BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai sepuluh hal pokok, yang meliputi (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembahasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan pengaruh yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Saat ini, perkembangan teknologi mulai memasuki dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi ini memberikan kesempatan bagi semua orang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan tentunya dapat memberikan inovasi-inovasi baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pada era globalisasi sekarang ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas di masa depan. Pendidikan diperlukan agar nantinya manusia mampu bersaing, untuk meraih kesuksesan. Maka salah satu cara peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah dengan memperoleh pendidikan yang baik. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan zaman. Dengan memiliki pendidikan yang

baik, akan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang aktif, kreatif dan inovatif dalam mengarahkan dan mengembangkan kehidupan ke arah yang lebih baik lagi.

Segala upaya telah dilakukan oleh pemerintah dan juga guru untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik dan lebih maju. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan adanya perubahan kurikulum. Kurikulum adalah pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Nugroho & Ishartiwi, 2019). Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013 tentunya menyebabkan terjadinya perubahan pada kegiatan belajar mengajar. Pada saat diterapkannya kurikulum KTSP guru hanya menggunakan metode ceramah atau *teacher centered* sehingga menyebabkan siswa menjadi cepat bosan belajar. Namun saat ini dengan diterapkannya kurikulum 2013, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan aktif dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik atau *student centered*. Dalam penerapan kurikulum 2013 tugas guru hanya sebagai fasilitator dan mengelola kelas sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan juga mencari sumber belajar (Magdalena, 2013).

Sumber belajar tidak hanya berasal dari buku, namun dapat berasal dari mana saja, mulai dari benda, tempat bahkan orang lain bisa dijadikan sumber belajar. Yusuf (dalam Samsinar, 2019) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah segala jenis media, benda, data, fakta, ide, orang dan lainnya yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sekolah harus mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber belajar bagi siswa.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga sumber belajar yang digunakan kemungkinan berbeda. Gaya belajar adalah cara seseorang dalam

menyerap, mengatur dan mengolah informasi atau pengetahuan yang didapatkan (Mufidah, 2017). Gaya belajar manusia dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik.

Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menitikberatkan terhadap ketajaman indra penglihatan. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang menitikberatkan terhadap ketajaman indera pendengaran. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang mengharuskan individu untuk menyentuh sesuatu yang dijadikan sumber belajar agar mudah mengingatnya. Dikarenakan adanya perbedaan terhadap gaya belajar siswa, maka guru harus mampu memfasilitasi sumber belajar yang dapat mencangkup ketiga gaya belajar tersebut.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan sehingga dapat menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik lagi (Jamaluddin, 2016). Seseorang dikatakan telah belajar apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku pada dirinya, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Seseorang belajar hal-hal yang baru ataupun hal-hal yang sudah diketahui agar dapat lebih memahami.

Pada setiap jenjang pendidikan, terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib ditempuh, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan, penalaran, struktur-struktur yang logis, masalah tentang ruang dan bentuk yang bertumpu pada kesepakatan. Matematika sebagai suatu ilmu mengandung arti bahwa matematika merupakan suatu konsep yang saling berkaitan satu dengan lainnya (Siagian, 2016). Matematika merupakan ilmu dasar yang menunjang peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Fungsi matematika yaitu

mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen.

Mata pelajaran Matematika ada di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan ketertarikan siswa dalam belajar Matematika khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Jika siswa sudah memiliki ketertarikan terhadap Matematika sejak SD, maka saat memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi siswa tidak kesulitan dalam belajar Matematika.

Pembelajaran Matematika memuat mengenai bilangan-bilangan yang dapat membiasakan siswa untuk berpikir kritis. Pecahan merupakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran Matematika kelas IV yang mempelajari tentang bilangan. Salah satu konsep pecahan yang perlu dipelajari dan dipahami oleh siswa adalah pecahan senilai. Konsep mengenai pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dikarenakan hasil yang didapatkan bisa berbeda-beda.

Untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Matematika, guru dapat mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran adalah sesuatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar sehingga siswa dapat lebih mudah memahami informasi atau pengetahuan yang diberikan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal (Ramli, 2012).

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio dan media pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang

melibatkan indra penglihatan atau hanya dapat dilihat saja. Media pembelajaran audio adalah media pembelajaran yang melibatkan indra pendengaran atau hanya dapat didengar saja. Media pembelajaran audio-visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran atau dapat dilihat dan didengar (Ramli, 2012).

Penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran harus memperhatikan gaya belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan sesuai dengan gaya belajar siswa. Guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Video pembelajaran merupakan salah satu contoh media pembelajaran audio-visual yang menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan, karena dalam video pembelajaran terdapat gambar dan teks yang dapat dilihat dan terdapat suara yang dapat didengar sehingga dapat menghasilkan suatu tayangan yang menarik (Yudianto, 2017). Video pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga siswa dapat melihat kembali video pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi yang ada dalam video.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama salah satu guru kelas IV SD No. 1 Mengwi ibu Ni Pt. Ika Cintya Dewi, S.Pd.,M.Pd pada hari Selasa, 7 September 2021, informasi yang diperoleh adalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sudah menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pembelajaran Matematika disampaikan melalui Power Point dan juga mengunduh video dari Youtube. Keterbatasan dalam

mengembangkan media pembelajaran berupa video menyebabkan guru mengunduh video melalui Youtube, namun penjelasan materi yang terdapat dalam video pembelajaran kurang mampu untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran *open ended* merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat masalah terbuka atau memiliki banyak penyelesaian yang benar sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menentukan metode penyelesaian masalah sehingga sampai pada suatu jawaban yang diinginkan (Basir, 2016). Melalui penerapan model pembelajaran *open ended* siswa belajar sesuatu yang baru dalam menyelesaikan masalah khususnya matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk membantu siswa dalam memahami konsep mengenai pecahan senilai dan agar siswa tidak berpatokan pada satu cara penyelesaian saja, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *open ended* pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai kelas IV sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1.2.1 Saat pembelajaran daring siswa kesulitan untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar dalam meningkatkan pemahaman mengenai konsep matematika yang bersifat abstrak.

1.2.2 Terbatasnya media pembelajaran menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan konsep materi matematika terutama saat pembelajaran daring.

1.2.3 Video pembelajaran yang diunduh melalui youtube memiliki konten yang terbatas dan terkadang hanya berpatokan pada satu cara penyelesaian masalah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini terfokus dan tidak terlalu luas jangkauannya. Keterbatasan dalam hal waktu, tenaga serta biaya mengakibatkan terbatasnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa kesulitan belajar secara mandiri hanya dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar. Maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika berbasis *open ended* materi pecahan senilai untuk kelas IV di SD No. 1 Mengwi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adapun beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran matematika berbasis *open ended* materi pecahan senilai untuk kelas IV di SD No. 1 Mengwi?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran matematika berbasis *open ended* materi pecahan senilai untuk kelas IV di SD No. 1 Mengwi?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran matematika berbasis *open ended* materi pecahan senilai untuk kelas IV di SD No. 1 Mengwi.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran matematika berbasis *open ended* materi pecahan senilai untuk kelas IV di SD No. 1 Mengwi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berupa video ini dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi matematika sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa mampu belajar secara mandiri.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran berupa video ini dapat dijadikan referensi dan sarana dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media pembelajaran berupa video ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan serta media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga ketersediaan media di sekolah menjadi bertambah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan motivasi dalam mengembangkan video pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa video pembelajaran dengan materi pecahan senilai untuk siswa kelas IV. Media video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan video pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan materi pecahan senilai untuk kelas IV SD.

1.7.2 Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis *Open Ended*.

1.7.3 Video pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk presentasi dengan memadukan suara, teks dan gambar yang sesuai dengan materi.

1.7.4 Video pembelajaran yang dikembangkan berdurasi ± 17 menit.

1.7.5 Video pembelajaran ini dapat diakses melalui *handphone* atau komputer pada saat pembelajaran daring dan dapat ditayangkan menggunakan LCD Proyektor pada saat pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

1.7.6 Video pembelajaran dikemas dalam bentuk link dan file video.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Terjadinya perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu menyebabkan guru harus mampu melakukan inovasi baru terhadap kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat memberikan motivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan situasi di masa pandemi *Covid-19* kegiatan pembelajaran tatap muka telah berubah menjadi pembelajaran jarak jauh secara daring. Dalam melaksanakan pembelajaran daring, diperlukan pemahaman dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

Buku tidak dapat dijadikan satu-satunya sumber belajar, dikarenakan tidak semua siswa mampu untuk memahami materi hanya dengan membaca buku. Video pembelajaran yang tersedia di Youtube memiliki konten yang terbatas dan cenderung hanya menyampaikan satu cara penyelesaian masalah.

Dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Open Ended* yang tidak hanya menyampaikan satu cara penyelesaian soal-soal, tetapi disampaikan beberapa cara yang dapat digunakan dalam menyelesaikan soal-soal. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman yang lebih pada siswa terkait dengan materi pecahan senilai. Menggunakan video sebagai sumber belajar maka siswa dapat mengulang kembali mengamati video yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga siswa dapat lebih memahami materi dan dapat belajar secara mandiri.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk yaitu:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Guru dan siswa sudah memahami cara penggunaan laptop dan *handphone* untuk mengakses video pembelajaran.
b. Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah seperti LCD Proyektor, laptop dan *speaker* yang dapat digunakan untuk menampilkan video pembelajaran saat pembelajaran tatap muka di kelas.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan yang dimiliki dalam pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang hanya memuat mata pelajaran matematika khususnya materi mengenai pecahan senilai.
b. Video pembelajaran ini dikembangkan dan dirancang khusus untuk siswa kelas IV.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah penting yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar lebih efektif saat digunakan.

1.10.2 Pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* melalui jaringan internet tanpa melakukan tatap muka secara langsung.

1.10.3 Berpikir kritis adalah cara berpikir seseorang dalam menganalisis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh.

1.10.4 LCD Proyektor adalah alat yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, atau video ke sebuah layar dan membuat ukurannya terlihat lebih besar.