

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Hasil Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan dan peningkatan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) dapat dilaksanakan lewat pengembangan pendidikan yang menjadi hal penting untuk sebuah negara. Makin maju serta berkembang ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini, menjadikan SDM sebagai salah satu faktor yang menentukan kesuksesan pembangunan negara, maka dengan demikian sumber daya manusia (SDM) perlu ditingkatkan melalui pendidikan yang terarah dan sistematis berdasarkan kebutuhan dan kepentingan yang mengacu serta menuju kepada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Alpian, dkk., (2019) pendidikan tidak terbatas pada mengembangkan potensi diri serta pertumbuhan karir tetapi juga untuk menjadikan manusia agar lebih baik dan beradab. Pendidikan menjadikan umat manusia bisa berpikir, melakukan analisis dan membuat keputusan. Pendidikan

selalu mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi dan berkembang sesuai dengan kebutuhan hidup manusia. Upaya yang dapat dilakukan untuk memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yaitu dengan adanya peningkatan kualitas pendidikan ialah suatu hal yang amat penting dilaksanakan untuk meningkatkan segala aspek kehidupan.

Indonesia bahkan dunia saat ini sedang mengalami krisis karena adanya Pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) yang pertama kali ditemukan akhir 2019 di provinsi Wuhan, Cina. Penyakit ini diakibatkan oleh virus yang penyebarannya amat cepat serta sulit untuk mengidentifikasi seseorang yang telah terinfeksi sebab inkubasinya memakan waktu 14 hari. Gumantan (dalam Pratomo & Gumantan, 2021). Pandemi ini berdampak ke hampir semua negara, sampai-sampai sejumlah negara melakukan lockdown serta kegiatan mengantisipasi untuk memutus rantai penularan. Akibatnya sejumlah sektor mengalami kelumpuhan, tidak terkecuali pendidikan, yang mana sekolah tutup yang mengakibatkan proses pembelajaran awalnya tatap muka digantikan dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan sebuah kegiatan berinteraksi diantara guru bersama siswa serta sumber pembelajaran pada sebuah lingkungan. Adanya kebijakan peralihan sistem pembelajaran yang semulanya tatap muka menjadi daring ini tentunya akan menghambat proses pembelajaran karena perlu adanya penyesuaian terkait sistem pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pembelajaran daring tidak mudah dilakukan terutama pada jenjang pendidikan dasar. Guru diwajibkan untuk lebih berinovasi pada saat melakukan aktivitas belajar dan lebih aktif untuk menemukan solusi terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran daring.

Contoh hal yang bisa dilaksanakan pendidik dalam menumbuhkan inovasi dalam kegiatan belajar ialah mengembangkan materi, pendekatan, metode serta media belajar daring yang tepat untuk dipergunakan sehingga maksud dari aktivitas belajar bisa dicapai secara baik pula (Ahmad & Nasution, 2018).

Media ialah hal-hal yang bisa menghantarkan pesan dari seseorang pemberi pesan untuk penerima baik berwujud perangkat lunak maupun perangkat keras (Fujiyanto, dkk., 2016). Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat vital bagi peserta didik dan pendidik sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan teori pembelajaran Jean Piaget, peserta didik jenjang sekolah dasar ada di tahapan operasional konkret yang terjadi sejak umur 7 tahun hingga 12 tahun, dimana anak sudah dapat menguasai hubungan fungsional tetapi belum bisa berpikir dengan abstrak, anak hanya bisa menangkap segala sesuatu yang digambarkan secara konkret atau nyata (Nuryati & Darsinah, 2021). Selain itu, peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik yang tidak sulit merespons informasi serta hal yang baru mengakibatkan pengenalan serta menanam konsep dasar pada sebuah materi bisa secara mudah siswa pelajari. Peserta didik akan belajar tentang aneka konsep serta materi pelajaran dasar selaku bahan utama untuk menguasai konsep lanjutan (Putri, 2019). Anak kelas II yang berada pada usia 6 hingga 9 tahun yang mana perkembangan fisik selaku contoh karakter pertumbuhan peserta didik kelas rendah pada umumnya sudah matang. Anak sudah bisa melakukan *controlling* terhadap tubuh serta keseimbangannya.

Penggunaan media pada kegiatan belajar amat penting sebab bisa mempermudah pendidik untuk menyajikan materi pelajaran, guna menarik perhatian serta minat dari peserta didik dan membantunya untuk mempelajari

materi yang dibelajarkan. Banyaknya pilihan jenis media yang bisa dipergunakan pada aktivitas belajar tentunya dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Penentuan media tentunya menyesuaikan dengan keadaan, keperluan serta kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Mata pelajaran yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 mengenai mata pelajaran wajib ada pada kurikulum pendidikan dasar serta menengah, seperti mata pelajaran matematika. Matematika ialah ilmu yang objeknya meliputi fakta, konsep serta operasi dan prinsip. Oleh karenanya, matematika amat penting untuk dibelajarkan pada kehidupan manusia. Seluruh objek matematika wajib dapat dimengerti dengan baik dan benar oleh peserta didik sebab materi satu matematika dapat menjadi salah satu syarat dalam mempelajari dan memahami materi yang lainnya atau bahkan pada materi pembelajaran lainnya (Manik, dkk., 2020).

Aktivitas belajar matematika merupakan sebuah proses hubungan timbal balik diantara guru bersama siswa pada wujud kegiatan yang sistematis untuk mendapatkan informasi, bisa mempelajari serta mempunyai kecakapan untuk menyampaikan kembali informasi yang didapat sebelumnya. Hubungan diantara pendidik bersama siswa ialah metode utama pada keberlangsungan proses belajar matematika. Contoh indikasi individu sudah melalui kegiatan belajar yakni terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya yang mungkin diakibatkan oleh adanya transformasi di aspek-aspek tertentu. Transformasi yang ada di diri individu sesudah pembelajaran tersebut yang diistilahkan dengan hasil belajar (Arianti, dkk.,2019). Menurut Purwandari & Wahyuningtyas (2017) pada aktivitas belajarnya, matematika tidak berdiri sendiri namun berhubungan dengan konsep

yang lain pula. Maka dari itu, aktivitas belajar matematika wajib bisa menarik minat peserta didik sehingga mau belajar serta menggali wawasan dan keterampilannya.

Kenyataan yang terjadi saat ini di beberapa sekolah masih terbatas pada ketersediaan media pembelajaran yang dipergunakan untuk melaksanakan aktivitas belajar sehingga diduga menjadi penyebab kurangnya kualitas pembelajaran (Bayu, dkk., 2019). Hal ini sejalan bersama kajian Fujiyanto, dkk. (2016) yang memperoleh temuan bahwasanya permasalahan hasil pembelajaran peserta didik tidak terlepas dari media pembelajaran yang dipakai, dimana pendidik hanya mempergunakan buku paket dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi dengan baik. Dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran, tes evaluasi yang dengan 30 siswa KKM 70, ada 18 siswa yang tidak mencapai ketuntasan KKM sebesar 60% serta 12 siswa mencapai ketuntasan KKM sebesar 40%. Maka pemakaian media dalam aktivitas belajar ialah suatu keperluan yang tidak bisa disepelekan untuk bisa mengoptimalkan hasil pembelajaran.

Berlandaskan pada hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan bersama guru kelas II SD Negeri 4 Baluk, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana ditemukan beberapa permasalahan yaitu: 1) guru belum mampu memberikan media pembelajaran saat pemberian materi khususnya pada muatan pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II pada saat proses pembelajaran, 2) media pembelajaran yang dipergunakan hanya sebatas buku paket tematik K13 dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) tematik, hal tersebut dikarenakan pendidik belum mampu memanfaatkan teknologi dan

menerapkannya dengan baik kedalam proses pembelajaran dan 3) masih rendahnya hasil pembelajaran muatan matematika materi operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas II pada saat proses pembelajaran. Dari beberapa permasalahan di atas menyebabkan aktivitas belajar yang dilakukan belum terjadi dengan semaksimal mungkin. Di sisi lain rendahnya semangat serta rasa kurang menarik peserta didik ketika ikut serta dalam aktivitas belajar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan hanya memberikan penugasan.

Berdasarkan perolehan hasil evaluasi pembelajaran, dengan 20 siswa KKM 65, ada 12 siswa yang belum mencapai ketuntasan KKM sebesar 60% serta ada 4 siswa yang mencapai ketuntasan KKM sebesar 40%. Berikut data hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah berupa hasil penilaian ulangan harian yang terdapat pada Tabel 1 sebagai data pelengkap hasil wawancara dan observasi di lapangan yang dilaksanakan dengan studi dokumentasi di SD Negeri 4 Baluk.

Tabel 1.1

Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Siswa Kelas II di SD Negeri 4 Baluk

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Ulangan Harian
1	Dewa Komang Sedana Amerta	65	60
2	I Dewa Ayu Mumbul Mahasani	65	63
3	I Kadek Agus Surya Merta	65	70
4	I Kadek Indra Arsana	65	60
5	I Ketut Dika Sastra Wijaya	65	70
6	I Komang Agus Satya Pradana	65	63
7	I Putu Eka Ardianta	65	75
8	I Putu Juna Pebyantara	65	65
9	I Putu Juna Sugi Putra	65	60
10	I Putu Mahendra Saputra	65	65
11	Ni Kadek Amira Putri Juventini	65	60
12	Ni Kadek Ayu Kinara Sanjiwangi	65	72

13	Ni Kadek Esa Sinta Dewi	65	62
14	Ni Kadek Rani Suyastini	65	64
15	Ni Komang Ayu Dinda Pramesti	65	61
16	Ni Komang Fira Listya Putri	65	60
17	Ni Luh Putu Ratna Sri Lestari	65	73
18	Ni Luh Shintia Dewi	65	61
19	Ni Putu Ayu Dhira Cahyani Putri	65	68
20	Ni Putu Riska Santika Dewi	65	61
Rata - Rata			64,65

(Sumber: Administrasi di SD Negeri 4 Baluk)

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu adanya tindakan atau solusi untuk mengatasinya yaitu perlu dikembangkannya sebuah inovasi serta perubahan pada sistem pendidikan yang bisa menjadikan aktivitas belajar menjadi lebih mengasyikan, memotivasi kecakapan, meningkatkan semangat siswa, menarik perhatian siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sehingga dengan demikian peserta didik bisa aktif ketika kegiatan belajar. Sebagai seorang guru pada situasi ini wajib bisa membuat sebuah kegiatan belajar yang menyenangkan, inovatif serta kreatif untuk peserta didik. Contoh solusi yang bisa dilaksanakan dalam mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan melakukan pengembangan sebuah media pelajaran berwujud video pembelajaran. Video yaitu jenis media yang penyajiannya dengan memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran. Penggunaan video bisa memudahkan guru untuk menguatkan materi yakni dengan memvisualisasikan sebuah proses dengan tepat yang bisa ditonton berulang kali serta dapat menyampaikan peristiwa dalam kehidupan siswa serta dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik ketika ikut serta dalam aktivitas belajar (Wibawa, dkk., 2018).

Temuan kajian Purwanti (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE” memperoleh temuan

uji ahli materi memperoleh penilaian rerata 85% yang memiliki arti mendapatkan respons yang baik, nilai 87% dari uji ahli desain dengan respons yang baik, nilai 82,5% dengan respons yang baik. Sedangkan angket daya tarik peserta didik memperoleh nilai 86,7% dengan hasil nilai secara rata-rata dari sebelum mempergunakan media video 69,19 ke 81,48 setelah menggunakan media video pembelajaran. Sehingga media yang bersangkutan bisa mempermudah siswa memenuhi nilai KKM 75. Penelitian kedua dilakukan oleh Batubara & Ariani (2016) yang berjudul “Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI” diperoleh hasil yang dilihat dari 100% sebesar 60% menyatakan informasi yang disampaikan lengkap dan rinci, serta sebesar 40% responden sangat antusias terhadap informasi yang disampaikan di video. Video yang dikembangkan mudah digunakan dan mampu menjelaskan konten dengan lebih nyata. Penelitian ketiga dilakukan oleh Prasetya, dkk (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual (VIDEO) Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Mejobo Kudus” diperoleh hasil uji ahli materi dan media 86% dengan kualifikasi sangat layak serta angket respons peserta didik 93% dengan kualifikasi sangat layak pula. Hasil analisa nilai pretest dan posttest dengan awal rerata 53 menjadi 86, peningkatan sebanyak 33 atau 62%. Hasil ini menjelaskan bahwasannya media video pembelajaran yang dikembangkan mencukupi kriteria dan dinyatakan valid serta praktis dan dapat dipergunakan pada kegiatan belajar.

Berlandaskan pada penjelasan tersebut, perlu dilaksanakan kajian pengembangan untuk mengatasi hal tersebut dan perlu adanya inovasi dalam

pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dalam konteks ini, dilaksanakan kajian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah (*VIORI*) Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 4 Baluk”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka bisa diidentifikasi permasalahan diantaranya:

1. Minimnya media pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung bilangan cacah.
2. Kurangnya hasil pembelajaran matematika siswa terlebih pada materi operasi hitung bilangan cacah.
3. Kurangnya rasa ketertarikan dan semangat belajar siswa saat proses pembelajaran.
4. Rendahnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran sendiri karena keterbatasan pengetahuan terhadap teknologi.
5. Kurangnya inovasi guru untuk mempergunakan media pelajaran ketika proses belajar, dominan memberi penugasan serta ceramah.
6. Belum dikembangkannya video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah di SD Negeri 4 Baluk.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian pengembangan ini berjalan secara lancar, tidak meluas serta terarah, maka dilakukan pembatasan permasalahan. Penelitian ini memiliki fokus dengan penanganan permasalahan belum dikembangkannya video

pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah di SD Negeri 4 Baluk.

Fokus pengembangan pada penelitian ini ialah mengembangkan video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun produk video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk?
2. Bagaimana validitas isi video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk?
3. Bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun produk video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk.
2. Untuk menganalisis validitas isi video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk.
3. Untuk menganalisis respon guru dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai landasan teori atau sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, bisa digunakan sebagai sumber bacaan dalam melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan video pembelajaran pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Memperjelas pesan tidak hanya sebatas verbal, waktu, tenaga dan daya indera serta menimbulkan ketertarikan dan semangat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu, membantu memberikan pemahaman materi operasi hitung bilangan cacah dalam proses pembelajaran dan membangkitkan ketertarikan serta semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu, membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar dan menjadi inovasi baru yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

3) Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu, sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran yang didalamnya memuat konsep dan materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Video pembelajaran adalah serangkaian atau perpaduan dari media audio visual yang berisikan suatu bahan ajar dan didalamnya terdapat suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan

media ini diharapkan mampu melengkapi materi yang kurang dalam materi operasi hitung bilangan cacah. Adapun spesifikasi produk yang diterapkan yaitu sebagai berikut.

1. Menggunakan komposisi warna yang cerah dan sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Berisikan Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Video pembelajaran memuat materi operasi hitung bilangan cacah yang ditujukan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar diantaranya konsep penjumlahan, konsep pengurangan, konsep perkalian dan konsep pembagian.
4. Pembuatan video pembelajaran menggabungkan beberapa unsur multimedia seperti: teks, gambar dan input suara.
5. Dibuat menggunakan aplikasi *Capcut* dengan kualitas atau resolusi video 720p dan ukuran video 16:9.
6. Didukung dengan demonstrasi dan penjelasan melalui tampilan layar atau *slide* terkait dengan materi operasi hitung bilangan cacah.
7. Konten video berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) membantu mengarahkan siswa memahami kejelasan suatu materi dengan konteks dalam kehidupan nyata yang dapat dipelajari secara mandiri.
8. Dilengkapi dengan latihan soal diakhir penjelasan materi untuk menambah penguatan siswa terhadap materi operasi hitung bilangan cacah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sangat penting dilakukan tidak terkecuali pada pelajaran matematika. Matematika pada dasarnya adalah ilmu yang sangat penting untuk dipahami oleh siswa sedini mungkin, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, penyampaian materi atau konsep-konsep matematika dan informasi-informasi sebagai media yang inovatif dan efektif khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah.

Berdasarkan hal tersebut pengembangan video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah (*VIORI*) untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk penting dilakukan. Media ini memiliki manfaat diantaranya adalah mampu memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi operasi hitung bilangan cacah tidak hanya sebatas verbal semata, dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan menambah daya ingat serta imajinasi siswa. Membantu mengarahkan siswa memahami kejelasan suatu materi dengan konteks dalam kehidupan nyata yang dapat dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas II di SD Negeri 4 Baluk mampu menggunakan video pembelajaran.

2. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara optimal khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk.
3. Penggunaan video pembelajaran diyakini dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk.

Sedangkan keterbatasan pengembangan video pembelajaran berbasis PMRI pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Baluk, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran ini hanya menyajikan materi yang diperuntukkan bagi kelas II Sekolah Dasar yaitu pada materi operasi hitung bilangan cacah.
2. Pengembangan media video pembelajaran didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas II di SD Negeri 4 Baluk, sehingga pengembangan media video pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kondisi lapangan pada saat itu.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada (media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya) agar dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.
2. Model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan serta salah satu model desain pembelajaran sistematis yakni terdiri dari 5 tahapan, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
3. *VIORI* merupakan video pembelajaran berbasis PMRI yang didalamnya memuat materi operasi hitung bilangan cacah yang dituangkan kedalam bentuk serangkaian gambar disertai unsur suara dan audio, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan informasi pada saat proses pembelajaran.

