

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan Sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi selalu berkembang setiap zamannya dengan adanya inovasi-inovasi baru, salah satu yang tidak berhenti ber-inovasi seiring dengan berkembangnya zaman yaitu pendidikan. Untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia berkualitas yang dapat mengharumkan nama bangsa perlu untuk memiliki riwayat pendidikan yang baik, maka dari itu pendidikan menjadi komponen penting dimana pendidikan adalah suatu penentu bagaimana kualitas sumber daya manusia yang ada. Seperti halnya cita-cita yang ingin dicapai negara Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwasannya pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mewujudkan fungsi dari pendidikan yang sesuai dengan Undang-Undang

Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentunya di dalam pendidikan perlu untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi siswa.

Pembelajaran adalah usaha guru untuk menyampaikan pesan pelajaran kepada peserta didik dengan melalui proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran peranan guru dan siswa sangat penting dalam hal ini, tenaga pendidik harus memiliki strategi yang baik serta kreatif dalam pembelajaran mulai dari melakukan pendekatan kepada siswa, menentukan model dan metode pembelajaran, menentukan media pembelajaran. Disamping kreatifitas tenaga pendidik, siswa juga perlu membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan kreatifitas guru dalam menentukan strategi pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi siswa, diharapkan siswa dapat menerima proses pembelajaran dengan baik. Selain itu hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap berbagai macam materi ajar.

Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang menjadi dasar dari ilmu lain, sehingga Matematika itu saling berkaitan dengan ilmu lainnya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Kenyataan dalam dunia pendidikan Matematika dianggap susah, dan menakutkan sehingga perlu adanya langkah baru yang mampu membuat siswa mudah dalam memahami matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas V pada 10, Oktober 2022 di SD Lab Undiksha diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini setelah kembali pembelajaran tatap muka masih

menggunakan metode yang konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut belum mendorong siswa belajar secara mandiri. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mencatat dan menyimak penjelasan yang disampaikan guru, dan malas mencari pengetahuan diluar penjelasan guru. Selain itu, terungkap juga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih rendah sehingga belum mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa SD Kelas V
di SD Lab Undiksha

Kelas	Nilai Siswa		Jumlah
	$x \leq 75$	$x \geq 75$	
5A	13	11	24
Jumlah	13	11	24

Berdasarkan data hasil belajar tersebut diketahui bahwa dari 24 siswa 13 diantaranya mendapat nilai dibawah KKM yang berarti sekitar 54 % siswa mendapat nilai dibawah KKM. Sedangkan 11 siswa lainnya mendapat nilai diatas KKM, yang berarti sekitar 45 % siswa mendapat nilai diatas KKM. dalam hal ini KKM di SD Lab Undiksha adalah sebesar 75. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang pencapaian hasil belajarnya sangatlah rendah dan kurang memuaskan dibandingkan dengan siswa yang mendapat nilai diatas tuntas atau diatas KKM. Banyaknya siswa yang mendapat nilai rendah disebabkan oleh adanya faktor yang mempengaruhinya. Selain pembelajaran yang masih berpusat pada guru faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yang rendah adalah bahan ajar yang belum mendukung, dan masih sangat sulit untuk dipahami oleh siswa. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab yang

dari siswanya yang masih terbilang rendah hal ini juga dilihat dari kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran, sehingga ketidakaktifan siswa dalam belajar menjadi kendala bagi guru untuk mengukur sejauh mana potensi yang dimiliki oleh siswa. Diberikan tidak meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Matematika, selain dilihat.

Bahan ajar yang digunakan di SD Lab Undiksha berupa buku paket dan LKS. Buku paket dan LKS yang digunakan ini hanya berisi materi, contoh soal, dan soal-soal yang masih monoton dan tidak sesuai kebutuhan siswa artinya dalam buku paket dan LKS tidak memuat aktifitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan dan menerapkan konsep Matematika. Materi yang terdapat didalam buku paket dan LKS hanya menyajikan materi berupa teks tanpa gambar dengan tampilan yang kurang menarik dan hanya menyajikan banyak rumus dan petunjuk kerja atau pengerjaannya kurang jelas dan sulit dipahami oleh siswa. Selain itu juga pada LKS dan buku paket tersebut kurang terdapat contoh aplikasi nyata tentang Matematika dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya belum dikaitkannya LKS dan buku paket terhadap kebudayaan yang ada dan berkembang di masyarakat.

Bahan ajar buku paket dan LKS masih belum memberikan pengalaman bagi siswa untuk terlibat langsung dalam menemukan permasalahan konsep dalam mata pelajaran Matematika. Bahan ajar ini belum mampu untuk mendorong kemampuan berpikir siswa untuk berkembang terlebih lagi buku paket dan LKS adalah bahan ajar berbentuk cetak. Tentunya dengan bahan ajar bentuk cetak ini akan cenderung membuat siswa merasa bosan dalam belajar terlebih lagi dalam mata pelajaran Matematika. Dengan siswa merasa bosan tentunya siswa juga akan

malas untuk berpikir sehingga tidak ada motivasi bagi siswa untuk belajar Matematika inilah yang memicu kemampuan berpikir siswa menjadi sulit untuk berkembang. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran atau bahan ajar yang lebih menarik khususnya dalam mata pelajaran Matematika, siswa merasa bosan dengan bahan ajar buku paket dan LKS karena alasan-alasan diatas sehingga perlu sesuatu yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Guru harus lebih kreatif terutama dalam pemilihan metode dengan banyak menggunakan media. Media memiliki berbagai fungsi dan bentuk yang beragam yang berguna mengantarkan pesan yang tersirat saat menyampaikan pembelajaran, Sundayana (Lestrijanah dkk, 2017: 88). Keberhasilan akan proses pembelajaran tidak lepas karena dukungan sarana yang menunjang salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran. Pada praktiknya, pembelajaran yang menarik pun akan menuntut siswa untuk menemukan ide-ide terbaik. Dengan demikian guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik (Ahyansyah, 2019; Ahyansyah et al., 2020). Untuk itu dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi atau pesan dalam pelajaran dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya.

Agar dapat berjalan dengan lancar dan efektif sesuai tujuan pembelajarannya, pembelajaran Matematika membutuhkan suatu pendekatan dalam pembelajarannya. Dalam tujuan pembelajaran itu sendiri dinyatakan bahwa pembelajaran dilakukan agar siswa mampu menguasai materi yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan dikolaborasikan dengan

pengalaman untuk bisa memecahkan suatu masalah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran disamping guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran, guru juga harus mengetahui faktor apa saja yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut Syafi'i dkk. (2018) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi yaitu berasal dari luar diri siswa (eksternal) dan berasal dari dalam diri siswa (faktor internal). Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar siswa yaitu budaya yang ada di dalam lingkungan masyarakat siswa. Untuk membuat suatu materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan menjadikan pembelajaran bermakna kontekstual, maka materi pembelajaran harus dekat dengan skema budaya yang mereka miliki.

Salah satu perwujudan pembelajaran yang bermakna kontekstual adalah pembelajaran berbasis budaya. Sesuai dengan tuntutan pada kurikulum 2013 pada standar kompetensi lulusan dan standar isi menekankan prinsip belajar secara kontekstual, salah satunya yaitu belajar dalam budaya dan memanfaatkan teknologi informasi (Nuraini, 2018). Derasnya arus informasi yang datang ke Indonesia mempengaruhi terkikisnya budaya Indonesia. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman norma-norma yang ada di lingkungan masyarakat, serta kurangnya penerapan terhadap pentingnya nilai budaya yang terdapat di masyarakat. Pendidikan dan budaya merupakan dua hal yang saling terkait, yaitu dengan pendidikan bisa membentuk manusia atau insan yang berbudaya, dan dengan budaya pula bisa menuntun manusia untuk hidup yang sesuai dengan aturan atau norma yang dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan. Antara pendidikan dan budaya berperan penting dalam pembentukan karakter siswa yang didasarkan pada nilai budaya luhur. Setiap individu siswa

perlu ditanamkan sejak dini agar dapat memaknai pentingnya nilai budaya dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari.

Salah satu yang dapat menghubungkan antara budaya dan Matematika adalah pendekatan yang berbasis Etnomatematika. Menurut Marsigit (Hastuti, dkk 2021:325) menyatakan bahwa Etnomatematika merupakan suatu ilmu yang mengombinasikan Matematika dengan budaya serta mengeksplorasi hubungan diantara keduanya. Etnomatematika ialah suatu metode special yang digunakan dalam aktivitas suatu kelompok ataupun warga (Rachmawati,2012:2). Istilah Etnomatematika ini diciptakan oleh D'Ambrosio tahun 1989 untuk menggambarkan praktek Matematika pada suatu kelompok budaya yang dapat diidentifikasi dan dianggap sebagai studi tentang ide-ide matematika yang ditemukan disetiap kebudayaan menurut (Sarwoedi et al., 2018). Etnomatematika mulai diintegrasikan ke dalam kurikulum Matematika sekolah dengan asumsi awal untuk melestarikan nilai dari kebudayaan yang semakin hilang ditelan perkembangan zaman menurut (Abi, 2017). Etnomatematika bermula dari kata *ethnomathematics*, yang dari kata-kata *ethno*, *mathema* serta *tics*. Awalan "*ethno*" mengarah pada sekelompok kebudayaan yang bisa ditemui, semacam sekelompok suku di suatu negeri serta tercantum pula bahasa serta kerutinan mereka setiap harinya. Kemudian, "*mathema*" disini berarti menguraikan, serta menata hal yang nyata secara unik. Akhiran "*tics*" memiliki makna seni dalam teknik, Etnomatematika juga merupakan Matematika yang tumbuh dan berkembang dalam kebudayaan (Wahyuni,dkk.2013:115).

Hingga saat ini permasalahan yang dihadapi terkait hasil belajar Matematika masih belum terpecahkan dengan optimal. Pun media pembelajaran

yang mengarah ke pembelajaran matematika yang kontekstual berbasis pada budaya (etnomatematika) belum terlaksana dengan baik. Lebih lanjut, berdasarkan observasi yang telah dilakukan belum ditemukan pengembangan Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika keragaman budaya Bali terutama pada materi kecepatan untuk kelas V belum pernah dilaksanakan.

Video Pembelajaran merupakan media penyampaian pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media audio visual lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdiri dari gambar dan suara, seperti Video Pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Angreiny dkk. (2020) menyebutkan penggunaan media audio-visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan media audio atau visual saja. Sedangkan menurut Prasetia (2016) di dalam hasil penelitiannya didapatkan rata-rata hasil belajar Matematika kelompok siswa yang diberi media audio visual lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar kelompok siswa yang diberikan media konvensional. Adapun penelitian relevan yang telah dilakukan oleh (Sabila Fani Aprilia, Sony Irianto, 2021), Sony Irianto dan Badarudin (2020:44) dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas IV SD Muhammadiyah Purwokerto" dalam penelitiannya menyatakan bahwa media ini efektif digunakan saat proses pembelajaran dilihat dari Respon peserta didik dan para ahli terhadap Video Pembelajaran berbasis animasi sangat baik. Kemudian Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anjarsari et al., 2020), Donny Dwi Farisdianto, Abdul Wahid Asadullah (2020:49) dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media

Audioisual *Powtoon* pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar” dalam penelitiannya menyatakan bahwa media ini efektif digunakan saat proses pembelajaran Matematika dilihat dari respond peserta didik dan para ahli yang sangat baik terhadap media audio visual. Dan penelitian relevan yang dilakukan oleh (Donna et al., 2019) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” dalam penelitiannya menyatakan bahwa media ini efektif digunakan saat proses pembelajaran dilihat dari respond peserta didik dan para ahli terhadap media multimedia interaktif berbasis *powtoon*. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diatas menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran tergolong tepat digunakan untuk membantu meng-efektifkan proses pembelajaran Matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berkenaan dengan hal tersebut, pada penelitian ini tekad peneliti semakin kuat untuk mengembangkan media Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika pada materi kecepatan siswa kelas V SD Lab Undiksha. Adapun Video Pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1) Video Pembelajaran berbasis dengan pendekatan budaya yang dekat dengan lingkungan siswa, 2) dilengkapi dengan ilustrasi gambar budaya Bali yang dapat memudahkan siswa untuk mengonseptualkan materi yang bersifat abstrak; 3) terdapat latihan soal untuk memperdalam pengetahuan siswa.

Etnomatematika pada dasarnya memiliki banyak cakupan aspek kajian budaya mulai dari pakaian adat, tempat tinggal, daerah yang mereka huni, alat-alat yang mereka gunakan sehari-hari, dan masih banyak yang lainnya. Berkenaan

dengan hal tersebut, Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika budaya keragaman Bali ini didalamnya terdapat materi pelajaran Matematika yang dihubungkan dengan budaya bali tepatnya alat musik Bali, dan jejaitan Bali. Dengan media ajar Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika, diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi Matematika dan budaya yang mereka miliki, sehingga dengan belajar Matematika juga dapat membentuk karakter siswa dengan nilai-nilai budaya yang ada. Disamping itu dengan media ini diharapkan untuk siswa lebih bisa berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. Dengan siswa yang dituntut berpikir kritis melalui media pembelajaran ini tentunya juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika dengan begitu nilai siswa dalam belajar Matematika dapat meningkat. Serta dengan media pembelajaran atau bahan ajar baru ini diharapkan mata pelajaran Matematika menjadi menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak lagi jenuh dalam belajar Matematika.

Pengembangan media Video Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kegiatan proses pembelajaran, agar peserta didik lebih tergambaran konsep-konsep dalam pembelajaran Matematika dan ditambah dengan adanya konsep Etnomatematika dalam Video Pembelajaran sehingga peserta didik bertambah wawasannya mengenai budaya Bali, serta meningkatkan antusias siswa dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dan kemampuan berpikir siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional (didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain).
2. Media pembelajaran atau bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar kurang inovatif, yaitu hanya sebatas buku paket, LKS, tematik yang telah tersedia disekolah.
3. Belum berkembangnya kemampuan berpikir siswa sehingga memicu rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, terdapat beberapa masalah yang telah ditemukan, sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang diidentifikasi. Batasan masalah pada penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung materi pada pembelajaran Matematika khususnya pada kelas V, sehingga pada penelitian ini dikembangkan “Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun mengembangkan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran

2022/2023?

2. Bagaimanakah validitas Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran 2022/2023, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?
3. Bagaimanakah efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui validitas Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Keragaman budaya Bali pada Muatan Matematika siswa kelas V SD Lab Undiksha tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai penggunaan Video Pembelajaran. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan tentang Video Pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Matematika, dan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika budaya keragaman Bali.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, pengembangan Video Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) Bagi guru, pengembangan Video Pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan guru tidak hanya menggunakan buku paket yang telah tersedia di Sekolah.
- c) Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat

menjadi tambahan informasi bagi Kepala Sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di Sekolah.

- d) Bagi peneliti dan mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi semua masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika budaya keragaman Bali.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah Video Pembelajaran guru dan siswa. Video Pembelajaran yang berisikan pesan-pesan pembelajaran pada muatan Matematika materi kecepatan kelas V di SD Lab Undiksha. Pesan yang terkandung dalam produk ini disajikan menggunakan teks, gambar, audio. Dalam produk Video Pembelajaran ini berisi *giant attention, inform learning objectives, stimulate recaal of prior learning, present the content, provide learning guidance, ellicit performance, provide feedback, asses performances, enhance retention & transfer*. Produk Video Pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *video scribe* dan *filmora* sebagai software menu utama, dan dibantu dengan beberapa aplikasi/software lainnya untuk mendesain gambar, aplikasi yang dimaksud adalah *powerpoint*.

Video Pembelajaran ini dapat berjalan pada komputer dengan spesifikasi minimal:

- a) Menggunakan sistem operasi atau *operating system* (OS) minimal *windows 7* sampai dengan yang terbaru.

- b) Menggunakan minimal *processor Intel (R) Core (TM) i3-6006U @ 2.00 GHz*
- c) Menggunakan RAM minimal 4 GB

Adapun kelebihan yang dimiliki produk media pembelajaran Video Pembelajaran ini dibandingkan dengan produk lain adalah:

1. Produk Video Pembelajaran ini bersifat fleksibel, karena dapat digunakan dimana saja, baik disekolah maupun di rumah.
2. Mampu menggabungkan antar teks, gambar, audio dalam satu kesatuan yang mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
4. Produk Video Pembelajaran berbasis Etnomatetika ini dapat meningkatkan kualitas dalam penyampaian pesan pembelajaran.
5. Produk Video Pembelajaran ini dilengkapi dengan soal-soal latihan sebagai evaluasi dari materi yang disajikan.
6. Produk Video Pembelajaran ini juga dilengkapi dengan umpan balik yang memberikan penguatan positif maupun negatif terhadap hasil evaluasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Video Pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran yang dilengkapi dengan visual yang menarik. Video Pembelajaran dapat dibuat melalui *videoscribe* namun untuk kelengkapan video seperti gambar perlu membutuhkan software lain berupa

powerpoint.

Video Pembelajaran adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format MP4 yang didalamnya terdapat audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat memotivasi hasil belajar siswa dalam mempelajari muatan pelajaran yang didapatkan tidak terkecuali muatan Matematika materi kecepatan. Selain itu media pembelajaran terdapat informasi seperti teks, gambar, audio. Selain itu media Video Pembelajaran berpotensi dapat membangkitkan motivasi, daya tarik serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk dikembangkan Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan Video Pembelajaran ini di dasarkan asumsi sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika keragaman budaya Bali ini dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang sulit untuk dijelaskan secara verbal.
2. Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika keragaman budaya Bali ini dapat mempermudah siswa dalam pelajaran Matematika khususnya pada siswa kelas V di SD Lab Undiksha.
3. Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika keragaman budaya Bali ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan Video Pembelajaran berbasis Etnomatematika keragaman budaya Bali ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berupa Video Pembelajaran, serta evaluasi yang dilakukan hanya pada evaluasi formatif/validasi.
2. Video Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD Lab Undiksha saja.

1.10 Definisi Istilah

1. Video Pembelajaran merupakan video yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan menarik untuk anak sekolah dasar.
2. Etnomatematika berasal dari kata etno (etnis) atau suku. Etnomatematika sendiri merupakan antropologi budaya (*cultural anthropology of mathematics*) dari Matematika dan pendidikan matematika (Chatarina Febriyanti: 2019). Budaya yang terdapat dalam Matematika akan dikenal sebagai Etnomatematika.
3. Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa Matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika. (James dan James (1976).

4. Budaya keragaman Bali adalah keseluruhan dari sistem nilai, perilaku dan hasil karya manusia Bali yang terbentuk dari proses interaksi manusia Bali dengan lingkungannya.

