

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia untuk mencapai tujuan dan menjalani kehidupan. Oleh karenanya, Pemerintah mengeluarkan perundang-undangan dengan cita-cita bangsa yang tercantum dalam UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut diupayakan dengan didirikannya sekolah-sekolah dimana dalam sekolah tersebut dilaksanakannya pendidikan. Didalam sekolah-sekolah terdapat pendidik yang menyampaikan materi dan juga berperan sebagai fasilitator demi tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Agar tercapainya tujuan pembelajaran tentu saja harus adanya proses belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik. Akan tetapi, pada tanggal 16 Maret 2020 peserta didik dilarang belajar di sekolah karena adanya pandemi Covid-19.

Pandemi Covid-19 merupakan virus yang menginfeksi saluran pernafasan dan sangat berbahaya. Terlebih lagi virus ini mudah menyebar. Hal tersebut menjadikan institusi pendidikan mendadak menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh, terutama secara daring. Mempertimbangkan hal tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No. 4 tahun 2020. Inti sari surat tersebut menyebutkan bahwa Kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan menjaga jarak agar rantai penyebaran terputus. Oleh karena itu, Implikasi dari SE Mendikbud No. 4 tahun 2020 membuat sekolah-sekolah melakukan pembelajaran dari rumah untuk para peserta didiknya yang disebut pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik, tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Proses belajar mengajar secara daring tentu saja sangat sulit, selain dengan terbatasnya sumber daya yang ada, minat peserta didik untuk belajar juga menurun, apa lagi dalam mata pelajaran matematika.

Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara pendidik dan peserta didik di SDN Kabandungan dimana ada beberapa pendidik kesulitan menyampaikan materi kepada peserta didik, dan peserta didik pun kesulitan memahami materi karena penjelasan yang disampaikan oleh pendidik kurang lengkap dan jelas, sehingga ketika peserta didik mengerjakan soal sangat kesulitan dan menyebabkan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika jadi menurun. Padahal, Matematika merupakan ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan, perlu penguasaan matematika yang kuat sejak dini, oleh karena itu dalam kurikulum pendidikan Indonesia, matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Namun pada kenyataannya matematika masih dianggap pelajaran yang sangat sulit dan sukar dipahami oleh sebagian besar peserta didik. Apalagi dengan pembelajaran daring saat ini yang dirasa sulit dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran

matematika dapat diukur dari keberhasilan peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan serta hasil belajar maka semakin tinggi juga tingkat keberhasilan pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Kabandungan Kecamatan Kabandungan Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Dalam situasi pembelajaran jarak jauh ini mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi kepada peserta didiknya, guru kelas II menuturkan bahwa beliau sulit menyampaikan materi dan membuat peserta didik memahami materi karena terkendala dari kondisi pembelajaran daring, saat guru harus menyampaikan materi guru hanya memberi arahan untuk membuka buku tema yang akan diajarkannya melalui via grup whatsapp. Terlebih lagi pada pembelajaran matematika. dalam proses pembelajaran guru masih melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar buku tema panduan guru dan siswa saja. Hasil belajar matematika peserta didik pun menurun disebabkan oleh kesulitan memahami matematika. Hal ini tidak mengherankan karena selama pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi Whatsapp yang masih bersifat konvensional dan monoton. Banyak fakta menunjukkan pada saat pembelajaran daring berlangsung sebagian besar peserta didik kurang antusias menerimanya dan peserta didik lebih bersifat pasif dalam pembelajaran. Dengan kata lain disini perlu suatu pembelajaran yang menekankan pada media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang, seperti penggunaan media video dalam pembelajaran. (Arief S. Sadiman, 2012) menyatakan video pembelajaran adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang

disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis seperti media video sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Saman, dkk (2019) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar siswa pada materi persamaan linear dua variabel”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan video pembelajaran matematika. Akan tetapi juga memiliki perbedaan yaitu pada materi pelajaran penelitian Saman, dkk untuk peserta didik SMP, sedangkan yang akan dikembangkan adalah penelitian materi Bilangan Cacah untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan yang judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video pada Materi Bilangan Cacah Kelas II SD/MI”**

B. Identifikasi Masalah

1. Sebelum adanya Pandemi Covid-19 guru dan peserta didik tidak pernah melaksanakan pembelajaran secara daring.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.
3. Guru memerlukan media pembelajaran yang berinovasi yang dapat.
4. Peserta didik kurang dapat memahami materi yang disampaikan.

5. Hasil belajar dalam mata pelajaran matematika cenderung rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dari penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video pada materi bilangan cacah kelas II SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video pada materi bilangan cacah kelas II SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran matematika berbasis video pada materi bilangan cacah kelas II SD/MI?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis video pada materi bilangan cacah kelas II SD/MI.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran matematika berbasis video pada materi bilangan cacah kelas II SD/MI.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk media pembelajaran matematika berbasis video kelas II SD/MI memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikemas dalam bentuk video dengan format MP4.

2. Spesifikasi minimal perangkat untuk mengoperasikan produk, untuk memutar video ini cukup menggunakan handphone yang sudah memiliki aplikasi pemutar video bawaan. Seperti, MX Player atau video player bawaan handphone berbasis android.
3. Jenis evaluasi yang digunakan: evaluasi hasil belajar dalam bentuk tes soal pilihan ganda.
4. Jenis file luaran berbentuk: MP4.
5. Size produk akhir: 1,07 GB.
6. Durasi video: 5: 18 menit.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran berbasis video diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan ilmu pengetahuan. Serta menumbuhkan semangat belajar dalam pembelajaran matematika kelas II SD/MI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran matematika dengan materi bilangan cacah di kelas II SD/MI.
- 2) Mampu membantu dan memudahkan pendidik dalam menjelaskan atau memberi pemahaman kepada peserta didiknya.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi bilangan cacah.
- 2) Peserta didik diharapkan untuk hasil belajar mata pelajaran matematika dapat meningkat.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi bilangan cacah kelas II SD/MI terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran yang efektif selama penerapan pembelajaran daring maupun tatap muka.
- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar yang dilakukan baik secara langsung (tatap muka) maupun pembelajaran daring sehingga peserta didik dapat memahami dan mengetahui materi bilangan cacah sesuai dengan perkembangannya.
- c. Media pembelajaran berbasis video menjadi hal yang menarik bagi peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video pada Materi Bilangan Cacah Kelas II SD/MI terdapat beberapa keterbatasan yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis video hanya dapat dioperasikan diperangkat handphone, laptop atau komputer.

- b. Kajian yang dikembangkan ini dibatasi pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas II SD/MI Kurikulum 2013.
- c. Responden yang dijadikan subjek penelitian yaitu uji validasi ahli media, ahli materi, validasi guru kelas, dan respon kepraktisan peserta didik yang hanya uji coba dalam kelompok kecil.
- d. Penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan dan uji coba kelayakan.

