

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan manusia yang mendasar dalam hidupnya. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan 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 dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tingkat pendidikan yang ada di Indonesia di antaranya TK, SD, SMP, SMA, sampai Perguruan Tinggi. Salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam menciptakan pendidikan yang bermutu adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah yang dipengaruhi oleh guru. Menurut Komalasari (2010:3), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Peran guru di masing-masing sekolah memiliki kewenangan serta tanggung jawab untuk menyusun bahan ajar bagi peserta didik termasuk mengembangkan bahan ajar yang mengandung keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang berorientasi pada *critical thinking, collaboration, creativity, dan communication* yang menuntut kreativitas guru dalam menjalankan atau melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru harus lebih cerdas dalam menyampaikan materi supaya apa yang disampaikan bisa dipahami oleh peserta didik. Demi mencapainya tujuan dari pembelajaran, maka disini peran guru sangatlah penting untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Guru diharapkan mampu untuk merancang ataupun menyusun bahan ajar atau materi yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah Bahan Ajar (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016).

Dengan adanya teknologi memudahkan dalam proses belajar mengajar. Bukan hanya di sektor pendidikan tetapi hampir disemua sektor yang berada di

lingkungan masyarakat. Menurut Hidayat, dkk. (2020) menyebutkan bahwa di abad 21 teknologi semakin penting bahkan menjadi suatu kebutuhan bagi semua orang, bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi ini sangat penting dan dibutuhkan, supaya dapat menjadi pemicu motivasi peserta didik menjadi tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebagai guru atau pendidik harus bisa mengikuti perkembangan zaman agar pembelajaran bisa disinkronkan dengan teknologi yang sedang berkembang.

Dengan perkembangan teknologi media pembelajaran ikut berkembang salah satunya media video interaktif. Media video interaktif dibuat untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh pendidik dan peserta didik. Media yang berlandaskan teknologi ini menjadi prioritas untuk menunjang pembelajaran. Dalam hal ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, kreatif, inovatif, dan sekaligus menyenangkan peserta didik. Demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dan kurikulum yang berlaku. Masa penelitian di sekolah satu hari atau satu pertemuan. Rohani (2019) berpandangan bahwa media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan pesan ini akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Terdapat banyak bidang ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, salah satunya matematika. Matematika merupakan bidang ilmu pengetahuan sering digunakan masyarakat di kehidupan sehari-hari. Karena pada dasarnya matematika sangat diperlukan dalam kehidupan untuk melakukan transaksi yang memerlukan kemampuan berhitung. Menurut Subekti (2011, hlm. 6) mengungkapkan bahwa Matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Matematika memiliki banyak manfaat dalam membantu pekerjaan manusia melalui kontribusinya dengan perkembangan teknologi yang lebih baik. Manfaat lain dari matematika adalah dapat mengembangkan karakter atau sikap manusia yang mempelajarinya (Rahman, 2017). Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu

menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Matematika ialah salah satu bidang riset yang dipelajari mulai dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Penanaman konsep yang benar pada pendidikan matematika di sekolah dasar (SD) sangat ditekankan karena hal itu wajib dipahami peserta didik agar menjadi pendukung untuk menguasai konsep matematika ke jenjang selanjutnya. Hal ini terkait adanya topik atau konsep prasyarat sebagai dasar untuk memahami topik atau konsep selanjutnya (Heruman, 2007, hlm.4). Ilmu matematika sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari. Karena banyak kejadian yang menggunakan ilmu matematika seperti menghitung luas tanah, transaksi, dan banyak hal lainnya yang bersangkutan dengan hitung-hitungan.

Matematika merupakan suatu objek kajian yang abstrak maka dari itu belajar matematika butuh latihan terus-menerus untuk dapat memahaminya. Selama ini terbentuk paradigma bahwa matematika merupakan bidang studi yang sulit dan menakutkan. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan banyak peserta didik kurang senang belajar matematika. Selama ini perspektif dan paradigma tentang matematika merupakan pelajaran yang sangat menakutkan masih belum berubah untuk peserta didik saat ini. Menurut Widaningsih, dkk. (2015) berbagai opini peserta didik mengenai pelajaran matematika tidak bisa dihindari sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini diakibatkan karena perspektif yang dibangun oleh peserta didik, lingkungan belajar yang tidak memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan minatnya dalam mempelajari matematika. Hingga perlunya kreativitas dalam mengajar agar pembelajaran bisa menarik, menyenangkan, serta menyajikan cara yang gampang dimengerti oleh peserta didik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar demi mencapai tujuan pembelajaran. Hal itu mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika. Widdiharto (2008, hlm.8) menyatakan bahwa kesulitan belajar merupakan kurang berhasilnya peserta didik dalam menguasai konsep, prinsip, atau algoritma penyelesaian masalah, walaupun telah berusaha mempelajarinya, dan hal ini ditambah lagi dengan kurangnya seorang peserta didik dalam mengabstraksi,

menyimpulkan, berpikir deduktif dan mengingat konsep-konsep maupun prinsip-prinsip biasanya akan selalu merasa bahwa suatu pelajaran yang diberikan itu sulit. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam belajar yaitu faktor dari dalam diri sendiri (internal) dan faktor yang timbul dari luar peserta didik (eksternal).

Menurut Darijani, dkk. (2015), faktor internal terjadinya kesulitan belajar dikarenakan peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Ketidakmampuan peserta didik dalam mengaitkan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan lamanya sehingga menimbulkan ketidakpahaman terhadap suatu materi selanjutnya yang berkaitan dengan materi sebelumnya. Lalu faktor eksternalnya adalah ketidakmampuan guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menarik, serta belum melibatkan peserta didik secara aktif menjadikan pembelajaran tidak efektif dan menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, cepat bosan untuk belajar matematika, maka dari itu agar pembelajaran matematika bisa menarik, menyenangkan, mudah untuk digunakan, melibatkan peserta didik dengan aktif dan memfasilitasi faktor internal yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap matematika.

Kemampuan berhitung peserta didik sangatlah penting dalam mata pelajaran matematika. Pada dasarnya semua yang kita jalani dalam kehidupan sehari-hari itu tidak luput dari berhitung. Oleh sebab itu perlunya peserta didik memahami atau bisa dalam berhitung. Dan kemampuan berhitung juga berpengaruh terhadap pemahaman materi selanjutnya dalam mata pelajaran yang menggunakan hitungan. Menurut Khadijah (2016: 143) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki semua peserta didik dalam matematika. Menghitung bilangan dengan menyusun bilangan, menghitung bilangan, dan menghubungkan bilangan untuk mengembangkan kemampuan yang diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan pengembangan sangat penting bagi peserta didik.

Dalam hal ini pemahaman peserta didik terhadap operasi hitung pemahamannya rendah di SD se-Desa Nyalindung yang diwawancarai. Padahal sesuai yang dijelaskan di atas pelajaran matematika sangat diperlukan untuk kehidupan di lingkungan masyarakat. Kemampuan berhitung peserta didik di sana rata-rata kurang memahami operasi hitung campuran bilangan bulat. Seperti halnya

di SDN 3 NYALINDUNG, peserta didik yang kurang paham terhadap materi operasi hitung berjumlah 7 peserta didik dari 8 peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan permasalahan yang ada yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang diterapkan, kurangnya kemampuan berhitung peserta didik, dan perkembangan teknologi semakin maju. Dan dalam pembelajaran matematika materinya abstrak, dalam hal ini sesuatu yang abstrak itu perlu dikaitkan dengan sesuatu yang konkret agar peserta didik paham terhadap materi yang dijelaskan. Dalam hal ini media video interaktif diperlukan juga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Solusi yang diambil dari permasalahan yang telah diuraikan yaitu membuat media yang nantinya membantu peserta didik dalam belajar dan bisa dibuka dimana saja. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat di SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain atau rancangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat di SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat di SD?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan desimal di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan desain atau rancangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat di SD.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari ahli terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat di SD.

3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif kemampuan berhitung pada operasi hitung campuran bilangan bulat di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peserta didik

Sebagai media pembelajaran dan juga media belajar peserta didik di rumah agar membantu peserta didik dalam memahami materi operasi hitung campuran bilangan bulat.

2. Manfaat bagi guru

Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student center*), serta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Lalu untuk meningkatkan pemahaman guru akan pentingnya alat bantu atau media video interaktif dalam membantu peserta didik memahami materi.

3. Manfaat bagi Sekolah atau lembaga Pendidikan

Sebagai sumbangan pemikiran dan inovasi media video interaktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan penggunaan media video interaktif yang kreatif dan inovatif dengan mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik para peserta didik. Dengan begitu dapat meningkatkan fasilitas untuk mendukung penggunaan media video interaktif.

4. Manfaat bagi peneliti

Agar bertambahnya wawasan dalam mengembangkan/menciptakan sebuah alat bantu/media yang kreatif dan inovatif.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Kerangka laporan penelitian untuk judul Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat di SD Kelas VI.

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi penelitian.

B. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai kajian pustaka, meliputi konsep tentang media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai penjabaran tentang model penelitian yaitu model D&D, metode penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

D. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai dua hal pokok, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

E. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab terakhir ini mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis dan temuan penelitian di lapangan. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Peneliti menyajikan kesimpulan terhadap pembahasan yang menjadi pokok bahasan, serta menyajikan saran sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan.