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran video interaktif berbantuan aplikasi *animaker* sebagai berikut:
   1. Buka aplikasi menggunakan website di <https://www.animaker.com/>
   2. Daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password
   3. Setelah log in akan tampil menu untuk membuat media
   4. Kemudian klik create a video dan muncul dua pilihan, blank page dan tamplate

e Lalu, klik blank page

1. Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat fitur untuk memasukkan gambar, teks, background, suara dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan
2. Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat slide yang sudah dibuat, menambah slide baru dan juga menghapus slide yang tidak digunakan
   1. Pilih karakter sesuai dengan kebutuhan
   2. Setelah selesai membuat media, klik tombol export dan kemuadia tampil menu export option, kemudian fitur yang akan digunakan yaitu download

MP4 atau unggah ke Youtobe.