BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan direncanakan untuk membentuk lingkungan belajar mengajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan pengetahuan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan lain yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Kholis, N. 2014). Usaha sadar yang dilakukan dengan sengaja untuk menemukan potensi diri dan belajar. tindakan dengan tujuan. Menyelidiki potensi siswa dan memperluas pengetahuan mereka untuk membantu mereka menjadi individu yang lebih bermoral dan berbudi luhur. Jika tujuan instruksional tercapai, pendidikan mungkin dianggap berhasil. Pasal 3 Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah "membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif , mandiri, dan menjadi warga masyarakat yang demokratis serta bertanggung jawab" (Noor, 2018).

Siswa harus menjadi individu yang kreatif untuk memenuhi tujuan pendidikan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi berpikir kritis, kreatif, dan produktif (Saefudin, 2011). Kita telah melihat bahwa kurikulum saat ini menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Muhadjir Effendy, pelaksanaan HOTS dilakukan secara nasional pada 2018 untuk semua ujian sekolah di Indonesia. (Oktafiana., Holisin, & Mursyidah, 2019).

Selama ini pendidikan di Indonesia masih belum memadai dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan produktif siswa. Hal ini membuat siswa tertantang untuk menjawab pertanyaan baru setelah awalnya memahami penjelasan guru dan contoh. Siswa yang belajar matematika sering mengalami hal ini. Kami sering mendengar kekhawatiran dari siswa tentang betapa sulitnya belajar matematika. Selain itu, masih banyak anak yang mendapatkan hasil matematika di bawah standar ketuntasan minimal (KKM).

Indonesia.

Selama ini pendidikan di Indonesia masih belum memadai dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan produktif siswa. Hal ini membuat siswa tertantang untuk menjawab pertanyaan baru setelah awalnya memahami penjelasan guru dan contoh. Siswa yang belajar matematika sering mengalami hal ini. Kami sering mendengar kekhawatiran dari siswa tentang betapa sulitnya belajar matematika. Selain itu, masih banyak anak yang mendapatkan hasil matematika di bawah standar ketuntasan minimal (KKM). Tentu saja ada banyak sumber masalah dalam hal belajar. Masalah belajar dapat disebabkan oleh siswa, guru, kurikulum, sumber daya matematika, serta taktik atau model pembelajaran itu sendiri (Siswono, 2014). Dengan kata lain, pembelajaran matematika dipengaruhi oleh semua faktor.

Setiap tingkat sekolah menawarkan pengajaran matematika. Oleh karena itu, kita harus mendorong upaya untuk meningkatkan pendidikan matematika, khususnya di tingkat sekolah dasar. Seorang anak akan berjuang di tingkat berikutnya jika mereka tidak menunjukkan minat dalam matematika sejak mereka masih kecil. Antusiasme siswa dalam belajar akan berkurang jika mereka percaya

bahwa aritmatika adalah sesuatu yang terus mereka perjuangkan. Pembelajaran matematika akan menjadi kendur di kalangan siswa. Padahal keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh semangat dalam mempelajari materi pelajaran. Karena guru merupakan bagian dari pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa, maka guru berperan sebagai titik fokus penerapan pembelajaran. Selain mengajar pelajaran, tanggung jawab seorang guru kepada siswa juga termasuk mendorong mereka. Oleh karena itu, meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu hal krusial yang harus dilakukan untuk memastikan keberhasilan pembelajaran.

Agar siswa dapat fokus belajar, guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu merancang pembelajaran yang menarik. Menggunakan media yang sesuai dan menarik saat belajar adalah salah satu caranya. Media dapat menarik perhatian masyarakat dan menggugah minat siswa. Menurut Brown, penggunaan media yang tepat oleh pendidik atau siswa dapat mempengaruhi seberapa baik program belajar mengajar, menarik lebih banyak perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih terlibat.(Arsyad, 2011)

Namun pada kenyataannya masih sering dijumpai di sekolah-sekolah Indonesia bahwa pembelajaran di kelas tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menarik perhatiannya. Berbagai efek negatif dihasilkan dari penggunaan media yang lebih sedikit di dalam kelas. salah satu strategi untuk memerangi hilangnya semangat siswa dalam belajar. Sebaliknya, minat adalah faktor yang paling berkontribusi terhadap keberhasilan suatu proses (Singer, 1991, hlm. 25). Lingkungan belajar, sikap pengajar, keluarga, materi media pembelajaran, dan faktor lainnya semuanya berdampak

pada semangat belajar siswa. Ketika belajar, siswa perlu tertarik karena mereka akan merasa tertarik, tertarik, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih jika tertarik. Dikatakannya, semangat belajar siswa pada umumnya rendah berdasarkan temuan wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan dengan Ibu Hamidah S.Pd., guru kelas II SDN 5 Yosomulyo, Banyuwangi, pada November 2021. Siswa yang muncul mengantuk dan kurang terlibat di kelas dapat terlihat memiliki sikap ini. Temuan lain dari peneliti adalah 70% siswa memiliki hasil posttest yang lebih rendah dari KKM. Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran pemahaman siswa tentang apa yang telah mereka pelajari di kelas. Hasil belajar yang rendah menyiratkan bahwa siswa tidak memahami materi pelajaran dengan baik. Rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 5 Yosomulyo, SD tersebut memiliki sarana prasarana yang cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD yang memadai. Namun karena hanya sedikit guru, tidak termasuk guru kelas II yang menggunakannya, infrastruktur tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Menurut temuan wawancara guru, ceramah adalah metode pengajaran umum untuk kelas matematika, yang biasanya tidak populer di kalangan siswa dan memiliki reputasi tidak menarik dan tidak efektif sebagai alat pembelajaran. Akibatnya, siswa tampak kurang terlibat dan antusias. mempekerjakan belajar. Hal ini karena guru yang sibuk cenderung tidak memberikan materi pembelajaran yang lebih inventif.

Jika kita mengadaptasi pendidikan dengan revolusi industri keempat atau pembelajaran berbasis IT, maka akan dikemukakan bahwa dunia pendidikan akan

mengikuti perkembangan zaman (informasi dan teknologi). Segala sesuatu yang berbasis teknologi disebut sebagai "industri 4.0", dan ada banyak contoh media pembelajaran dalam konteks ini. Namun, itu tidak tersebar secara merata di Indonesia. Infrastruktur di setiap lokasi berbeda, dan keterampilan pendidik berbeda di setiap wilayah, karena alasan ini. Untuk membantu para pendidik di Indonesia, dengan mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media Video materi pembagian dengan cara PANLANG (Pengurangan Berulang) Kelas II SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang permasalahan telah diuraikan, sehingga diidentifikasikan beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat penting sebagai saluran atau sarana untuk menghasilkan program pendidikan yang berkualitas, salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran matematika.
2. Siswa pada umumnya membenci pelajaran matematika.
3. Format yang digunakan untuk mengkomunikasikan mata pelajaran cenderung kurang menarik dan kurang berhasil sebagai alat pengajaran.
4. Materi pembelajaran yang konkrit diperlukan, selain buku teks, untuk membantu siswa memahami matematika dan untuk meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat latar belakang dan permasalahan yang telah dibahas, maka sangat penting untuk memiliki permasalahan agar tidak meluasnya permasalahan yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut, karena permasalahan yang ada cukup luas. Oleh karena itu, penulis membatasi pertanyaan penelitian menjadi:

1. Pengembangan media video pada pembelajaran matematika.
2. Materi dalam video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah Pembagian.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD.

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat latar belakang, masalah sebelumnya, dan masalah saat ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media video materi pembagian dengan cara panlang (pengurangan berulang) untuk siswa kelas II SD?
2. Bagaimana validitas media video materi pembagian dengan cara panlang (pengurangan berulang) untuk siswa kelas II SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi proses pengembangan media video materi pembagian dengan cara panlang (pengurangan berulang) untuk siswa kelas II SD.
2. Untuk mengidentifikasi validitas media video materi pembagian dengan cara panlang (pengurangan berulang) untuk siswa kelas II SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pembelajaran matematika secara teoritis dan praktis diharapkan dapat mengambil manfaat dari penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa keuntungan dari penelitian: Keuntungan Teoretis

1) Manfaat Teoritis

   Laporan penelitian ini dapat ditelaah oleh guru untuk menambah pemahaman mereka. Kemajuan ini diantisipasi mengenai pentingnya

media dalam proses pendidikan dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan kepala sekolah selain bermanfaat secara teoritis. Berikut ini adalah beberapa keuntungan konkret dari penelitian ini:

a. Bagi Siswa

Jika media ini dimanfaatkan, maka penggunaan media video dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, yang akan meningkatkan minat mereka terhadap matematika.

b. Bagi Guru

Untuk Instruktur Studi ini harus membantu guru mengatur dan menggunakan media pembelajaran, seperti video, untuk menyediakan sumber belajar matematika jika media ini digunakan, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, diharapkan para guru akan termotivasi untuk mengembangkan materi pembelajaran yang berteknologi maju.

c. Bagi Kepala Sekolah

Ketika digunakan, media ini menjadi sumber yang mengarahkan guru tentang bagaimana merencanakan dan membuat video media.

d. Bagi Peneliti Lain

Pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana siswa kelas II SD belajar matematika melalui pembuatan media pembelajaran video

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Sebuah produk media berupa video dibuat sebagai bagian dari investigasi pengembangan ini. Persyaratan produk berikut diantisipasi:

a) Produk pengembangan penelitian ini adalah film yang meliputi teks, gambar, animasi, dan suara.
b) Pembagian dengan pengurangan berulang adalah topik matematika yang tercakup dalam kurikulum sekolah dasar kelas II (PANLANG) media ini.
c) Platform pembelajaran ini menggunakan film yang menarik secara visual untuk menjaga perhatian siswa dan membuat belajar menjadi menyenangkan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Materi pembelajaran berupa video pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 5 Yosomulyo, maka pengembangan media pembelajaran video untuk pendistribusian materi dengan teknik PALANANG (Repetitive Reduction) menjadi sangat vital. Karena SD Negeri 5 Yosomulyo memiliki infrastruktur yang memadai, termasuk proyektor, sumber belajar video ini dapat digunakan dalam pembelajaran kelas II SD Negeri 5 Yosomulyo. Untuk memudahkan penggunaan materi pembelajaran video animasi oleh guru maka disediakan sarana dan prasarana tersebut. Siswa yang belajar online dari guru hanya perlu menyalin link video yang telah diunggah ke YouTube kemudian membagikannya kepada siswa melalui grup WhatsApp karena pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan di PTMT (Pertemuan Terbatas Tatap Muka)) dengan 50% pembelajaran online dan 50% offline. Guru dapat menggunakan laptop dan proyektor untuk mengakses video sekolah offline. Hal

ini akan memungkinkan siswa offline untuk belajar lebih senang, tertarik, dan antusias sekaligus memungkinkan siswa online untuk melanjutkan proses belajar mereka melalui perangkat Android mereka.

Materi pembelajaran matematika dalam bentuk video meliputi pembahasan topik pembagian yang lebih dikonsentrasikan pada pembagian dengan pengurangan berulang. Kemudian untuk membangkitkan minat belajar siswa, dibuat semenarik mungkin. Selain itu, film animasi memberikan penjelasan isi, latihan soal, contoh soal, dan petunjuk cara penyelesaiannya. Menggunakan gambar bergerak yang diproyeksikan memiliki tampilan yang sama dengan objek nyata, media pembelajaran video merupakan alat bantu untuk mengajar. Video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio visual aids (AVA), atau media yang menggabungkan penglihatan dan suara. Siswa pada umumnya memberikan respon yang baik terhadap pemanfaatan bahan ajar video. Siswa berkeinginan untuk belajar dan mampu memperdalam pemahamannya terhadap materi yang dipelajari (Fechera, Maman dan Dadang, 2012).

Preferensi belajar siswa sekolah dasar, yang tertarik pada hal-hal fisik, realistis, dan mata pelajaran khusus, mendorong peneliti untuk membuat film pembelajaran ini. Anak-anak sekolah dasar menikmati menonton film pendidikan karena mereka menampilkan animasi, karakter bergerak dan skema warna yang menarik. Film edukatif ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan kebahagiaan, minat, semangat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Media video materi pembagian dengan cara PANLANG (Pengurangan Berulang)

dan diharapkan hasil penggunaan ini dapat membantu proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan hal-hal berikut, analisis pengembangan media dalam penelitian sebagai berikut:

a. SD 5 Yosomulyo belum pernah menggunakan media video di dalam kelas.
b. Karena dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun, media video distribusi melalui pengurangan berulang ini sangat cocok bagi siswa untuk belajar secara online dan cantik selama pembelajaran PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) seperti yang dipraktikkan saat ini.
c. Dengan memanfaatkan media ini mampu memicu minat siswa agar mereka lebih giat belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Sedangkan berikut ini kekurangan-kekurangan penelitian pengembangan media.

a. Pembuatan media video ini didasarkan pada karakteristik anak-anak kelas dua di SD 5 Yosomulyo, dan oleh karena itu, dibuat secara eksklusif dengan mempertimbangkan siswa ini, serta siswa di sekolah dasar dengan demografi yang sama.
b. Informasi yang ditawarkan dalam media ini terbatas pada materi matematika dari materi pembagian sekolah dasar untuk kelas dua

1.10 Definisi Istilah

Untuk melindungi terminologi yang digunakan dalam penelitian ini dari bahaya, definisi istilah disediakan sebagai berikut:

a. Menurut arti istilahnya, media adalah jalur komunikasi. Kata Latin "media" adalah bentuk jamak, dan secara harfiah berarti "perantara," seperti pada

orang yang berdiri di antara pencetus pesan (sumber) dan penerima (penerima). Heinich menjadi contoh media ini, termasuk film, televisi, ilustrasi, buku, komputer, dan guru. Jika beberapa media tersebut membuka pesan dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka contoh media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Interaksi media, pesan, dan prosedur juga berkaitan dengan hak.

b. Model pengembangan dengan lima tahap adalah model ADDIE. Tahapan-tahapan sebelumnya yang telah disempurnakan menjadi acuan dalam setiap tahapan yang akan selalu ditempuh agar membuahkan hasil yang efektif.

c. Video dapat dipahami sebagai elemen dari pesawat televisi yang mengirimkan gambar atau sebagai rekaman gambar langsung yang akan dilihat pada pesawat televisi. Media video, menurut Daryanto (2013: 88), adalah segala sesuatu yang memungkinkan penggabungan sinyal audio dan visual secara berurutan. Video merupakan sarana pembelajaran yang sangat ampuh yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran individu, kelompok, dan massal (Daryanto, 2013: 86).

d. Untuk siswa sekolah dasar di kelas dua, pembagian adalah salah satu topik aritmatika. Notasi ":" atau "/", yang merupakan singkatan dari "dibagi" atau "dibagi dengan", menunjukkan operasi pembagian. Ini sering dibaca sebagai "per," terutama untuk indikasi "/". Heruman (2007:26) menggambarkan pembagian sebagai antitesis dari perkalian. Pengurangan, pengurangan, dan perkalian adalah operasi bilangan bulat yang paling kita kenal. Ini dapat dianggap sebagai salah satu musuh konstan.