



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan serta proses dalam mengetahui, mengembangkan, serta memperbaiki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku baik secara individu maupun berkelompok sebagai upaya untuk mencerdaskan individu atau kelompok tersebut. Selain itu, pendidikan lebih berorientasi terhadap terbentuknya suatu karakter (kepribadian/jatidiri) dari seseorang yang mendapatkan pendidikan. Oleh sebab itu pendidikan sangat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Pendidikan merupakan barang dan layanan jasa milik umum (publik), dimana setiap masyarakat mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan Pendidikan dan pengajaran seperti dituangkan dalam amanat Undang-undang Dasar 1945, pasal 31 pendidikan merupakan kewajiban pemerintah untuk melaksanakannya, utamanya peranan mendasar menyediakan kesempatan belajar (Arwildayanto, dkk., 2018). Dalam pendidikan terdapat beberapa konsep dasar diantaranya yaitu: pendidikan yang berlangsung seumur hidup (*long life education*), keluarga serta masyarakat dan pemerintah bertanggung jawab atas pendidikan, kemudian yang terakhir ialah pendidikan merupakan suatu keharusan. Berdasarkan konsep dasar tersebut pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih.

Pendidikan sangat berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan baik melalui jalur formal (sekolah) maupun jalur nonformal

(masyarakat/luar sekolah) bahkan jalur informal (keluarga). Ketiga jalur tersebut merupakan tri pusat pendidikan sesuai dengan yang disampaikan oleh bapak pendidikan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara. Hal tersebut dikarenakan untuk mencapai kesempurnaan dalam berbagai dimensi, ketiganya memberikan andil yang sangat besar bagi proses pengembangan manusia sebagai pondasi awal. Apabila ketiga jalur pendidikan tersebut menjadi sinergis dalam pelaksanaan pendidikan, maka bagi kita tidak akan mengalami kesulitan dalam mengarahkan pendidikan untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri (Haerullah dan Elihami, 2020). Pendidikan jalur formal merupakan pendidikan yang didapatkan oleh seseorang di sekolah dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pendidikan jalur nonformal adalah pendidikan yang didapatkan oleh seseorang diluar sekolah yaitu berupa kursus, pelatihan, les, ataupun seminar. Sedangkan pendidikan jalur informal adalah pendidikan yang didapatkan oleh seseorang dalam lingkup keluarga. Biasanya pelaksanaan pendidikan ini secara tidak langsung baik saat salah satu anggota keluarga sedang menasehati atau saat salah satu anggota keluarga memberikan contoh.

Saat ini pendidikan tidak terlepas dari adanya Iptek atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Iptek memiliki arti, yaitu ilmu yang mempelajari tentang perkembangan teknologi yang didasari oleh ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan sangat cepat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Mulyani dan Haliza (2021) mengemukakan bahwa dengan adanya perkembangan IPTEK saat ini masyarakat dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan dan kompetensinya, sehingga manusia dapat menyeimbangkan dirinya di zaman modern.

IPTEK atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang sangat cepat diberbagai bidang. Salah satu bidang yang dipengaruhi oleh IPTEK adalah bidang pendidikan. Dengan adanya penerapan teknologi dalam dunia pendidikan ditandai mulainya penggunaan *E-Learning* serta aplikasi – aplikasi edukasi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Aplikasi – aplikasi tersebut dapat membuat berbagai macam media pembelajaran yang menarik untuk diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar saat kegiatan belajar mengajar.

Belajar adalah suatu usaha dalam memperoleh ilmu serta kepandaian/kepintaran dengan cara berlatih, mengubah tingkah laku dan mengembangkan diri dalam bimbingan pengajar. Belajar merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan disekolah. Dalam belajar diperlukan seorang pengajar untuk mengajarkan suatu pembelajaran. Kegiatan mengajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki pengajar. Dalam arti lain, mengajar merupakan suatu proses pentransferan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan sebagainya dari seorang pendidik kepada peserta didiknya. Agar kegiatan mengajar dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang seru serta menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu sarana yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh guru sehingga peserta didik menjadi semangat dan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Susanti, Agung, dan Wulandari (2020) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswa sehingga terjadinya proses pertukaran informasi. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar dalam membantu siswa atau anak didiknya

agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan serta minatnya. Dalam proses pembelajaran subjek yang belajar adalah siswa dan subjek yang mengajar adalah guru. Oleh karena itu dalam pembelajaran dibutuhkan suatu alat bantu yang dapat berupa media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah kata media mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pesan tersebut adalah materi pelajaran, yang dimana bertujuan agar pesan (materi pelajaran) tersebut dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan sebagai manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rohani, 2019). Menurut Hasan, dkk. (2021) dalam bukunya menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara dari pemberi informasi kepada peserta didik sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran serta mempengaruhi kualitas dari pelaksanaan pendidikan.

Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Pada mulanya hanya guru yang menjadi sumber belajar peserta didik. Pada saat buku pertama kali muncul guru menyadari bahwa diperlukannya suatu sarana belajar untuk memberikan

rangsangan dan pengalaman belajar. Kemudian media yang dianggap sebagai alat bantu mengajar hanya berupa alat bantu visual seperti model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit serta motivasi belajar untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar peserta didik. Selanjutnya, alat bantu visual kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya dikarenakan terlalu memusatkan perhatian kepada alat bantu tersebut. Setelah masuknya teknologi audio, alat bantu visual ditambahkan dengan alat bantu audio yang dikenal sebagai *Audio Visual Aids* (AVA).

Sejalan dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau yang sering kita sebut dengan media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif. Dimana saat ini komputer dan internet sangat mudah untuk kita temukan sehingga mempermudah kita dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang sering kita jumpai ialah media pembelajaran digital baik dalam bentuk *e-book*, media interaktif, komik digital, bahkan video pembelajaran.

Video merupakan suatu media yang terdiri dari unsur audio (suara) dan visual (gambar), sehingga video dapat dikatakan sebagai media audiovisual. Video pembelajaran merupakan pembelajaran yang penyampaiannya menggunakan gambar dan suara. Video pembelajaran adalah suatu media pembelajaran yang menggabungkan audio visual dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik. Pembuatan video pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan

konsep secara nyata, mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi yang dikembangkan sesuai dengan media video pembelajaran yaitu proses pengambilan gambar pada presentasi video. Banyak pembelajaran yang sekarang ini dapat menggunakan video sebagai media pembelajaran pada saat guru mengajar termasuk dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah. Seluruh jenjang pendidikan yaitu SD, SMP, SMA/K harus mendapatkan pelajaran matematika. Pembelajaran matematika memang perlu diberikan sejak dini, karena dalam pembelajaran ini siswa dapat mengetahui bagaimana cara berpikir logis dan sistematis, hal ini mampu melatih siswa dalam memecahkan masalah sehingga pembelajaran ini dapat diterapkan pada kehidupan nyata (Susanti, Agung, dan Wulandari, 2020). Hal ini merujuk pada Permendikbud No 58 tahun 2014 dalam lampiran III yang menyatakan, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sulit atau susah untuk dipahami oleh sebagian peserta didik. Sedangkan dalam kehidupan sehari – hari manusia, matematika memiliki pengaruh yang sangat besar. Hal ini dikarenakan materi matematika harus diajarkan berdasarkan aspek – aspek yang berhubungan dengan nilai kehidupan. Selain itu, pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar sangatlah penting untuk diajarkan karena konsep-konsep yang diajarkan merupakan dasar-dasar perhitungan yang nantinya akan digunakan untuk jenjang selanjutnya baik itu SMP, SMA atau SMK, dan perguruan tinggi. Jika peserta didik

di jenjang Sekolah Dasar kurang memahami konsep-konsep dasar matematika yang disampaikan maka nantinya peserta didik tersebut akan mengalami kesulitan untuk memahami materi-materi pada jenjang selanjutnya yang lebih sulit. Oleh karena itu, agar peserta didik tertarik untuk mengikuti serta mudah memahami mata pelajaran matematika diperlukannya bantuan media pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari – sehari terutama pada materi-materi yang dianggap peserta didik sangat sulit untuk dipahami. Salah satu materi matematika yang dipelajari peserta didik kelas V SD yaitu materi debit. Debit adalah materi pengukuran pada matematika untuk mengukur volume zat cair yang mengalir per satuan waktu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Jumat, 16 September 2022 dengan kepala sekolah, salah satu wali kelas V, dan beberapa siswa di SD Negeri 6 Dauh Puri diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar, sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi serta peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Disamping itu, siswa juga merasa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit. Hal tersebut yang menyebabkan hasil belajar dari mata pelajaran matematika menjadi kurang optimal. Kurangnya alokasi waktu untuk mata pelajaran matematika menjadi penyebab lainnya yang membuat peserta didik kurang memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat dari peserta didik serta membantu untuk meningkatkan hasil belajar dan yang tidak memerlukan alokasi waktu yang cukup lama dalam penggunaannya. Disamping itu, fasilitas seperti layar LCD dan proyektor sudah dimiliki oleh sekolah sehingga

dapat digunakan secara optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran matematika materi debit di kelas V.

Berdasarkan penjelasan serta pemaparan diatas, maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran matematika materi debit dengan alokasi waktu yang cukup. Selain itu, diperlukannya media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat sehingga mudah dalam memahami materi debit dari muatan mata pelajaran matematika. Disamping itu, diperlukannya media pembelajaran yang dapat di akses oleh peserta didik dimanapun atau kapanpun sehingga mereka tetap dapat belajar seperti media video pembelajaran. Materi debit yang terdapat dalam media pembelajaran, diharapkan menjadi ringkas serta mudah dipahami. Hal tersebut dilakukan dengan cara mengaitkan materi tersebut pada kehidupan nyata yang berdasarkan kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, media yang dikembangkan berkaitan dengan kehidupan nyata yaitu berupa pendekatan kontekstual. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang berbasis kontekstual dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Materi Debit Muatan Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan serta dijelaskan di atas didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1.2.1 Proses pembelajaran hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar.

1.2.2 Peserta didik kurang memahami materi serta peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika.

1.2.3 Hasil belajar dari mata pelajaran matematika menjadi kurang optimal.

1.2.4 Diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran matematika materi debit dengan alokasi waktu yang cukup.

1.2.5 Kurangnya alokasi waktu untuk mata pelajaran matematika menjadi penyebab lainnya yang membuat peserta didik kurang memahami materi pelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan diuraikan diatas, maka diperlukannya pembatasan masalah supaya pembahasan masalah tidak meluas. Fokus permasalahan dibatasi pada pengembangan video materi debit muatan matematika kelas V di Bab II yaitu kecepatan dan debit. Video pembelajaran disusun dan dibuat dengan penjelasan materi debit yang mudah dipahami serta menarik untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan, video berisi gambar-gambar serta animasi yang menarik. Penelitian ini dilakukan dengan menguji kualitas pengembangan produk oleh para ahli yang meliputi: uji oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, serta ahli media pembelajaran. Kemudian untuk menentukan kelayakan serta kemenarikan dari video yang telah dikembangkan maka dilaksanakan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan uji coba efektivitas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit pada muatan matematika kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit pada muatan matematika kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit pada muatan matematika kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka didapatkan tujuan pengembangan sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit pada muatan matematika kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit pada muatan matematika kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit pada muatan matematika kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dapat dicapai melalui penelitian yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan serta memberikan pengalaman, pengembangan, dan pemahaman pengetahuan mengenai inovasi media pembelajaran terutama pembuatan media video pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis untuk pembuatan media pembelajaran terutama media video pembelajaran. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik terutama dalam meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh dan mudah memahami materi pelajaran.

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru terutama dalam menyampaikan materi debit kelas V supaya lebih mudah untuk diberikan kepada peserta didik. Selain itu, dapat menjadi referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran

3) Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi kepala sekolah terutama dalam menambah media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti lain untuk menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran terutama media video pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit muatan matematika peserta didik kelas V sekolah dasar. Adapun uraian singkat mengenai produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk berupa media pembelajaran yaitu video pembelajaran untuk mata pelajaran matematika kelas V.
- 1.7.2 Video pembelajaran memuat materi mengenai debit pada Bab II muatan matematika kelas V SD.
- 1.7.3 Video pembelajaran dapat diakses melalui gadget yang dimiliki oleh peserta didik atau guru seperti smartphone, laptop, dan komputer sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Guru juga dapat menampilkannya di depan kelas menggunakan proyektor.

1.7.4 Video pembelajaran memadukan beberapa unsur multimedia diantaranya: teks, gambar, animasi, dan audio yang dikaitkan dengan kondisi kehidupan nyata.

1.7.5 Video pembelajaran yang dikembangkan guna mempermudah peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan serta tidak merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk adalah supaya guru menjadi lebih mudah dalam penyampaian materi pelajaran terutama materi debit pada muatan matematika di kelas V. Selain itu, agar terciptanya kegiatan belajar yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik di kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri. Sehingga hasil belajar dari peserta didik mulai meningkat menjadi lebih baik lagi. Maka dari itu, guru harus memfasilitasi peserta didik untuk belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Video pembelajaran dikembangkan berbasis kontekstual sehingga proses pembelajaran dikaitkan dengan situasi di dunia nyata sehingga peserta didik mudah untuk memahaminya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki asumsi dan keterbatasan dalam melakukan pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Video pembelajaran berbasis kontekstual materi debit muatan matematika pada peserta didik kelas V SD.

- b. Video pembelajaran dirancang dan didesain dengan tampilan yang menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga mudah untuk memahami materi debit.
- c. Video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan serta memaparkan materi debit dengan menggunakan media pembelajaran.
- d. Sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran di kelas yaitu dengan adanya layar LCD dan proyektor untuk menampilkan media video pembelajaran kepada peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Video pembelajaran dibuat berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri, sehingga produk pengembangan ini hanya diperuntukkan peserta didik di kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri.
- b. Video pembelajaran dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan peserta didik di kelas V SD Negeri 6 Dauh Puri tahun ajaran 2022/2023 sehingga media terbatas pada kondisi lapangan.
- c. Video pembelajaran hanya memuat materi debit muatan matematika kelas V.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual ini, maka adapun istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilaksanakan untuk membuat atau menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan atau dimanfaatkan kedepannya.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah suatu perantara dari pemberi informasi kepada peserta didik sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran serta mempengaruhi kualitas dari pelaksanaan pendidikan.
- 1.10.3 Video pembelajaran adalah suatu media pembelajaran yang menggabungkan audio visual dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 1.10.4 Kontekstual atau CTL adalah pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi nyata di kehidupan.
- 1.10.5 Matematika adalah pelajaran yang terdapat di berbagai jenjang pendidikan dengan mencakup studi topik mengenai bilangan, rumus dan struktur terkait, bangun dan ruang tempat mereka berada, dan besaran serta perubahannya.
- 1.10.6 Debit dalam materi matematika adalah bagian dari materi pengukuran mengenai volume zat cair yang mengalir per satuan waktu.