

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas sepuluh aspek utama pendahuluan penelitian, yaitu latar belakang, identifikasi, pembatasan, dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk, pentingnya pengembangan, asumsi serta keterbatasan, dan definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam memahami bahan ajar, yang mendorong perubahan pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Guru berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Kegiatan belajar di sekolah memiliki peran penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Guru harus mampu mengelola pembelajaran secara optimal dengan memperhatikan karakteristik siswa yang beragam dan tetap berpedoman pada kurikulum. Kemajuan teknologi mendorong pemanfaatannya dalam proses belajar, sehingga guru harus dapat menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Guru yang profesional tidak hanya menguasai teori, tetapi juga kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa (Dewi, dkk., 2016).

Analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Kalibukbuk menunjukkan bahwa Matematika menjadi mata pelajaran dengan permasalahan pembelajaran terbesar (30,30%), diikuti oleh SBDP, PKN, dan Bahasa Indonesia. Sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional, sementara beberapa memanfaatkan video pembelajaran dari YouTube, meskipun tidak selalu sesuai dengan materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan fokus siswa, dengan dukungan fasilitas seperti laptop, LCD proyektor, dan HP. Berdasarkan data tersebut, berikut merupakan rekapitulasi hasil belajar siswa dari kelas 1 sampai kelas 6 SD Negeri 1 Kalibukbuk.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Terendah Kelas 1-6 di SD Negeri 1 Kalibukbuk
(Sumber: SD Negeri 1 Kalibukbuk)

Kelas	Mata pelajaran	Jumlah siswa di bawah KKM	Jumlah siswa di atas KKM	Jumlah siswa sama dengan KKM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
I	Matematika	7 Siswa	17 Siswa	0 Siswa
II	SBDP	9 Siswa	15 Siswa	0 Siswa
III	Matematika	9 Siswa	16 Siswa	5 Siswa
IV	Bahasa Indonesia	8 Siswa	20 Siswa	0 Siswa
V	Matematika	17 Siswa	8 Siswa	4 Siswa
VI	PKN	12 Siswa	14 Siswa	2 Siswa

Berdasarkan Tabel 1.1, diketahui bahwa mata pelajaran Matematika di kelas V memiliki jumlah siswa terbanyak dengan hasil belajar di bawah KKM. Dari 29 siswa, sebanyak 17 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, 8 siswa mendapatkan nilai di atas KKM, dan 4 siswa memperoleh nilai yang tepat pada KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk yang memiliki hasil belajar di bawah KKM dibandingkan dengan yang mencapai atau melebihi KKM. Oleh karena itu peneliti berkoordinasi

dengan guru kelas V yaitu Ibu Ni Made Sariani, S.Pd. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk kelas V pada mata pelajaran matematika adalah 65.

Tabel 1.2
Data Nilai Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika
(sumber : SD Negeri 1 Kalibukbuk)

Jumlah siswa	Jumlah nilai diatas KKM	Jumlah nilai dibawah pada KKM	Jumlah nilai tepat pada KKM	Nilai terbesar	Nilai terendah
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
29 siswa	8	17	4	80	50
29 Siswa					

Berdasarkan temuan pada Tabel 1.2, hasil belajar siswa kelas V masih rendah, dengan banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga diperlukan pembaruan dalam pembelajaran. Pembelajaran Matematika seharusnya tidak hanya berfokus pada definisi, algoritma, teorema, dan rumus yang mengharuskan siswa menghafal, karena hal tersebut dapat menyebabkan kebosanan. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan metode pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih aktif dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kamarullah (2017) menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika, diperlukan proses pembelajaran yang efektif, yaitu: (1) kegiatan pembelajaran harus berpusat pada siswa, memungkinkan mereka berpikir bebas dalam memahami masalah, merancang strategi pemecahan, serta menyampaikan ide secara terbuka, (2) mengarahkan dan melatih siswa agar mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah, (3) merancang pembelajaran berbasis kerja sama dalam kelompok, serta melatih siswa dalam menyampaikan pendapat

menggunakan grafik, diagram, skema, dan variabel, serta (4) mempresentasikan hasil kerja dengan berbagai konsep, strategi pemecahan masalah, serta prinsip-prinsip matematika yang diperoleh selama pembelajaran.

Pemilihan metode atau model pembelajaran oleh guru memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan dan pemahaman siswa dalam suatu mata pelajaran. Penerapan metode yang sesuai dapat mendukung kelancaran proses belajar serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang diperlukan adalah metode yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, kreatif, dan inovatif, serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan fokus dan interaksi siswa dalam bertukar pikiran adalah model cooperative learning tipe STAD.

Prasetyawati (2021) menyatakan bahwa cooperative learning tipe STAD adalah metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa dengan kemampuan berbeda dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas secara optimal. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akademik, melatih sikap siswa dalam menghargai keberagaman, serta mengembangkan keterampilan sosial. Dalam penerapannya, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga memungkinkan siswa untuk saling mengajar, bertukar pikiran, dan menyampaikan pendapat. Metode ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang berperan aktif, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mengoordinasikan jalannya proses belajar.

Permasalahan dalam pembelajaran Matematika juga berkaitan dengan menurunnya motivasi belajar siswa, yang berdampak pada pencapaian tujuan

pembelajaran. Salah satu cara mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa. Media berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga mendorong proses belajar. Saat ini, guru di SD Negeri 1 Kalibukbuk masih cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket, media cetak, dan audio, yang kurang efektif dalam menyajikan materi secara visual menarik dan memotivasi siswa untuk berkonsentrasi serta mengulang kembali pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan media yang lebih sesuai untuk siswa kelas V, seperti media video pembelajaran. Media ini mampu merangsang indra penglihatan dan pendengaran siswa serta dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan dipelajari berulang kali. Riyana (dalam Kurniawan dkk., 2018) menyatakan bahwa media video pembelajaran merupakan alat bantu yang menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual, mencakup konsep, prinsip, prosedur, serta teori aplikasi pengetahuan, sehingga membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut Sadiman dkk. (2010), video pembelajaran merupakan media yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan efisiensi waktu, memotivasi siswa melalui penyajian visual dan audio, menyajikan materi secara sistematis, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar. Selain itu, video juga membantu mengurangi ketergantungan pada metode ceramah dengan menyediakan pembelajaran yang dapat diakses secara offline maupun online. Penggunaan video pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menarik perhatian mereka terhadap materi, meningkatkan keterlibatan emosional dalam pembelajaran, membantu pemahaman bagi siswa yang kesulitan

membaca, serta mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam proses belajar. Dengan fasilitas yang tersedia di SD Negeri 1 Kalibukbuk, seperti laptop, LCD, dan proyektor, media video pembelajaran dapat diterapkan secara optimal guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Pembelajaran perlu dirancang secara inovatif dan kreatif agar dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penerapan media video pembelajaran, yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Media ini akan menyajikan materi matematika tentang perbandingan dan skala, termasuk beberapa contoh soal terkait. Video pembelajaran ini dilengkapi dengan animasi, gambar, teks, narasi/audio, serta desain visual yang menarik. Selain itu, penggunaannya dapat didukung oleh fasilitas sekolah seperti laptop dan LCD proyektor. Dengan adanya media video pembelajaran ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Cooperatif* Tipe STAD Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Kalibukbuk Tahun Pelajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran di kelas masih menggunakan media konvensional, sehingga kurang memotivasi siswa dan memerlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
3. Keterbatasan waktu mengajar serta padatnya materi membuat penyampaian kurang efektif, sehingga diperlukan media pembelajaran yang terstruktur dan terencana agar lebih efisien.
4. Fasilitas di SD Negeri 1 Kalibukbuk, seperti komputer, LCD, dan proyektor, sudah memadai, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa..

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan mencakup aspek-aspek yang harus diselesaikan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media video pembelajaran untuk mata pelajaran matematika dengan materi perbandingan dan skala.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumus masalah ayang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Bagaimanakah rancangan bangun media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah kualitas media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada kelas V di Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024?

3. Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kualitas media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan video pembelajaran sebagai berikut :

1. Media video pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran perbandingan dan skala mata pelajaran matematika untuk kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk.

2. Kegiatan yang dapat dilakukan dari produk ini adalah meliputi kegiatan mengamati dan menganalisis materi yang disajikan dalam video pembelajaran.
3. Media video pembelajaran ini merupakan media audio visual yang berisikan animasi, gambar, teks, narasi/audio dan desain visual.
4. Media video pembelajaran ini berisikan narasi untuk menjelaskan materi yang disajikan.
5. Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Movavi Video Editor.
6. Mideo video pembelajaran ini memiliki durasi \pm 10 menit

1.7 Pentingnya Pengembangan

Sebelum mengembangkan produk, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk memahami kebutuhan produk yang diharapkan di lapangan. Analisis ini dilakukan melalui pencatatan dokumen serta wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 1 Kalibukbuk. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan produk yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka. Keberhasilan pembelajaran menjadi tujuan utama dalam pendidikan, baik bagi siswa maupun guru. Selain itu, produk ini juga dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajarkan mata pelajaran matematika.

Dengan hadirnya produk ini, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing. Media ini memungkinkan siswa dengan kemampuan yang beragam untuk menggunakannya secara berulang

hingga mereka benar-benar memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Masing-masing guru sudah mempunyai laptop sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan guru mampu mengoperasikannya. Fasilitas seperti LCD, proyektor, speaker, dan komputer sudah tersedia disekolah SD Negeri 1 Kalibukbuk. Media pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi siswa, agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Siswa kelas V sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran media digital dan penggunaan teknologi sehingga mampu mengakses video pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi bagis siswa kela V di SDN 1 Kalibukbuk sehingga produk ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V di SDN 1 Kalibukbuk atau siswa dengan karakteristik serupa.
2. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran matematika perbandingan dan skala.
3. Hasil pengembangan video pembelajaran ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu hanya diberikan pada siswa kelas V di SDN 1 Kalibukbuk.

1.9 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, perlu diberikan batasan definisi sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar siswa, dengan tujuan membantu mereka dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik.
2. Media video pembelajaran adalah salah satu bentuk media yang menggabungkan elemen audio dan visual, sehingga dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berisi pesan-pesan pembelajaran, termasuk konsep, prinsip, prosedur, serta teori pengetahuan, yang bertujuan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
3. Pembelajaran matematika merupakan suatu usaha untuk membantu siswa dalam mempelajari matematika sehingga siswa dapat menganggap matematika adalah hal yang menarik dan menyenangkan.
4. Model pengembangan 4D adalah model pengembangan produk yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, development, and dissemination*.
5. Model atau metode pembelajaran cooperative tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan metode pembelajaran yang memprioritaskan prinsip bekerja sama antarsiswa dengan

kemampuan yang berbeda dalam suatu kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas agar mencapai tujuan secara maksimal.

