

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan sumber daya manusia jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia sejak dini merupakan hal yang penting yang harus dilakukan secara sungguh-sungguh. Dalam perkembangan zaman seperti inilah dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat bersaing di dunia kerja nasional maupun internasional. Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang salah satunya jenjang sekolah dasar, Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di Indonesia yang mempunyai misi untuk memberikan kontribusi agar mencapai tujuan pendidikan nasional. Maka dari itu peran seorang guru sangatlah penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan memilih dan menggunakan metode yang tepat serta melaksanakan pembelajaran dengan baik dan efisien bagi peserta didik.

Pendidikan di jenjang sekolah dasar mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat diwajibkan untuk diikuti. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Pada tingkat dasar matematika dimasukkan kedalam kelompok dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Karena matematika adalah ilmu dasar yang dapat digunakan sebagai alat bantu memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu. Salah satunya karakteristik matematika yaitu mempunyai obyek yang bersifat abstrak. Sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Efek negatif dari hal tersebut adalah masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, sulit, membosankan, dan tidak menarik. Ada beberapa penyebab yaitu pembelajaran yang dilakukan di sekolah hanya mementingkan aspek kognitif dan kurang memandang persoalan motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar matematika tersebut disebabkan tidak adanya antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi peserta didik belajar matematika.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu penyampaian informasi mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran ke peserta didik, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat sulitnya materi pelajaran dan belum digunakannya media pembelajaran inovatif maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan

berimajinasi semakin terangsang. Kata-kata serta kalimat yang disertai gambar dan audio visual yang akan membantu penerima tanda dengan mudah untuk memahami apa yang hendak disampaikan oleh seorang pengirim. Pembelajaran dengan menggunakan video lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Penggunaan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik.

Maka peran seorang guru sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan memilih dan menggunakan metode yang tepat serta melaksanakan pembelajaran dengan baik dan efisien bagi peserta didik. Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, tenaga pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran harus mengarah pada pola berpikir kritis siswa, supaya pembelajaran tidak monoton dan membosankan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi kurang optimal maka dari itu penggunaan media dan cara mengajar guru diperlukan yang akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Apriansyah,2019). Selain media pembelajaran guru juga harus memilih metode, model maupun pendekatan pembelajaran agar pembelajaran dapat bervariasi dan tidak monoton. Adapun pendekatan yang digunakan dalam video pembelajaran matematika yaitu pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual adalah konsep pembelajaran yang menekankan keterlibatan seluruh peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan guru dengan mengaitkan materi pembelajaran ke dalam konteks kehidupan nyata yang

dialami peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang diberikan guru, kemudian akan terwujudnya berbagai macam pemikiran dan berbagai pemahaman terhadap peserta didik. Oleh sebab itu peneliti memilih menggunakan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran di kelas V untuk menekankan keterlibatan peserta didik saat di kelas dan dapat memudahkan memahami isi materi yang akan diberikan.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, hal tersebut dilihat dari banyaknya nilai ulangan harian matematika siswa pada materi volume dan luas permukaan balok masih dibawah KKM yang ditetapkan pada nilai 75. Dari 36 orang siswa kelas V, sebanyak 8 orang siswa mendapatkan nilai 60, 6 orang siswa mendapatkan nilai 65, 5 orang siswa mendapatkan nilai 70, 8 orang siswa mendapatkan nilai 75, 4 orang siswa mendapatkan nilai 80, dan 5 orang siswa mendapatkan nilai 85, sehingga jika dirata-ratakan nilai matematika siswa sebanyak 71,25 yang masih berada dibawah KKM yaitu 75. Selain itu, ditemukan bahwa proses pembelajaran belum interaktif dan membuat peserta didik tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang menarik sehingga menjadikan proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal, hal tersebut menjadikan peserta didik cepat bosan dan merasa mengantuk saat mengikuti pembelajaran. Siswa juga sering tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran seperti yang dilihat saat melakukan observasi di kelas V yaitu mereka bercanda dengan teman-temannya dan tidak menghiraukan guru nya saat menjelaskan sebuah materi, Jika ingin pembelajaran berjalan secara optimal seorang guru hendaknya memilih, menggunakan dan menyesuaikan media yang

akan dipakai saat proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengajaran tersebut. Dan dalam menyampaikan suatu konsep materi perlunya suatu penyesuaian gaya belajar anak, pemahaman materi akan lebih mudah dipahami jika dalam penyampaian materi dikaitkan dan dihubungkan dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa. Maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Dalam Materi Volume Balok Dan Luas Permukaan Kelas V Sd Negeri 17 Pemecutan Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk di teliti, yakni sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa dalam pelajaran Matematika.
2. Masih rendahnya prestasi peserta didik di materi Matematika.
3. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan agar masalah lebih dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V SD Negeri 17 Pemecutan. Pengembangan video pembelajaran ini sebagai sarana

pendukung membantu pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari agar merangsang pemikiran peserta didik dalam memahami materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah,identifikasi masalah dan batasan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V SD Negeri 17 Pemecutan dalam pembelajaran ?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V SD Negeri 17 Pemecutan dalam pembelajaran ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan antara lain :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V SD Negeri 17 Pemecutan dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V SD Negeri 17 Pemecutan dalam pembelajaran.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini sangat bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran di dalam kelas dan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan mengenai video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V SD Negeri 17 Pemecutan.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat secara praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah, serta bagi peneliti lainnya.

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan mengenai mengenai video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi volume balok dan luas permukaan ini mampu memberikan suatu pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi siswa tanpa memiliki rasa bosan dan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat dalam merancang pembelajaran dengan pendekatan

kontekstual. Berdasarkan produk hasil pengembangan ini dapat mengembangkan dan menerapkan pendekatan tersebut dalam pembelajaran oleh para guru di sekolah dasar sehingga memudahkan dalam penyampaian materi khususnya materi volume balok dan luas permukaan untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan matematika siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengaruh positif dan baik bagi pihak sekolah. Hasil dari pengembangan video pembelajaran mampu mengatasi permasalahan yang telah dihadapi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat menambah referensi dan pengetahuan bagi seseorang yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual dalam materi volume balok dan luas permukaan kelas V dalam perkembangan pendidikan yang semakin diperbaharui dan dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan, tentunya terdapat karakteristik produk yang diharapkan. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan

pelajaran Matematika kelas V SD. Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang diharapkan.

- 1.4.1 Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran sesuai dengan materi volume balok dan luas permukaan yang ada di Sekolah Dasar khususnya pada kelas V.
- 1.4.2 Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual.
- 1.4.3 Video pembelajaran ini dapat diakses melalui *handphone* atau computer pada saat pembelajaran daring dan dapat ditayangkan menggunakan LCD Proyektor pada saat pembelajaran tatap muka di dalam kelas.
- 1.4.4 Video pembelajaran ini dikembangkan dengan memadukan suara, teks dan gambar yang sesuai dengan materi serta berdurasi sekitar 15 menit.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dilakukan berdasarkan atas kenyataan yang terjadi di lapangan. Peserta didik di Sekolah Dasar pada dasarnya memiliki karakteristik yang suka dengan hal-hal menarik, oleh karena itu kegiatan pembelajaran pendidik harus memberikan media pembelajaran yang menarik bahkan bervariasi. Pentingnya sebuah pengembangan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika, karena bisa digunakan sebagai fasilitator yang sangat berperan untuk sumber belajar peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan berupa video pembelajaran dengan materi volume balok dan luas permukaan agar siswa belajarnya lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan

adanya pengembangan media pembelajaran juga sangat membantu guru-guru dalam proses belajar mengajar karena mudah untuk diaplikasikan dan praktis, sewaktu – waktu peserta didik juga bisa mempelajari materinya karena berupa media video. Pada situasi dan kondisi pandemi covid – 19 pembelajaran yang awalnya dilaksanakan di sekolah beralih menjadi pembelajaran berbasis daring yang mengakibatkan guru-guru kesulitan dalam menyampaikan sebuah materi khususnya pada pembelajaran matematika. Selain itu perlunya peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan sebuah soal-soal dan materi pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga peserta memiliki sebuah bayangan dalam memahami pembelajaran. Karena jika hanya menggunakan sebuah buku pembelajaran saja cenderung peserta didik susah untuk lebih memahami atau mengerti materinya dan itu bisa berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik nantinya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada bagian ini diuraikan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Asumsi

Adapun asumsi dari pengembangan media berupa video pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Produk media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi volume balok dan luas permukaan yang disampaikan melalui media video pembelajaran, selain itu video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik

dapat mudah memahami dan memiliki bayangan pada materi yang sedang dipelajari apalagi dengan mengaitkan dengan konteks kehidupan nyata.

- b. Materi dan video pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran matematika Sekolah Dasar pada materi volume balok dan luas permukaan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media berupa video pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya berfokus pada materi volume balok dan luas permukaan.
- b. Produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran yang memadukan unsur multimedia dalam pengembangannya seperti berisi sebuah teks, animasi, visual dan audio.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka istilah-istilah tersebut perlu untuk diberikan batasan sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah sebuah proses penelitian atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang kreatif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- b. Pendekatan Kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata

dan kemampuan aplikatif dalam kehidupan siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Matematika adalah suatu ilmu yang lebih banyak menggunakan rasio dan logika dalam mempelajarinya dan mencakup berbagai aspek kehidupan dan keterampilan berpikir.
- d. Volume Balok adalah isi dari balok, Volume diukur dalam satuan kubik. Volume balok dapat ditentukan dengan membandingkan terhadap satuan pokok volume, misalnya m^3 , dm^3 , cm^3 , mm^3 dan sebagainya.
- e. Luas Permukaan balok adalah jumlah luas seluruh permukaan (bidang) balok. Kalau sisi balok – sisi balok direbahkan akan terbentuk jaring-jaring balok maka luas jaring-jaring balok itu yang dinamakan luas permukaan balok.

