

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I membahas beberapa hal diantaranya: (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

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang diwujudkan melalui kegiatan penyampaian informasi kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya dan dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik dan menjadi tolak ukur guru dalam mengelola kelas. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang menglobal. Tak ada negara yang menolak kehadirannya dan tak ada agama yang melarang mempelajarinya. Dalam perkembangannya matematika tidak pernah bergantung kepada pelajaran yang lain. Pembelajaran Matematika di sekolah mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, lebih melatih siswa bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif dan mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah.

Pembelajaran Langsung adalah pendekatan dalam proses pembelajaran di mana guru secara langsung mengajar dan berinteraksi dengan siswa dalam kelas.

Menurut Killen dan Depdiknas (2010: 23) pembelajaran langsung merujuk berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Model pembelajaran langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi pada pencapaian akademik.

Di SD Negeri 1 Baktiseraga kelas III sudah menggunakan model pembelajaran langsung tetapi masih kurang efektif digunakan karena guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran dan guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, jika guru tidak kreatif dan tidak mudah mengambil alih konsentrasi siswa maka siswa mudah bosan dan siswa akan mudah hilang konsentrasi. Dengan pengembangan media video pembelajaran berbasis model pembelajaran langsung bertujuan menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi pada pencapaian akademik, dan dengan media video pembelajaran ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena ada pertanyaan yang akan diberikan dan pada video pembelajaran ini juga terdapat gambar gambar dan sound yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Bagi siswa siswi mempelajari matematika masih hal yang menakutkan, padahal Matematika hadir bukan untuk menakutkan. (Suprijono, 2013: 9) Selain itu berawal dari pemahaman konsep matematika siswa mampu menghadapi variasi bentuk persoalan dari matematika yang sedang dihadapi dikarenakan siswa sudah mampu memahami konsep dari materi itu sendiri. Pentingnya pemahaman konsep merupakan modal dasar atas perolehan hasil belajar yang memuaskan dievaluasi

akhir nantinya. Dengan belajar konsep, peserta didik dapat memahami dan membedakan kata, simbol, dan tanda dalam matematika. Melalui hasil wawancara dengan guru di SD Negeri 1 Baktiseraga hal seperti itu ditemukan dan informasi yang diperoleh bahwa hasil belajar Matematika masih sedikit diatas rata rata, hal ini disebabkan beberapa faktor sebagai berikut,

(1) kurangnya antusias siswa untuk belajar Matematika karena metode pembelajaran yang dilakukan guru monoton ceramah (2) guru masih jarang mengaplikasikan dan memanfaatkan model-model pembelajaran inovatif atau alat peraga pada saat proses pembelajaran, dan (3) media yang digunakan pun masih belum kreatif dan variasi.

Selain melakukan kegiatan wawancara, juga dilaksanakan observasi proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga. Yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa sebagai berikut, (1) dalam proses pembelajaran Matematika guru jarang menggunakan model pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dimana guru selalu memberikan materi dengan metode ceramah, sehingga mengakibatkan siswa cenderung cepat bosan dalam proses belajar, (2) ada beberapa siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran hal tersebut terlihat dari hanya beberapa siswa yang aktif berdiskusi dan berusaha menjawab pertanyaan dari guru dan mengajukan sebuah pertanyaan, dan ada beberapa siswa yang aktif dalam pelajaran karena siswa tersebut menyukai mata pelajaran Matematika, (3) padatnya jam mengajar guru di sekolah sehingga menyebabkan guru tidak sempat untuk mempersiapkan secara matang bahan ajar tersebut.

Berdasarkan hasil data yang saya terima, berikut rata-rata nilai Tugas harian untuk mata pelajaran Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun pelajaran 2022/2023 pada tabel 1.1.

Table 1.1

Data Rata-rata Nilai Tugas Muatan Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Rata - rata
1.	SD Negeri 1 Baktiseraga	29	70	64,20

(Sumber: Guru Wali Kelas III di SD Negeri 1 Baktiseraga)

Alat perantara untuk menyampaikan suatu materi atau yang biasa disebut dengan istilah media pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk dapat dijadikan sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran.

Matematika terutama untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Menurut tingkat perkembangannya, seperti yang sudah dikemukakan di atas, anak usia sekolah dasar taraf berpikirnya yaitu dalam fase operasional konkret, di mana anak mampu menafsirkan hal-hal yang logis yang dapat diamati oleh indra mereka secara konkret. Di samping itu, anak usia sekolah dasar adalah masa-masa di mana anak masih senang dengan dunia bermain.

Dengan menerapkan media video pembelajaran pada model pembelajaran langsung mendorong keterlibatan aktif antara siswa dan guru melalui pengembangan media video pembelajaran. dengan gambar, sound, dan konsep matematika yang disampaikan dengan cara yang jelas, kreatif, dan menarik, diharapkan pembelajaran matematika di kelas dapat menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Dengan adanya media video pembelajaran tersebut siswa akan tertarik dan bersemangat dalam belajarnya. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dirumuskan judul penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Langsung Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Semester Genap di SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang masalah yang di ataskan, dapat diidentifikasi permasalahan SD Negeri 1 Baktiseraga sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih kurang dalam pemahaman materi bagi siswa
2. Setelah di lihat hasil nilai pengetahuan untuk muatan pelajaran matematika masih banyak siswa memiliki nilai dibawah KKM.
3. Guru Matematika memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media untuk proses pembelajaran.
4. Siswa memerlukan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga siswa tidak mudah bosan dan bisa digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar.
5. Media *video pembelajaran* sudah pernah dilaksanakan dalam proses pembelajaran akan tetapi masih kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam hal ini, batasan-batasan masalah yang akan dilakukan adalah Penelitian ini hanya menfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran

pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Tahun Pelajaran 2022/2023 Semester Ganjil di SD Negeri 1 Baktiseraga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun *Media Video Pembelajaran* dengan Model Pembelajaran Langsung pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Tahun Pelajaran 2022/2023 Semester Genap di SD Negeri 1 Baktiseraga?
2. Bagaimanakah validitas *Media Video Pembelajaran* dengan Model Pembelajaran Langsung pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Tahun Pelajaran 2022/2023 Semester Genap di SD Negeri 1 Baktiseraga?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan secara umum adalah menghasilkan produk *Media Video Pembelajaran* untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas III di SD Negeri 1 Baktiseraga. Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun pada *Media Video Pembelajaran* dengan Model Pembelajaran Langsung pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Tahun Pelajaran 2022/2023 Semester Genap di SD Negeri 1 Baktiseraga.
2. Untuk mengetahui validitas *Media Video Pembelajaran* dengan Model Pembelajaran Langsung pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Tahun Pelajaran 2022/2023 Semester Genap di SD Negeri 1 Baktiseraga.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan *media video pembelajaran* ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Pertama, hasil penelitian ini dapat memberikan landasan teoretis pemecahan masalah dalam pembelajaran Matematika yang sedang dialami oleh kalangan pebelajar dan guru di sekolah. Permasalahan tersebut adalah prestasi belajar siswa. Terdapat indikasi bahwa pembelajaran dengan modul saja tidak mampu memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu perlu dikembangkan *media video pembelajaran* sebagai solusi permasalahan tersebut.

Kedua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengajar untuk dapat mengetahui masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda untuk menyaring informasi yang siswa terima.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya ketersediaan sumber belajar bagi guru sehingga mempermudah mengembangkan lingkungan belajar yang inovatif.
- b. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk memfasilitasi siswa belajar sesuai dengan karakteristik siswa dan meningkatkan kemandirian siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

- c. Bagi peneliti, sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih baik dengan menjadikan video pembelajaran yang dibuat sebagai tolak ukur dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang dikembangkan menjadi media pembelajaran Matematika dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk video yang berisi tentang materi-materi pembelajaran dengan disertai teka-teki pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
2. Media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran, teka-teki pembelajaran, music, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui produk yang diharapkan dilapangan. Analisis yang dilakukan menggunakan metode wawancara dengan salah satu guru kelas III yang ada di SD Negeri 1 Baktiseraga. Selain itu peneliti juga melakukan observasi langsung pada saat guru melakukan proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil analisis dilapangan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa untuk lebih aktif dikelas supaya tidak mudah bosan saat proses

mengajar sedang berjalan. Sedangkan untuk guru produk ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran Matematika. Dengan adanya produk ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Sehingga bagi siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dapat menggunakan media tersebut berulang-ulang hingga siswa benar-benar memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Guru memiliki laptop pribadi
 - b. Guru SD Negeri 1 Baktiseraga mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer. Dan ini merupakan modal utama untuk mengembangkan media video pembelajaran.
 - c. Media video pembelajaran ini dikembangkan untuk memfasilitasi siswa, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
 - d. Konten video pembelajaran dikembangkan berdasarkan model pembelajaran langsung.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD kelas III, sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan diperuntukkan untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga dan siswa lain yang mempunyai karakteristik yang sama.

- b. Materi yang dikembangkan hanya materi pokok dan teka-teki yang ditampilkan sesuai materi perkalian agar bisa dinikmati.

1.10 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Media Interaktif menurut Warsita (2008:36).

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi.

2. Video Pembelajaran menurut Fechera, Maman dan Dadang (2012). Video pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respons positif dari siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

3. Model Pembelajaran Langsung menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi (2010:39).

Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan katakata) adalah pengetahuan tentang sesuatu. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, untuk dapat mencapai tujuan yang maksimal seperti yang diharapkan harus terjadi komunikasi aktif antara guru selaku penyampai informasi dengan siswa sebagai penerima informasi atau pengetahuan. Komunikasi yang akan dijalin oleh guru selaku tenaga pendidik dalam pembelajaran harus dimulai dengan perencanaan yang baik, sehingga alur pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara sistematis dan terarah. Seperti yang dinyatakan Uno (2007: 53) bahwa istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya siswa-siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran yang terjadi memusatkan perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa dan bukan pada apa yang dipelajari siswa.

4. Video pembelajaran berbasis model pembelajaran langsung

Media video berbasis model pembelajaran langsung ini memiliki tahapan yang mudah dipahami. Andi Prastowo (2012: 302) manfaat dari media video pembelajaran langsung berbasis media video pembelajaran antara lain: (1) memberikan pengalaman yang menyenangkan pada peserta didik, (2) memperlihatkan secara nyata dan bertahap tentang sesuatu yang tidak mungkin bisa dilihat secara langsung, (3) menganalisis perubahan perilaku pada waktu tertentu, (4) memberikan pengalaman pada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan (5) menampilkan prestasistudi kasus tentang kehidupan sebenarnya. Dengan adanya media video berbasis model pembelajaran langsung ini, siswa dapat belajar secara bertahap.

