

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan diri yang dilakukan secara teratur dan sistematis. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengarahkan siswa pada suatu perubahan tingkah laku baik itu moral, intelektual maupun sosial. Jenjang pendidikan ditempuh mulai dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal untuk anak usia berkisaran 6-12 tahun. Peran pendidikan dasar yaitu membekali kemampuan dasar siswa dalam pembentukan kepribadian dan berpikir kritis.

Proses pembelajaran di situasi pandemi covid-19 memberikan dampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Meningkatnya kasus covid-19 menyebabkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengambil kebijakan mengenai belajar di rumah melalui pembelajaran daring memfokuskan pada pendidikan yang mengarah terhadap konteks hidup sehari-hari (Syarifudin, 2020). Diterapkannya pembelajaran daring ini siswa dapat menguasai teknologi dalam menunjang pembelajaran dari rumah, selain itu adanya pembelajaran daring juga membuat siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru lebih dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Peran guru dalam proses pembelajaran yaitu memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Pembelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, karena dapat dikatakan matematika akar dari pengetahuan. Pembelajaran

matematika bagi siswa dapat berguna untuk kepentingan hidup di lingkungannya serta dapat mengembangkan pola pikir siswa (Riyanti, dkk, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari kita sering berhubungan dengan angka-angka dan hampir semua hal menggunakan perhitungan dan ilmu matematika. Ilmu matematika sudah diberikan sejak jenjang sekolah dasar sampai pendidikan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar siswa sudah dibekali konsep-konsep dasar matematika sehingga siswa dapat berfikir secara logis, analitis, kritis dan kreatif. Dalam ilmu matematika banyak permasalahan yang harus diselesaikan seperti permasalahan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran matematika terkesan kurang menyenangkan, membosankan, dan paling ditakuti oleh siswa karena penggunaan metode yang kurang bervariasi.

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah lebih mementingkan aspek kognitif yang kurangnya memperhatikan permasalahan motivasi belajar siswa, melihat banyaknya siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit, menakutkan, tidak menarik, dan susah dipahami. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Pembelajaran matematika sebaiknya dilaksanakan dalam keadaan yang menyenangkan karena pembelajaran matematika adalah pelajaran yang ditakuti oleh sebagian siswa (Suarjana, dkk, 2017). Maka dari itu pada saat pra pembelajaran, kegiatan inti, dan penutup guru perlu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode, model, pendekatan, dan strategi pembelajaran secara tepat.

Dalam proses pembelajaran, guru harus bisa memilih metode dan media pembelajaran yang baik digunakan di setiap kondisi pembelajaran serta di setiap kondisi siswa. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika mengakibatkan anggapan siswa terhadap pembelajaran matematika hanya belajar mengenai rumus-rumus yang membuat jenuh dan membosankan. Kreativitas guru akan mampu merangsang pemikiran siswa pada saat memahami materi seperti contohnya guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran, bisa dengan menggunakan media pembelajaran pada saat memberikan materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi serta informasi dari guru ke siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis media seperti media audio (suara), media visual (gambar), media audio visual (suara dan gambar). Sulitnya materi pembelajaran, menjadikan guru memerlukan media pembelajaran yang inovatif seperti adanya variasi media dengan menggunakan media audio visual. Untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa yaitu dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran (Batubara & Ariani, 2016). Dengan adanya media audio visual akan lebih memudahkan penerima memahami pesan yang disampaikan oleh media tersebut karena audio visual merupakan media yang menyajikan suara dan gambar yang dapat diterima melalui dua indera manusia yaitu mata dan telinga. Penggunaan

media audio visual mampu meningkatkan motivasi belajar serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam situasi pandemi covid-19 ini media audio visual sangat efektif dalam membantu guru pada saat pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain menggunakan media pembelajaran guru juga perlu memperhatikan model, pendekatan, maupun metode yang digunakan pada saat pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton. Menurut (Suarjana, dkk, 2017) menyatakan bahwa dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang optimal serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual atau sering disebut dengan *contextual teaching and learning (CTL)* merupakan pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkat materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa serta mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan konteks kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam pembelajaran kontekstual mengaitkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme (constructivism), bertanya (questioning), menemukan (inquiry), pemodelan (modeling), masyarakat belajar (learning community), refleksi (reflection), dan penilaian sebenarnya (authentic assessment) (Erwin, dkk, 2018). Pendekatan kontekstual menekankan siswa untuk memahami isi materi dengan terlibat dalam konteks kehidupan nyata agar siswa dapat memiliki berbagai macam pemikiran serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Ketut Warsini, S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV SD No. 1 Darmasaba pada hari Senin, 20 September 2021 ditemukan bahwa, partisipasi siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran rendah pada saat pembelajaran matematika. Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Pada pembelajaran matematika guru lebih sering menggunakan media cetak atau gambar dibandingkan dengan menggunakan media lainnya. Sehingga mengakibatkan rendahnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan banyaknya tanggungjawab guru yang harus dikerjakan sehingga guru kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Kurangnya motivasi siswa pada saat proses pembelajaran dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa salah satunya pada pembelajaran Matematika di kelas IV. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pertama, guru lebih sering menggunakan media cetak atau gambar dibandingkan dengan menggunakan media lainnya pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Kedua, pada saat proses pembelajaran kurang mengaitkan konteks kehidupan nyata karena dengan dikaitkannya konteks kehidupan nyata dapat merangsang pemikiran siswa untuk memahami materi. Ketiga, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan, apalagi pada pembelajaran matematika yang sangat perlu media yang mendukung siswa untuk lebih memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan bisa digunakan pada proses pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran di kelas. Berdasarkan pemaparan tersebut maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran matematika dengan mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengambil judul mengenai “Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Operasi Hitung Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual Siswa Kelas IV SD Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran matematika masih terbatas.
- 2) Pembelajaran kurang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan situasi kehidupan sehari-hari dapat membantu merangsang pemikiran siswa dalam memahami materi.
- 3) Kesulitan guru dalam menyampaikan pembelajaran pada sistem pembelajaran daring khususnya pada pembelajaran matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dibatasi masalah untuk memudahkan pemecahan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran matematika kelas IV dengan lebih memfokuskan pengembangan media audio visual pada konsep operasi hitung

pecahan dengan pendekatan kontekstual yang diujicobakan kepada siswa kelas IV SD No. 1 Darmasaba. Pengembangan media audio visual bertujuan sebagai sarana pendukung dalam membantu pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual supaya dapat merangsang pemikiran siswa dalam memahami materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual siswa IV SD No. 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual siswa kelas IV SD No. 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dari rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran audio visual pada materi operasi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual siswa kelas IV SD No. 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual pada konsep materi hitung pecahan dengan pendekatan kontekstual siswa kelas IV SD No. 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dicapai dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas konsep, teori pembelajaran melalui media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual. Adanya media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual ini dapat menyampaikan pemikiran yang positif terhadap kualitas pembelajaran di SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat terbantu dalam memahami materi operasi hitung pecahan.

2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran audio visual ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga guru dapat lebih mudah menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran matematika agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat mendukung mutu pendidikan menjadi lebih baik melalui media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran matematika konsep operasi hitung pecahan dengan

durasi 15-30 menit. Media pembelajaran audio visual ini berfungsi sebagai fasilitas yang memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran audio visual ini yaitu:

- 1) Produk ini berupa media dalam bentuk audio visual pada mata pelajaran matematika materi konsep operasi hitung pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media audio visual ini dapat digunakan guru pada proses pembelajaran langsung dengan menayangkan media melalui proyektor di depan kelas atau dapat dikirimkan kepada siswa pada saat pembelajaran daring.
- 3) Dikembangkan prinsip pembelajaran yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran audio visual ini menggunakan pendekatan kontekstual yang nantinya siswa dapat memahami materi dengan mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari.
- 4) Media pembelajaran audio visual ini dapat menampilkan gambar dan suara yang jelas dalam penyampaian materi kepada siswa.
- 5) Pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, *Photoshop* dan *Premiere Pro*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai fasilitator dalam membantu siswa memahami materi pada saat belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang karena berupa media video. Pada pembelajaran daring guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menarik khususnya pada materi matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD No. 1 Darmasaba, penggunaan media pembelajaran Matematika hanya berpatokan pada buku tanpa adanya fasilitas pendukung pembelajaran. Buku pembelajaran cenderung langsung menyampaikan apa yang harus dipahami siswa tanpa ada mengaitkan konsep lain.

Dengan adanya pengembangan media audio visual dengan pendekatan kontekstual siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mengkaitkan konteks kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berfikir kritis.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran audio visual ini didasari atas beberapa asumsi antara lain:

- 1) Media pembelajaran audio visual pada penelitian ini terdapat materi pembelajaran yang didasari oleh standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran operasi hitung pecahan matematika kelas IV SD.
- 2) Guru dan siswa sudah memahami cara penggunaan *laptop* dan *handphone* untuk mengakses video pembelajaran.
- 3) Sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran di kelas dengan adanya proyektor untuk menampilkan media audio visual kepada siswa.

Adapun Keterbatasan dari pengembangan media audio visual ini sebagai berikut:

- 1) Media audio visual ini dikembangkan berdasarkan karakteristik pada jenjang anak sekolah dasar kelas IV.

- 2) Pengembangan media audio visual ini hanya memuat mata pelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah dalam pengembangan media audio visual dengan pendekatan kontekstual ini, maka adapun definisi istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1) Abstrak

Pembelajaran matematika dikatakan sebuah ilmu dengan objek kajian yang bersifat abstrak. Abstrak merupakan sesuatu yang tidak berwujud dan ada pada gambaran pikiran, yang artinya abstrak tidak berwujud dalam bentuk kongkret atau nyata, melainkan hanya bayangan dalam pikiran saja

2) Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tanpa melakukan tatap muka secara langsung melainkan melalui jaringan internet. Seluruh materi pembelajaran disampaikan secara online melalui media elektronik.

3) Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan situasi dunia nyata dengan mendorong siswa untuk menemukan hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan realita kehidupan nyata yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual, hasil pembelajaran dapat lebih bermakna bagi siswa.