

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam mempersiapkan sumber daya manusia atau SDM pendidikan memiliki peran penting guna mempersiapkan SDM yang berkualitas dan mampu meningkatkan knowledge khususnya pada generasi muda yang akan menjalankan dan meneruskan roda pembangunan nasional. Berdasarkan buku yang dikembangkan oleh (Munir Yusuf, 2018) yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki pengertian sebagai suatu proses dalam mengubah sikap serta perilaku seseorang ataupun kelompok guna mendewasakan manusia melalui pengajaran .

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar melalui usaha itu peserta didik secara aktif mampu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri masyarakat, bangsa dan negara dengan mengembangkan potensi dirinya (Kemendikbud, 2003). Suatu cara yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kesempurnaan dan keseimbangan dalam perkembangan individu maupun masyarakat juga dapat dikatakan sebagai arti dari pendidikan. Dengan demikian, pendidikan dapat disebut sebuah investasi yang berlaku jangka panjang dikarenakan hasil dari proses pendidikan baik untuk saat ini maupun untuk yang akan datang akan dirasakan baik. Kondisi dan kualitas masyarakat di masa depan dapat dibentuk melalui pendidikan yang dilakukan sekarang. Menurut pengertian

tersebut, pendidikan dimaknai sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan cara mendidik. Dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan memiliki peranan penting.

Pada mata pelajaran matematika dengan materi satuan jarak merupakan salah satu kompetensi dasar pada pelajaran matematika, materi satuan jarak menjadi persyaratan yang harus dipenuhi guna penentuan kenaikan kelas. Oleh karena itu peserta didik wajib mencapai ketentuan belajar yang sudah ditetapkan. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Matematika bersifat abstrak. Ciri keabstrakan matematika beserta ciri lainnya yang tidak sederhana, menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari, dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika. Cara dan pendekatan dalam pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh pandangan guru terhadap matematika dan siswa dalam pembelajaran. Karenanya wajar jika matematika termasuk mata pelajaran yang dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh siswa pada umumnya yang tahap berpikirnya kongkret dengan kemampuan yang bervariasi. Sehingga, butuh kekreatifan guru untuk membelajarkan materi matematika pada siswa SD. Kekreatifan guru itu termasuk merancang pembelajaran yang berkualitas. Guna meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di perlukan sebuah media pembelajaran kreatif.

Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme di kelas, serta guru tak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun, guru tetap menjadi fasilitator dan mitra peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut (Rohani, 2019) menyatakan bahwa media memiliki pengertian sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim menuju ke penerima pesan. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Kemp & Dayton (dalam Jennah, 2009) terdapat 3 fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Dari berbagai macam pendapat terkait media dapat dinyatakan bahwa pesan pada media yang dimaksud adalah materi pelajaran, agar penyampain pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik di perlukannya sebuah media pembelajaran, dari media pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.

Studi pendahuluan dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara pada Rabu, 20 Juli 2022 terhadap guru di SD Negeri 7 Sasetan mengenai media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SD Negeri 7 Sasetan sudah menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis media yang telah saya lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain (1) Media yang digunakan hanya berupa media power point. (2) Media pembelajaran

mencangkup tulisan dan gambar saja. (3) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik. Walaupun dalam pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi untuk meningkatkan prestasi belajar dan antusiasme peserta didik dalam menerima materi pembelajaran guru belum mampu menciptakan hal tersebut.

Melihat permasalahan tersebut, adapun peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan membuat video pembelajaran melalui salah satu aplikasi penyusun media pembelajaran interaktif, yakni *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* dihadirkan sebagai software pendukung dalam pembuatan video pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan video pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/script. Dari penjelasan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran matematika dengan materi satuan jarak guna meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peneliti akan mengangkat permasalahan dalam proposal yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Materi Satuan Jarak Muatan Matematika Kelas V di SD Negeri 7 Sasetan Tahun Pelajaran 2022/2023" dan diharapkan penulisan proposal ini dapat berguna untuk guru sebagai referensi pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kurang efektifnya proses pembelajaran dikarenakan masih dominan menggunakan metode konvensional atau hanya dengan memberikan materi langsung yang ada di buku paket.
- 2) Kurangnya media pembelajaran berupa video pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pengajaran yang menarik khususnya pada materi satuan jarak.
- 3) Rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika pada materi satuan jarak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi permasalahan guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam belajar pada materi Satuan jarak. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran berbasis *blended learning* menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil kelas V di SD Negeri 7 Sesetan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun beberapa permasalahan yang dapat antara lain:

1. Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7 Sasetan tahun pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7 Sasetan tahun pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7 Sasetan tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun video pembelajaran berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7 Sasetan tahun pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7 Sasetan tahun pelajaran 2022/2023 meliputi validitas isi, desain pembelajaran, dan media.
3. Mengetahui efektivitas video pembelajaran berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7 Sasetan tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum, manfaat penelitian ini dapat menjadi dua, yaitu manfaat teoretis yang memberikan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran dan manfaat praktis yang memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan serta dijadikan pembandingan maupun referensi oleh penelitian lain dalam melaksanakan penelitian terkait pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi satuan jarak kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Bagi siswa, penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada satuan jarak akan meningkatkan minat dan motivasi belajarnya sehingga siswa sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran saat pembelajaran langsung maupun secara daring atau pembelajaran online.

2) Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan atau contoh untuk mengetahui video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7, sehingga guru dapat mengembangkan sendiri video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada topik pembelajaran lain.

3) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menambah wawasan serta dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis sparkol vidoescribe pada topik satuan jarak. Sehingga suatu saat dapat membantu atau menjadi guru yang profesional dan mampu menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi atau topik pembelajaran yang berbeda dan inovatif, kreatif serta efektif dalam pembelajaran baik yang akan dilaksanakan secara daring maupun secara langsung.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis sparkol vidoescribe pada topik satuan jarak. Media pembelajaran ini berupa video pembelajaran yang memadukan antara gambar, suara, serata animasi yang khas yaitu animasi menulis pada papan yang akan membuat siswa lebih tertarik dan lebih fokus dalam mempelajari materi pembelajaran yaitu pada topik satuan jarak. Dalam video pembelajaran ini juga akan dilengkapi dengan beberapa instrumen lagu yang akan menciptakan suasana senang dan nyaman dalam belajar. Selaian memadukan gambar, suara dan animasi pada video pembelajaran ini juga akan berisikan teks yang akan membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

Materi yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* adalah materi muatan matematika dengan topik satuan jarak yang sudah dikembangkan berdasarkan KD. Media ini juga dapat digunakan bukan hanya dapat diberikan pada pembelajaran secara langsung atau tatap muka namun media pembelajaran ini juga dapat diberikan dalam pembelajaran daring. Proses pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* ini diawali

dengan membuat rangkangan atau gambaran tentang materi yang akan dimasukkan serta gambar-gambar yang mendukung dalam topik satuan jarak ini. Video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* ini akan dibuat dengan berbantuan sebuah aplikasi yaitu *Sparkol Videoscribe*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran berbasis audio-visual penting untuk dikembangkan pada materi satuan jarak. Hal ini dikarenakan tentunya media pembelajaran tersebut akan memberikan manfaat yang membantu pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Pentingnya pengembangan ini didasari oleh observasi yang telah dilaksanakan pada saat pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan II dan Asistensi Mengajar 2022 di SD Negeri 7 Sesetan. Melalui observasi selama program tersebut berjalan, didapati hasil observasi bahwa penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru-guru di SD Negeri 7 cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya yang artinya guru yang menggunakan metode ini sifatnya hanya menyampaikan informasi secara lisan kepada peserta didik yang berakibat pada redahnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio-visual di harapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dikarenakan adanya visual menarik serta audio yang mendukung pembelajaran terutama pada pelajaran matematika.

Di era digital ini, tentunya banyak media pembelajaran yang sudah berbentuk digital. Media pembelajaran dalam bentuk digital mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Melihat situasi sekarang, tentunya di masa yang akan datang penggunaan media digital akan terus berkembang di dunia pendidikan. Video

pembelajaran ini adalah media berbasis audio-visual yang paling mudah diakses serta praktis digunakan. Pengembangan video pembelajaran ini akan memfasilitasi peserta didik yang ingin mengulang kembali pembelajaran di rumah hanya dengan memutar ulang video tersebut, Video pembelajaran juga dapat digunakan pada pembelajaran daring maupun luring.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini berdasarkan pada asumsi bahwa media pembelajaran ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dimana siswa akan lebih tertarik dan termotivasi belajar apabila terdapat contoh konkret. Selain itu guru juga belum pernah melakukan pengembangan atau membuat video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam memberikan tambahan materi dalam pembelajaran. Hal ini sangat relevan jika dilaksanakan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* yang akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik, inovatif dan bermakna bagi siswa untuk memahami materi yang telah dibelajarkan. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan sebuah produk video pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada topik satuan jarak kelas V di SD Negeri 7, sehingga dengan pembuatan media pembelajaran ini akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi atau topik satuan jarak.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batas istilah sebagai sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas atau laboratorium dan bukan untuk menguji seAbuah teori. Produk-produk yang dihasilkan yaitu dapat berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan informasi ataupun pesan yang merangsang siswa untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam sebuah materi pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat secara efektif dan efesien.
- 3) *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk membuat sebuah video pembelajaran yang terdiri dari rangakaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Konten yang dapat dimasukan dalam pembuatan video pembelajaran pada aplikasi ini adalah materi pembelajaran yang berupa gambar, suara dan animasi. *Sparkol Videoscribe* ini juga memiliki banyak animasi terutama yang khasnya yaitu bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai dengan apa yang kita inginkan ataupun sesuai materi pembelajaran yang akan di belajarkan.