# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Menurut Rangkuti & Sukmawati (2023) pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan seiring berjalannya waktu. Perkembangan semakin canggih pasti akan berpengaruh besar pada beberapa perspektif kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Lengkapnya sarana dan prasarana pun sudah mulai terlihat di dunia pendidikan. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Guru dapat mengaplikasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media atau model pembelajaran yang menarik di kelas dan bisa memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang harus dihindari. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan Hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik.

Peningkatan kualitas dan kuantitas pembelajaran dalam aspek pendidikan dilakukan dengan berbagai macam pembaharuan diantaranya, pembaharuan sarana dan prasarana pendidikan, inovasi pembelajaran dan kurikulum. Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan RI nomor 81 a tahun 2013 menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika di berbagai bidang. Matematika sangat penting untuk semua siswa membekali siswa dengan kemampuan berpikir yang logis dan kritis. Sebagai seorang pendidik guru harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pembelajaran matematika yang sesuai. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu masih banyak siswa kurang antusias dan asyik mengobrol dengan teman-temannya bahkan mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, perasaan, perhatian, merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Sedangkan menurut Rossi dan Breidle (Putra:2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Dasopang, S & Darwis, U. 2023:323).

Dari ungkapan-ungkapan yang dipaparkan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala suatu benda atau alat yang dapat dilihat maupun didengar dan digunakan pada proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, serta dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran. *Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Duch, 1995 dalam Aris Shoimin, 2014). *Problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) sehingga siswa bisa merangkai pengetahuan sendiri, mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi, membuat siswa lebih mandiri dan membuat siswa percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDS Mardliatul Islamiyah 2 Jl. Bersama Gg. Dahlia no 19-21. Media pembelajaran yang biasa digunakan belum efektif sehingga membuat proses pembelajaran dikelas menjadi monoton dan membuat siswa bosan, tidak mandiri. Minimnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika terutama pada materi pengukuran di kelas V. Dan juga diperoleh informasi bahwa guru kelas V belum menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika materi pengukuran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai panduan untuk kegiatan proses pembelajaran dikelas. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Oleh karena itu dengan adanya permasalahan tersebut maka dipandang perlu adanya media dan metode pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan cara penggunaan media pembelajaran Powtoon berbasis *Problem Based Learning* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* yang lebih efektif dan mudah untuk dipahami oleh siswa dengan cara memberikan suatu persoalan yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah, menyelesaikan masalah dan mendapat informasi baru sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru kelas V belum menggunakan media berbasis teknologi digital.
2. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai panduan untuk kegiatan proses pembelajaran dikelas
3. Siswa mudah bosan dan tidak mandiri serta mengganggu guru saat menjelaskan di depan kelas.
4. Minimnya motivasi siswa untuk belajar matematika terutama pada materi pengukuran.
5. Media pembelajaran yang digunakan peserta didik belum efektif.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan maka peneliti membatasi masalah penelitian pada :

1. Media pembelajaran video animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran.
2. Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat dan cara berpikir kritis siswa pada materi pengukuran.

**1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi *Powtoon*  berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran dikelas V SD ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran dikelas V SD ?

**1.5 Tujuan Penelian**

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon*  berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran dikelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran dikelas V SD.

**1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti, sebagai referensi terkait pengembangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran di kelas V SD.
2. Bagi mahasiswa, sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.
3. Bagi sekolah, , untuk bahan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *problem based learning* pada materi pengukuran di kelas V SD.

**1.7 Spesifikasi Produk**

 *Powtoon*  merupakan *web apps online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon*  memiliki fitur animasi yang menari, diantaranya animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah dalam membuat animasi untuk video atau presentasi.

1. Materi yang disampaikan dalam media adalah pembelajaran pembelajaran matematika yang lebih difokuskan pada materi pengukuran dikelas V SD
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi pengukuran
3. Desain media pembelajaran video dibuat semenarik mungkin agar menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih fokus dan senang untuk belajar.