

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi, karena tanpa pendidikan mustahil manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan usaha pembelajaran yang dilakukan oleh orang yang sudah dewasa kepada orang yang belum dewasa agar belum dewasa dapat mengembangkan nilai-nilai bangsa secara menyeluruh dan menemukan potensinya (Darmadi, 2019). Perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan, maka dari itu pendidikan merupakan komponen yang penting untuk dijadikan sebagai landasan pendidikan itu sendiri (Mulyasa, 2012).

Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan yakni UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non-formal, dan informal. Penelitian ini dikhususkan untuk membahas pendidikan formal yaitu pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di

sekolah-sekolah pada umumnya (Tiyono, 2019). Jalur pendidikan formal adalah pendidikan yang paling umum dan sering ditempuh di Indonesia, mengingat sifatnya yang formal dan lulusannya diakui secara nasional baik internasional.

Pendidikan dalam sekolah adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Kurniawan, 2015). Sekolah mempunyai tujuan untuk membimbing, mengarahkan, dan mendidik sehingga lembaga tersebut menghendaki kehadiran kelompok-kelompok umur tertentu dalam ruang-ruang kelas yang dipimpin oleh guru untuk mempelajari kurikulum bertingkat sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun (Kurniawan, 2015). Masa ini sering disebut juga masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar atau sekolah. Saat ini anak-anak lebih mudah diarahkan, diberi tugas yang harus diselesaikan, dan cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya dibandingkan dengan masa prasekolah.

Pembelajaran merupakan kombinasi yang memiliki unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kadir, 2013). Pembelajaran di sekolah merupakan salah satu faktor utama agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Proses pembelajaran di sekolah, guru, dan siswa dapat bertatap muka secara langsung. Dengan proses pembelajaran tatap muka secara langsung, kemampuan siswa dalam menerima materi lebih baik dan guru tanggap jika ada siswa yang kurang fokus dan kurang memahami dalam proses pembelajaran. Saat ini proses mengajar di sekolah dasar, haruslah diciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, dinamis namun terarah untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Diperlukan strategi, metode, serta media yang tepat sehingga menunjang keefektifan proses pembelajaran.

Namun saat ini, dunia dikejutkan dengan kedatangan virus yang berbahaya bagi manusia. *Covid-19 (Corona Virus Disease)* adalah penyakit yang menyerang organ pernapasan manusia yang disebabkan oleh virus *Corona* (Amin, dkk, 2020). Penularan virus ini dapat terjadi secara cepat di seluruh dunia. Maka dari itu, banyak sekali yang terkena dampak virus ini salah satunya adalah pendidikan di seluruh dunia. Pendidikan di Indonesia juga terancam oleh adanya virus tersebut, dikarenakan virus ini meminta seluruh warga negara untuk menjaga jarak satu dengan yang lainnya. Dilihat dari karakteristik anak sekolah dasar yang cenderung gemar bermain saat bersama teman-temannya, maka sangat tidak memungkinkan untuk mengajak siswa belajar di sekolah ataupun berada di dalam kelas. Dengan demikian, pembelajaran tatap muka di sekolah harus segera diberhentikan untuk memotong penyebaran virus ini dan dialihkan dalam pembelajaran daring atau *online*.

Model pembelajaran daring atau *online learning models* yaitu pada awalnya berpacuan untuk mengembangkan suatu sistem yang bersumber dari teknologi internet berbasis komputer atau sering disebut *computer-based learning* (Kurtanto, 2017). Sesuai kebutuhan dan fungsinya yaitu terus terjadi perkembangan yang pesat dan istilah ini dapat digantikan dengan gawai yang dapat digunakan di manapun dan kapanpun untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Model pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan belajar yang dirancang guru untuk melakukan proses belajar yang efisien dan diharapkan mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan

internet. Melalui pembelajaran daring siswa dapat mengakses berbagai macam sumber belajar yang nantinya dapat membantu siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Adanya suatu kebijakan peralihan media pembelajaran ini kepada pembelajaran dalam jaringan yang dilakukan secara *online* kemudian memberikan berbagai macam problematika di dunia pendidikan. Proses belajar dari rumah merupakan sesuatu hal yang baru dan awam bagi sebagian masyarakat di Indonesia, karena itu merupakan suatu pembaharuan yang cukup rumit khususnya bagi produktivitas siswa belajar di rumah secara daring dan orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah yang berdampak pada anak, karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak pada saat proses pembelajaran berlangsung (Aji, 2020).

Pembelajaran matematika di SD kelas I mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sulaiman dan Astutik, 2013). Pelajaran matematika melatih otak peserta didik dalam berpikir abstrak, kemampuan menarik kesimpulan serta logika berpikir atau kemampuan berpikir logis/masuk akal (Gunawan, 2018). Pembelajaran matematika di sekolah merupakan salah satu komponen pendidikan yang tidak hanya mengembangkan kemampuan dan keterampilan menerapkan matematika, melainkan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Keabstrakan bilangan pada pembelajaran matematika perlu diupayakan secara nyata sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep bilangan terutama dalam kegiatan berhitung.

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini atau sekolah dasar disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan, atau membilang buta (Mardika, 2017). Diketahui bahwa siswa kelas I harus mampu menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia kelas rendah atau kelas I, usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. Dengan demikian, berhitung merupakan dasar untuk siswa kelas I untuk belajar memahami konsep, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan gagasan.

Mengenal bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual dan audio saat proses pembelajaran daring ini terjadi dan dapat dikembangkan melalui video. Video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk merangsang kemauan, pikiran, dan perasaan siswa untuk belajar melalui informasi atau pesan secara audio-visual (Dewi, dkk, 2016). Banyak sekali video pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran berhitung kelas I, tetapi masih kurang dari apa yang diharapkan dalam pembelajaran berhitung. Masih banyak video yang kurang selaras dengan materi yang ingin disampaikan di dalam pembuatan video tersebut, serta demonstrasi yang dilakukan dalam video masih sangat abstrak untuk dipahami oleh anak kelas I yang masih sangat membutuhkan pemahaman konsep yang baik dan memerlukan benda-benda konkret dalam proses kegiatan berhitung.

Namun pada kenyataannya, masih banyak hal yang kurang dalam video pembelajaran daring di SD khususnya materi berhitung. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner terhadap delapan guru kelas I SD Gugus I Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 yang dilakukan pada tanggal 6 November 2020 sampai 10 November 2020, diketahui bahwa 37,5% menyatakan selama mengajar daring guru menggunakan video pembelajaran, 50% guru juga

menyatakan selama pembelajaran daring tidak menggunakan video pembelajaran berhitung, 37,5% pula video pembelajaran berhitung yang guru gunakan masih relevan, tetapi hanya 12,5% guru menggunakan video pembelajaran yang dibuat sendiri, selain itu 75% video pembelajaran berhitung untuk siswa kelas satu masih sulit ditemukan, dan guru juga berpendapat bahwa video pembelajaran berhitung sangat setuju untuk dikembangkan. Hal tersebut terdapat pada materi berhitung.

Selain itu, hasil wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berhitung yang dibuat sendiri langsung oleh guru selama pembelajaran daring masih kurang yaitu hanya 12,5%. Hal ini dikarenakan guru kelas I hampir sebagian besar sudah tidak lancar menggunakan gawai. Selain itu, peralihan pembelajaran luring ke daring yang membuat guru masih beradaptasi untuk melaksanakan pembelajaran yang maksimal akibat dari keterbatasan pemanfaatan video pembelajaran, sehingga siswa masih kesulitan saat belajar daring.

Kendala yang sangat dirasakan siswa pada proses pembelajaran daring ini adalah siswa menunggu orang tua pulang kerja terlebih dahulu agar bisa melakukan proses pembelajaran daring tersebut. Terutama pada siswa yang masih menduduki kelas rendah, siswa kelas I masih kesulitan untuk fokus mengerjakan tugas sendiri tanpa adanya bantuan dari orang tua atau wali yang ada di sekitar mereka. Masih banyak proses yang harus dilewati oleh anak kelas I seperti: membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan ini harus mendapatkan perhatian yang lebih dari orang tua, terutama pada proses anak dalam belajar berhitung yang merupakan pembelajaran matematika.

Apabila hal ini terus dibiarkan, siswa akan kekurangan pemahaman materi pelajaran berhitung dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Hal ini bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas I. Dampak yang lebih luas adalah semakin banyaknya siswa belum memahami literasi numerasi khususnya materi berhitung, lulusan yang dihasilkan kurang berkualitas, dan mutu pendidikan di Indonesia tidak dapat meningkat.

Maka dari itu, untuk menunjang pembelajaran daring ini perlu adanya inovasi video pengembangan pembelajaran berhitung siswa kelas I agar minat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring meningkat. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong terjadi proses belajar dari dalam dirinya dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Pamungkas, dkk, 2018). Salah satu bentuk media pembelajaran yang mempunyai keunggulan dalam aspek audio dan visual adalah video pembelajaran. Melalui video pembelajaran materi disampaikan dalam bentuk cerita yang utuh. Video pembelajaran dapat menjelaskan konsep dan sebagai pemicu diskusi antar siswa, pada saat pembelajaran memanfaatkan video terjadi interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan guru, serta siswa dan sumber belajar.

Model pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan belajar yang dirancang guru untuk melakukan proses belajar yang efisien dan diharapkan mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet. Melalui pembelajaran daring ini, siswa dapat mengakses berbagai macam sumber belajar yang nantinya dapat membantu siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Video pembelajaran yang akan digunakan dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar daripada melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015).

Anak sekolah dasar khususnya kelas I yang masih memerlukan bimbingan dari guru maupun orang tua dalam proses pembelajaran. Apalagi pada saat proses berhitung yang memerlukan konsentrasi tinggi. Kelebihan video pembelajaran ini dengan sebelumnya adalah materi yang dijelaskan lebih bermakna dengan menampilkan benda-benda konkret yang akan dibandingkan dengan dijelaskan secara jelas serta memberikan penguatan dengan menampilkan barisan bilangan.

Adapun kelebihan pengembangan video pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dengan video pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memperkuat daya ingat siswa dengan cara diulang-diulang jika belum memahami materi yang dijelaskan pada saat menonton video pembelajaran ini. Selain itu, video pembelajaran ini dapat diunggah pada media sosial yang dapat diakses oleh siswa maupun guru dan nantinya dapat diakses oleh orang banyak. Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas I SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Jika melihat uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media video pembelajaran berhitung.
2. Rendahnya konsentrasi siswa belajar di rumah.
3. Kurangnya rasa ketertarikan siswa belajar di rumah.
4. Rendahnya semangat siswa untuk belajar di rumah.
5. Rendahnya pengetahuan guru untuk menemukan sumber video pembelajaran berhitung.
6. Kurangnya pengetahuan guru untuk membuat video pembelajaran sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini mampu mengatasi kurangnya penggunaan media video pembelajaran, kurangnya rasa ketertarikan siswa belajar di rumah, dan rendahnya semangat siswa untuk belajar di rumah. Sedangkan masalah lain tidak diselesaikan pada penelitian ini. Agar penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah ketersediaan materi berhitung khususnya membandingkan benda-benda konkret untuk mengetahui benda yang memiliki nilai yang lebih besar di kelas I yang kurang luas dan kurang dalam, serta ketersediaan video pembelajaran yang masih kurang.

1.4 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu: (1) bagaimanakah proses pengembangan produk video pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I SD?, dan (2) bagaimanakah validitas video pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengembangkan proses produk video pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I SD, dan (2) untuk mengetahui validitas video pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I SD yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai landasan teori atau sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, bisa digunakan sebagai sumber bacaan dalam melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Manfaat penelitian ini juga untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, serta menimbulkan gairah belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1) Untuk Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa menguasai materi dalam proses pembelajaran dan membangkitkan minat siswa untuk belajar karena media dikemas secara menarik untuk memicu rasa ingin tahu siswa.

2) Untuk Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi inovasi baru yang digunakan oleh guru sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.

3) Untuk Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai sumber atau referensi oleh peneliti lain dalam mengembangkan produk sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran berhitung. Video pembelajaran adalah serangkaian dari media audio-visual yang berisikan suatu bahan ajar dan didalamnya terdapat suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan mampu melengkapi materi yang kurang dalam materi berhitung.

Ukuran rasio dari video pembelajaran adalah 16:9 dengan resolusi 720 yang dibantu dengan aplikasi *Kine Master*. Bahan yang digunakan adalah gawai, tripod, *microphone*, dan kain berwarna hijau. Pada setiap video pembelajaran didukung demonstrasi dengan tambahan penjelasan lewat *slide* terkait materi

berhitung secara menarik dan membantu pengguna memahami materi yang dibahas. Durasi video pembelajaran ini kurang lebih 15 menit dan bisa ditonton melalui gawai atau laptop. Video pembelajaran ini juga dilengkapi soal latihan berkaitan dengan materi yang ada pada video pembelajaran tersebut. Spesifikasi produk yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1
Spesifikasi produk yang dikembangkan

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil kuesioner pada tanggal 6 November 2020 sampai 10 November 2020 kepada guru kelas I di SD Gugus I Kecamatan Buleleng, menunjukkan bahwa siswa masih belajar lewat video pembelajaran selama daring. Akan tetapi, setelah dilakukan analisis terhadap video pembelajaran berhitung bahwa materi masih kurang dalam dan kurang luas misalnya keterbatasan contoh-contoh dan kurangnya demonstrasi. Jika hal ini dibiarkan, maka siswa akan kekurangan materi pelajaran terutama berhitung. Di samping itu, menurut hasil wawancara dan kuesioner diketahui bahwa pemanfaatan video pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas I masih kurang, sehingga penting dilakukan pengembangan melalui video pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran penting dilakukan, karena video pembelajaran memiliki manfaat, diantaranya adalah (1) lebih menarik perhatian dan meningkatkan daya ingatan siswa, (2) anak mendapat pengetahuan yang lebih dalam dengan melakukan pengamatan secara langsung, dan (3) serta mengembangkan pendapat, pikiran, dan imajinasi siswa (Busyaeri, dkk, 2016).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas I SD Gugus I Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 telah menguasai keterampilan berhitung, sehingga siswa mampu menggunakan video pembelajaran ini dengan tepat.
2. Pemanfaatan media ini bisa membantu guru dalam menjelaskan materi khususnya pada materi berhitung.
3. Video pembelajaran bisa membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi berhitung.
4. Video pembelajaran menarik partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar, karena audio dan visual yang disajikan dalam video pembelajaran ini dapat dengan mudah diingat dan dimengerti oleh siswa.

Sedangkan pengembangan video pembelajaran ini didasari atas beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1. Karena keterbatasan sumber daya, waktu, dan biaya pada model *ADDIE* menyebabkan tahap *implementation* dan *evaluation* tidak terlaksana.
2. Pengembangan video pembelajaran didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas I SD Gugus I Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021, sehingga

video pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan.

3. Pengembangan video pembelajaran terbatas pada materi berhitung, sehingga untuk mengembangkan materi lain memerlukan penyesuaian.

1.10 Definisi Istilah

Pada penelitian ini untuk menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut.

1. Video pembelajaran merupakan alat bantu untuk memberikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.
2. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yaitu video pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan.
3. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang memiliki lima langkah/tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun karena keterbatasan sumber daya, waktu, dan biaya tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan.
4. Berhitung merupakan suatu kegiatan khususnya pada anak usia dini atau siswa kelas rendah untuk mengasah kemampuan matematika dalam mengurutkan angka atau objek secara berurutan sesuai yang diharapkan.
5. Video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk merangsang kemauan, pikiran, dan perasaan siswa untuk belajar melalui informasi atau pesan secara audio-visual.