

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan dan meningkatkan mutu kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Pendidikan harus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran didalam kelas. Perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Digitalisasi dalam dunia pendidikan di era globalisasi dapat memberikan sebuah perubahan bagi suatu bangsa yang dapat mengubah pola pikir dan memberikan penguatan pada proses pembelajaran di sekolah berbasis aplikasi yang berpusat pada siswa dan guru (Ramli, 2015:61).

Pada hakekatnya pendidik dan peserta didik merupakan komponen utama dalam dunia pendidikan. Pendidik dan peserta didik menjadi landasan sebagai bahan pengetahuan untuk keberhasilan pencapaiannya tujuan pembelajaran dan melaksanakan suatu kegiatan transformasi ilmu agar pengetahuan yang diberikan pendidik yang dapat diterima dengan baik. Peserta didik dapat mengembangkan dirinya di semua ranah yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemajuan suatu bangsa harus memiliki sumber daya yang berkualitas. Sebagai mana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UUD RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan

sebagai penata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Mustadi, dkk 2020:3).

Prinsip Pengembangan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 81A tahun 2013 dalam kurikulum 13 harus menerapkan teknologi, informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar lebih mudah dalam memecahkan masalah (Awalia, 2019:50). Dalam perkembangan teknologi saat ini yang lebih canggih dibandingkan dengan jaman dahulu, media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik sebagai sarana dan prasarana mentranfer ilmu agar lebih mudah untuk diperoleh dan dipahami. Guru harus dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan suatu sarana-prasarana yang telah disediakan oleh guru dengan tujuan terhubungnya peserta didik dengan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran dan tujuan pembelajaran. Keberadaan video pembelajaran akan mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga guru dan peserta didik mampu berinteraksi secara langsung maupun visual dalam proses belajar mengajar dikelas.

Media pembelajaran diharapkan mampu berperan penting untuk guru dalam memberikan materi secara langsung maupun visual kepada peserta didik secara kreatif dan inovatif dan mampu mengembangkan media yang menarik untuk memotivasi peserta didik. Pengembangan media

pembelajaran yang dapat memberikan informasi dan komunikasi yaitu salah satu media teknologi yang mampu menghasilkan audio, visual, gambar dan berisi teks sesuai dengan materi pembelajaran secara bersamaan sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang dinamis dan menarik untuk peserta didik (Yuanta, 2019:92).

Guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran untuk memperluas pengetahuan. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat kreatif dan inovatif membawa keberhasilan yang sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru dalam memberikan materi yang tidak menarik menjadikan peserta didik kurang minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas. Dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, guru dapat mengubah paradigma dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran untuk memotivasi peserta didik dengan tujuan untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017:13).

Penelitian ini diawali dengan observasi yang dilaksanakan pada hari Senin, 1 November 2021 di SD Negeri Pakaan Laok 1 dengan instrumen observasi angket dan wawancara. Awal dari observasi disekolah SD Negeri Pakaan Laok 1 karena Kemendikbutristek membuka atau menawarkan beberapa program yang dinamakan (MBKM) Merdeka Belajar & Kampus Merdeka, salah satu diantaranya yaitu program Kampus Mengajar. Peneliti dinyatakan lulus mengikuti program Kampus Mengajar dengan penempatan dipelosok Desa Pakaan Laok 1 Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan

dengan masa program selama 5 bulan, dimulai dari bulan Agustus sampai dengan bulan Desember. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi di SD Negeri Pakaan Laok 1.

Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV didapat bahwasanya pembelajaran dikelas IV berjalan lancar dan baik, media yang ada disekolah hanya gambar saja itupun tidak pernah dipakai oleh guru dengan begitu guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran karena tidak ada fasilitas media yang dapat mendukung untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang paham dengan materi dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan media berupa lingkungan sekitar yang ada disekolah. Permasalahan lain yang timbul siswa tidak mengetahui macam-macam media. Kemudian mata pelajaran yang sulit bagi siswa yaitu pada mata pelajaran Matematika dengan materi Geometri karena pada materi ini siswa sangat kebingungan dengan perbedaan rumus dan singkatan rumus yang terlalu banyak pada bangun datar dan tidak paham dengan macam-macam bangun datar karena pembagian pada bangun datar banyak sekali disitulah materi yang sulit oleh siswa.

Angket yang diberikan kepada siswa dapat disimpulkan bahwasanya hampir dari semua siswa sama sekali tidak mengetahui lebih jelas untuk media pembelajaran yang sebenarnya jadi sebelum peneliti memberikan angket kepada siswa peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang media dengan memberikan contoh media pembelajaran gambar dan video. Dibuktikan dengan pernyataan pada angket kebutuhan peserta didik

menunjukkan bahwa dengan perolehan hasil 40,9% siswa merasa kesulitan pada pembelajaran matematika, 100% siswa tidak mengetahui tentang media pembelajaran, 86,3% siswa menyukai media berupa Video yang berisi tentang gambar dan warna yang sangat menarik dari jumlah 22 siswa dikelas IV. Dimana pada bulan September peneliti melaksanakan program Adaptasi Teknologi dikelas IV selama 1 bulan, dengan melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Berlangsungnya dari kegiatan adaptasi teknologi dikelas IV dengan menggunakan sarana yang memadai yang ada disekolah seperti LCD, laptop dan salon.

Dengan memanfaatkan perkembangan zaman saat ini dan kemajuan perkembangan teknologi peneliti memilih video pembelajaran yang didasari kemudahan baik bagi guru maupun peserta didik, sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang berkualitas dalam guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Video pembelajaran yaitu suatu media yang mengatur pada saat bersamaan yang menyajikan audio dan visual yang berisi konsep materi pembelajaran sehingga membantu guru dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Video dapat memberikan suasana baru bagi peserta didik dan akan lebih mudah memahami dalam menerima materi pembelajaran.

Peneliti ingin mengembangkan sebuah media yaitu media Video Pembelajaran dengan pada mata pelajaran Matematika materi Geometri berbasis audio dan visual diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa pada mata pelajaran matematika, memberikan motivasi kepada peserta didik, meningkatkan pembelajaran yang menarik, berbeda

dengan pengalaman belajar yang sebelumnya serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan hasil belajar yang diinginkan. (Sanjaya, 2012:1).

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas dan didukung dengan hasil kegiatan wawancara guru, observasi dalam pembelajaran dan angket kebutuhan siswa dengan memperhatikan pentingnya penggunaan media pembelajaran, maka peneliti menarik sebuah judul untuk dikembangkan “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ditemukan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas IV, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana validitas Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1?
2. Bagaimana efektifitas Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1?
3. Bagaimana kemenarikan Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1 yang dikembangkan.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1 yang dikembangkan.
3. Untuk mendeskripsikan kemenarikan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Kelas IV SDN Pakaan Laok 1 yang dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran.
2. Video pembelajaran terbatas pada mata pelajaran matematika materi Geometri.
3. Media video pembelajaran berisi audio dan visual untuk menyampaikan materi Geometri mata pelajaran matematika kelas IV
4. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan berupa file video yang berisi konsep materi Geometri disimpan pada VCD, flashdisk dan sejenisnya untuk mempermudah dalam akses video yang dikembangkan.

5. Media video pembelajaran akan terdapat unsur cerita yang memuat budaya dimadura yang dimana akan mengarah pada materi Geometri.
6. Visual yang disajikan kedalam media video pembelajaran berbentuk animasi.
7. Desain media pembelajaran ini berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa terkait materi, gambar, suara dan warna.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan Video Pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi Geometri kelas IV memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media terbatas pada video pembelajaran materi Geometri yang menyajikan konsep unsur cerita Madura.
2. Subjek penelitian dalam pengembangan video pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Pakaan Laok 1.
3. Tujuan pengembangan video pembelajaran untuk menguji kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Membuat siswa memperoleh pengalaman pembelajaran yang baru berbeda dengan pembelajaran sebelumnya sehingga siswa termotivasi untuk belajar didalam kelas, siswa lebih kondusif ketika pembelajaran berlangsung menjadikan siswa tertarik dengan materi yang telah diberikan dan siswa mengalami kemudahan dalam menerima materi

pembelajaran dengan hal ini pembelajaran tidak membosankan bagi siswa selalu semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas

2. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan baru serta motivasi bagi guru untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar didalam kelas menjadi lebih kreatif dan menyenangkan sehingga tercipta suasa baru dalam kegiatan pembelajaran dikelas IV dengan ini guru lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi informasi untuk kepala sekolah dan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran yang belum pernah ada serta dapat memberikan solusi yang baik untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih kreatif memperbaiki kegiatan belajar mengajar didalam kelas sehingga hasil belajar siswa dapat dicapai.

4. Bagi Pengembang

Memberikan sebuah wawasan baru tentang pengalaman untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dan agar media pembelajaran yang dikembangkan memberikan manfaat saat berlangsungnya pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Secara istilah perlu didefinisikan dalam pengembangan media pembelajaran video pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Alat yang digunakan untuk guru dalam menyampaikan dan menjelaskan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar baik berupa perangkat elektronik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Video pembelajaran

Suatu media yang menghasilkan audio dan visual berisi kosep materi-materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

3. Geometri

Geometri merupakan cabang dari matematika. Dalam materi geometri, siswa membutuhkan suatu konsep yang matang sehingga siswa mampu mengenal bermacam-macam bangun datar, mendeskripsikan gambar, dan kemampuan untuk mengenal perbedaan dan kesamaan antar bangun geometri