

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat diperlukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Annur dkk., (2021) pendidikan sendiri merupakan sebuah kata yang dimana berasal dari kata “didik” dan kata kerjanya menjadi “mendidik” yang telah dilaksanakan semenjak manusia lahir ke dunia dengan tujuan dari pendidikan tersebut diperlukan untuk dapat mendidik generasi muda agar bisa mempertahankan hidupnya sebagai seorang manusia. Definisi Pendidikan berdasarkan dari Kamus Bahasa Indonesia atau disingkat KBBI yaitu kata pendidikan tersebut berasal dari kata didik serta mendapatkan imbuhan awalan pe dan akhiran an, sehingga Pendidikan ini memiliki arti sebagai sebuah metode, cara atau sebuah tindakan untuk membimbing.

Definisi Pendidikan berdasarkan pada UU No 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar serta telah terencana untuk mewujudkan sebuah suasana belajar, proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya agar dapat memiliki sebuah kekuatan seperti halnya spiritual keagamaan, sebuah pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara yaitu sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia mendefinisikan bahwa arti Pendidikan yaitu dimana Pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, yang dimana berarti pendidikan ini dapat menuntun segala kekuatan kodrat yang ada

pada anak-anak tersebut, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan.

Pendidikan memegang peranan sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pada saat ini, dimana sifatnya sangat mutlak baik dalam lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari. Pada umumnya istilah pendidikan dalam arti sempit merupakan sebuah sekolah. Definisi ini berlaku untuk orang yang berstatus sebagai murid atau siswa di sekolah. Dalam sebuah pendidikan di sekolah dilaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran sebagai bentuk untuk menumbuhkan pengetahuan siswa namun sering kali dalam kegiatan pembelajaran siswa sulit memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran dalam Wulandari dkk., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran juga diartikan sebagai sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Namun dalam penggunaan sebuah media pembelajaran, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan disampaikan serta guru harus mampu menyesuaikan dengan karakter dari siswa-siswanya dalam memilih sebuah media pembelajaran. Saat ini beberapa guru masih belum memahami betapa pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang mana agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan untuk siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran harus digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran di era yang serba digital. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam kegiatan serta proses belajar yang nantinya akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran tersebut. Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio maupun visual yang berisikan pesan-pesan. Hal ini seperti yang diungkap dalam Yuliana dkk., (2023) bahwa media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori untuk aplikasi pengetahuan dalam membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan kepada peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan waktu, dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini upaya yang ditempuh oleh guru untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif, kreatif, dan dapat memberdayakan kemampuan dirinya dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pendekatan kontekstual menurut Aminah dkk., (2022) merupakan sebuah konsep belajar yang membantu seorang guru untuk mengaitkan sebuah materi yaitu antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat sebuah hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan kontekstual itu sendiri lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya dan menemukan sendiri sehingga siswa dapat mengeksplorasi pemikirannya sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dipelajarinya sehingga

pendekatan kontekstual ini difokuskan untuk menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya mengembangkan video pembelajaran sangat layak untuk digunakan khususnya bagi siswa sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya terdapat pengembangan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual pada pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat & sifat-sifatnya sehingga berdasarkan hal tersebut peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang kubus dan balok. Penggunaan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pelajaran matematika menurut Suantiani & Wiarta (2022) mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, membantu guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak, serta membantu siswa dalam memahami materi dan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata sehingga baik siswa dan guru akan lebih dimudahkan dalam menjalankan kewajibannya.

Mata Pelajaran matematika dijelaskan dalam Said (2021) merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa saat ini. Hal ini disebabkan karena matematika dianggap terlalu abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi matematika secara konkret dan menarik. Video pembelajaran dapat menampilkan visualisasi dari konsep-konsep matematika sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Selain itu, penggunaan media

video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika. Salah satu materi matematika yang dianggap sulit oleh siswa kelas IV SD adalah materi bangun ruang kubus dan balok. Materi ini membutuhkan pemahaman konseptual yang baik, terutama dalam membedakan karakteristik dan sifat-sifat dari kedua bangun ruang tersebut.

Alasan dari penggunaan media video pembelajaran yang berbasis kontekstual dalam penelitian ini yaitu dapat membantu siswa dalam memahami konsep bangun ruang kubus dan balok dengan lebih mudah. Pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis kontekstual pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Melalui video pembelajaran yang menampilkan contoh-contoh kontekstual dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang dipelajari.

Harapan dari penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar yang dimana diharapkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa video dapat membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga memudahkan pemahaman dan penerapan konsep yang dipelajari. Kedua, keterlibatan siswa diharapkan dapat meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan kontekstual, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam diskusi, yang akan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Ketiga, pengembangan kreativitas siswa dengan media video diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa. Dengan

menyajikan materi secara visual dan auditori, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka dalam pembelajaran.

Kenyataan dari penelitian ini yaitu tantangan dalam implementasi namun meskipun harapan tersebut ada, kenyataannya banyak guru yang masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan video pembelajaran yang berkualitas. Banyak dari mereka tidak memiliki keterampilan teknis yang diperlukan untuk menciptakan konten video yang efektif. Kedua, akses teknologi yang tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk menonton video pembelajaran. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam pendidikan, di mana tidak semua siswa dapat menikmati manfaat dari media pembelajaran berbasis video. Ketiga, variasi respon siswa yang dimana meskipun banyak siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan video, ada juga yang merasa kurang tertarik atau tidak mendapatkan manfaat maksimal dari metode ini. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media video harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun tantangan dalam implementasi dan variasi respon siswa harus diperhatikan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi kendala-kendala ini agar harapan dalam pengembangan media ini dapat terwujud secara optimal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru di SD Negeri 25 Pemecutan yaitu sebagai wali kelas IV yang dimana menyatakan bahwa jumlah siswa kelas IV berjumlah 32 orang siswa. Saat melaksanakan wawancara di kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan didapatkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang ini diperoleh adalah 10 (sepuluh) orang siswa mendapatkan

nilai di atas KKTP dan 22 (dua puluh dua) orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP, yang dimana nilai rata-rata matematika siswa pada kelas IV yaitu 54. Jika nilai rata-rata belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 25 Pemecutan ini dikonversikan pada PAP skala 5 berada pada kategori rendah. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di kelas IV untuk pembelajaran matematika dianggap cukup adalah 65. Dari keterangan wali kelas IV diberitahukan bahwa kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan agar siswa dianggap memenuhi nilai baik siswa harus memperoleh nilai lebih dari 86. Dari nilai yang diperoleh oleh siswa kelas IV dan KKTP yang ditetapkan oleh guru wali kelas IV ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan ini belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan hal tersebut dijelaskan bahwa permasalahan yang sering terjadi pada siswa yaitu kesulitan dalam membaca dan memahami maksud soal, kesulitan dalam memahami konsep matematika sehingga dalam penyelesaian soal menjadi salah satu permasalahan. Adapun solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan rutin berlatih yang mana matematika membutuhkan banyak latihan untuk mengembangkan pemahaman yang baik tentang topik atau konsep matematika. Dengan permasalahan tersebut maka sebagai seorang guru harus dapat mengemas pembelajaran yang menarik dan mudah bagi siswa salah satu dengan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran maka dengan hal tersebut siswa dapat menonton video baik dalam bentuk kelompok atau individu sehingga tidak hanya berpusat pada guru yang menjelaskan tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar, maka penelitian ini nantinya akan diuji keefektifan “Pegembangan Media Video

Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Siswa Kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan Tahun Pelajaran 2024/2025”.

Konsep Utama media video pembelajaran berbasis kontekstual yaitu dengan menampilkan integrasi contoh *real-world* seperti kotak kado, lemari dan akuarium sebagai konteks pembelajaran. Namun ada pembaharuan yang disajikan dalam penelitian ini yaitu pengembangan konsep media video pembelajaran berbasis kontekstual dengan animasi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok menggunakan *geogebra web*. Pada animasi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok dinamakan dengan *dynamic unfolding animation* atau animasi pembukaan, animasi ini biasanya melibatkan gerakan yang halus dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep geometris dengan lebih baik melalui visualisasi yang interaktif dan menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman mengenai konsep matematika. Adapun faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dalam proses pembelajaran matematika sehingga dalam proses pembelajaran siswa sulit memahami materi.
- 3) Pada saat kegiatan pembelajaran guru menggunakan media yang kurang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran matematika.

- 4) Kurangnya minat untuk berlatih soal-soal matematika yang mana matematika membutuhkan banyak latihan untuk mengembangkan pemahaman yang baik tentang topik atau konsep matematika.
- 5) Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media digital seperti video pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini terdiri dari beberapa permasalahan yang meliputi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dalam proses pembelajaran matematika sehingga dalam proses pembelajaran siswa sulit memahami materi. Dengan hal tersebut maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dapat mencakup masalah-masalah utama yang harus diselesaikan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok pada mata pelajaran matematika, khususnya untuk siswa kelas IV semester genap berupa media pembelajaran elektronik berupa video pembelajaran. Terhadap media pembelajaran ini dilakukan uji ahli media, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli materi/isi, dan uji ahli rancang bangun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan tahun pelajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah validitas media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan tahun pelajaran 2024/2025?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan tahun pelajaran 2024/2025.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan tahun pelajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar serta pemahaman mengenai konsep pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang kubus dan balok.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok, siswa dapat menonton video baik dalam bentuk kelompok atau individu sehingga tidak hanya berpusat pada guru yang menjelaskan tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Tujuan dari hal ini yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi bangun ruang kubus dan balok sehingga tujuan pembelajaran juga akan tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan media video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah mendapatkan media pembelajaran berupa video di sekolah yang sewaktu-waktu dapat dipergunakan saat pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti akan mendapatkan pengalaman secara langsung sebagai calon guru sebagai upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yaitu media video pembelajaran berbasis kontekstual. Berikut ini merupakan uraian secara singkat mengenai media video pembelajaran.

- 1) Media video pembelajaran ini merupakan hasil pengembangan yang mengarahkan siswa untuk dapat melihat alat peraga secara kontekstual.
- 2) Media Video pembelajaran ini merupakan sebuah bahan ajar elektronik berupa audio-visual yang dikemas untuk memudahkan guru dalam memberikan materi khususnya bangun ruang kubus dan balok yang dioperasikan melalui laptop/komputer.
- 3) Media video pembelajaran ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangan video pembelajaran seperti : teks dan gambar.
- 4) Media video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva, power point dan CapCut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam melaksanakan kegiatan ataupun proses belajar mengajar diharapkan memiliki makna, menyenangkan, dan mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru harus mampu memfasilitasi siswa dengan berbagai sarana, prasana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan. Pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual ini diharapkan agar mampu membangkitkan motivasi atau keinginan siswa dalam belajar matematika serta meningkatkan hasil belajarnya. Secara tidak langsung

siswa akan memahami materi bangun ruang kubus dan balok secara kontekstual. Sehingga pengembangan media video pembelajaran dapat memberikan pembaharuan untuk menunjang proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pegembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Video pembelajaran ini mampu membangkitkan motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan berlatih soal-soal matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok. Selain itu siswa juga akan melihat alat peraga secara kontekstual, secara tidak langsung siswa akan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Video pembelajaran ini akan membantu pada proses kegiatan pembelajaran yang dimana dalam video akan disajikan konsep bangun ruang kubus dan balok dan disajikan soal yang sering ditemukan dalam permasalahan di lingkungan sekitar sehingga dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan bahan ajar ini yaitu sebagai berikut :

- a. Pengembangan media ajar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD), sehingga produk ini akan lebih memberikan hasil kepada siswa SD, khususnya pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 25 Pemecutan.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk bahan elektronik dan hasilnya berupa video pembelajaran yaitu media audio-visual.

1.10 Definisi Istilah

Dalam upaya menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang nantinya akan digunakan dalam penelitian, maka perlu memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut.

1) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

2) Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori untuk aplikasi pengetahuan dalam membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

3) Pendekatan kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan sebuah konsep belajar yang membantu seorang guru untuk mengaitkan sebuah materi yaitu antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat sebuah hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

4) Bangun Ruang Kubus dan Balok

Bangun ruang atau istilah yang sering kita dengar bangun geometri merupakan sebuah bangun tiga dimensi yang memiliki ruang dan dibatasi oleh sisi-sisi. Kubus merupakan salah satu bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi

oleh enam bidang bujur sangkar yang sisi-sisinya kongruen. Sedangkan, Balok merupakan bangun ruang tiga dimensi yang terbentuk dari tiga pasang persegi atau persegi panjang.

