

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik. Seperti tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS berbunyi : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.”

Menurut Azhari (2013:2) menyatakan bahwa pendidikan menentukan perkembangan dan perwujudan sumber daya manusia khususnya pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap, kreatif, beriman, dan berakhlak mulia. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan awal dari anak untuk mengembangkan pengetahuan (Muhroji & Yusrina, 2018:1). Dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan semestinya.

Penyebaran penyakit Corona Virus 2019 (Covid-19) yang terjadi sejak Desember 2019 hingga saat ini berdampak pada dunia ekonomi dan sosial, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan (Purwanto, dkk., 2020:12). Dampaknya adalah penutupan sekolah dan perguruan tinggi terjadi di lebih dari puluhan negara karena pandemi Covid-19 (Purwanto dkk, 2020:32). Indonesia menerapkan 5 M untuk pengurangi resiko tertular covid 19. Salah satunya adalah Physical distancing yang harus diterapkan menyebabkan proses pembelajaran siswadalam kelas harus dirubah metodenya

dengan learning from home atau belajar dari rumah (Herliandry, dkk., 2020:7). Siswadalam hal ini siswasekolah dituntut untuk menggunakan waktu di rumah dengan belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan ujian dengan media daring (online) (Safitri, dkk., 2020:15).

Pembelajaran yang diterpkan selama masa pandemi adalah pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh. dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang tidak memperhitungkan ruang dan waktu pembelajaran, memiliki sifat mandiri untuk proses pengembangan siswamenggunakan metode maupun media dalam kegiatan pembelajaran (Kor dkk, 2014:854). Di Indonesia pembelajaran jarak jauh (PJJ) bukan sesuatu yang baru, karena pendidikan dengan teknologi berkesinambungan satu sama lain. Pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan yang paling tepat selama masa pandemi Covid-19 karena pendidikan haru.

Walupun dilaksanakan pembelajaran jarak jauh atau daring namun harus tetap memperhatikan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil belajar yang tinggi. Maka dari itu perlu adanya kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna yang dapat membuat siswamampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Pane (2017: 35), Kegiatan belajar dan pembelajaran adalah proses interaksi yang bersifat edukasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Belajar merupakan suatu sistem yang termuat dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain, yang terdiri dari: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan siswadand tenaga pengajar yang akan membawa perubahan tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu siswauntuk dapat belajar dengan baik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Keberhasilan pembelajaran tentunya adanya kerjasama dengan warga sekolah termasuk peran guru sebagai pendidik

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Hari Senin tanggal 5 April 2021 untuk guru kelas V SD di Gugus Sunan Langgar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang matematika menunjukkan bahwa rata-rata kelas pada pembelajaran daring untuk matematika masih rendah. Rendahnya rata-rata kelas pada matematika karena 1) guru hanya memberikan tugas yang dikirim lewat group whatsapp,. 2) Selama pembelajaran secara daring siswa belajar dirumah hanya dengan menggunakan buku teks yang diberikan sekolah kepada siswa. 3) guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran daring. Dengan pembelajaran yang minimnya media digunakan membuat hasil belajar kurang maksimal.

Penyebab lainnya dalam proses pembelajaran di sekolah, seperti minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Sementara itu, sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran, antara lain laboratorium komputer, laboratorium IPA dan LCD, tetapi penggunaannya belum maksimal. oleh sebab itu di perlukan inovasi pembelajaran yang mampu membuka paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi menggambarkan proses pembelajaran harus melalui tatap muka di dalam Ada peran penting sistem informasi teknologi jarak jauh dengan daring (online) dalam pendidikan yang harus disiapkan untuk

menjalankan metode learning from home. Salah satu alternatifnya dengan memanfaatkan android sebagai media pembelajaran.

Firman dan Rahman (2020:86) mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh yang dilakukan kurang dalam hal interaksi, pengajar tidak dapat memantau secara langsung proses pembelajaran dan terbatasnya kemampuan dalam menerima materi yang disampaikan secara online dengan aplikasi pesan instan.. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran jarak jauh ini masih dianggap tidak lebih baik daripada pembelajaran langsung secara konvensional, siswa tidak dapat bertanya secara langsung kepada guru apabila ada materi yang kurang dimengerti melalui penjelasan secara virtual. Penggunaan media sosial yang sering digunakan dalam keadaan pembelajaran daring atau jarak jauh di tengah pandemi saat ini.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 163), media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Menurut Indriana (2011: 15) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Oleh karena itu peran seorang guru saat ini sangat dibutuhkan bukan hanya profesional dan kompeten dalam bidangnya tetapi mampu meningkatkan pengetahuannya, menguasai dan mengembangkan media pembelajaran, serta mampu meningkatkan pencapaian prestasi belajar yang sesuai dengan standar

kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran jarak jauh yang berbasis android selama masa android.

Pengembangan media berbasis android diharapkan meningkatkan pemahaman siswa pada materi pada pelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika siswa dapat meningkat. Pengembangan media pembelajaran daring berbasis android yang dikembangkan salah satunya adalah Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Animate*. Media pembelajaran memuat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi audio animasi, video, teks, dan grafis yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara interaktif melalui fitur-fitur yang tersedia (Gunawan, dkk., 2017).

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran daring diantaranya adalah Penelitian Rasvani & Wulandari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika Kelas III SD N 3 Celuk. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan persentase hasil dari validitas oleh ahli media 91,66%, ahli desain 93,75%, ahli isi mata pelajaran sebesar 87,5%, dan respon siswa dari hasil uji coba produk perorangan sebesar 98,48% dan uji coba produk kelompok kecil 93,93%. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi MaCa (Materi Pecahan) berorientasi Teori Belajar Ausubel muatan matematika dinyatakan sangat baik dan layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran serta mengoptimalkan pencapaian belajar siswa.

Sari dkk (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan, maka dihasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid dengan persentase 93.7% dan memenuhi kriteria praktis dengan persentase 88.07%.

Hal ini menunjukkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi hubungan antar satuan panjang untuk siswa kelas IV.

Sari & Cahyono. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi. Berdasarkan saran dari Validator ahli, produk tersebut dikembangkan menjadi sebuah aplikasi berbasis android “FunMath” yang mudah diakses, mudah dipelajari, sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dan diharapkan dapat menjadi salah satu media belajar matematika selama masa belajar di rumah saat pandemi. Hasil validasi media sebesar 88,5 dan validasi materi sebesar 95. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media belajar berbasis Android “FunMath” yang dikembangkan mendapatkan respon baik dari siswa dalam berlatih mengerjakan soal matematika. Diharapkan produk hasil penelitian ini berupa media belajar matematika “FunMath” menjadi salah satu media alternatif belajar Matematika.

Muslichun Achmad. 2019. Pengembangan aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis *adobe animate* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 41 Semarang. Hasil uji kelayakan media oleh ahli media menunjukkan rata-rata sebesar 88,93% dengan kriteria sangat baik dan layak. Sedangkan pada uji kelayakan materi oleh ahli materi didapatkan hasil 96,67 %. Hal ini menunjukkan pengembangan aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis *adobe animate* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengembangan media dari hal diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Animate* yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi kubus dan balok siswa kelas V Gugus Sunan Langgar Sluke Rembang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Kasus pandemik penyakit Corona Virus 2019 (Covid-19) yang belum juga berakhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.
3. Rendahnya hasil belajar materi kubus dan balok di kelas V SD.
4. Siswa kesulitan dalam memahami materi mata pelajaran matematika karena pembelajaran jarak jauh.
5. kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori
6. Penggunaan media pembelajaran masih sederhana.

1.3 Cakupan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, sebagai berikut:

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka berikut cakupan masalah yang ada dalam penelitian adalah pemanfaatan android sebagai media pembelajaran daring pada pelajaran matematika di Kelas V . Media dikembangkan adalah *Adobe Animate* materi kubus dan balok di kelas V. Pengembangan media berbasis *Adobe Animate* dilakukan di semester 1 tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilakukan di 4 sekolah di gugus Sunan Langgar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Selain media berbasis *Adobe Animate* untuk penyampaian materi pembelajaran juga dikembangkan goggle form untuk soal – soal latihan dan evaluasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD telah valid ?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD ?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD.
2. Menganalisis kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD.
3. Menganalisis kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD.
4. Menganalisis keefektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* untuk peningkatan hasil belajar matematika materi kubus dan balok pada siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat akademis

Bagi dunia pendidikan, dengan adanya media pembelajaran matematika materi kubus dan balok berbasis *Adobe Animate* di harapkan dapat memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan Android ataupun Tablet.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 bagi guru

1. Sebagai refleksi untuk memotivasi guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
2. Memberikan wawasan bahwa android berbasis *Adobe Animate* dapat dijadikan media pembelajaran yg lebih menyenangkan bagi siswa.

1.6.2.2 bagi siswa

1. Dengan media yang menarik dan menyenangkan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar
2. Proses belajar dapat dilakukan tanpa mengenal tempat dan waktu.
3. Pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan.
4. Siswa dapat mengulang memahami materi tanpa bantuan guru.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika materi kubus dan balok berbasis *Adobe Animate*. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis *Adobe Animate* yang dapat dijalankan pada komputer berbasis desktop yang terinstall *Adobe Animate*. Media pembelajaran hasil pengembangan diekspor menjadi file bertipe exe sehingga pengguna bisa langsung menjalankan di komputer dengan mudah. Konten-konten yang ada pada media ini yaitu meliputi halaman utama, materi, dan soal evaluasi. Media pembelajaran hasil pengembangan digunakan untuk satu kali tatap muka selama empat belas kali 30 menit. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri Sanetan yang terdiri dari volume kubus dan balok.