

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merebaknya virus covid-19 sangat mempengaruhi pendidikan di dunia. Untuk mencegah semakin merebaknya penyebaran covid-19, pemerintah Indonesia membuat beberapa kebijakan - kebijakan. Salah satu kebijakan yang dibuat adalah sistem pelaksanaan pendidikan mulai berubah, yang awalnya pendidikan dilakukan secara tatap muka berubah menjadi sistem pendidikan daring (dalam jaringan). Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID- 19) melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Hal ini tentunya mempengaruhi kualitas pendidikan, karena guru harus menyesuaikan pembelajaran saat ini. Kualitas pendidikan harus ditingkatkan melalui pembaharuan kurikulum dan peningkatan pelayanan pendidikan. Kualitas pendidikan saat pandemi ini sangat dipengaruhi oleh peran guru, siswa dan orang tua. Khusus guru, dalam menyiapkan pembelajaran hendaknya memperhatikan pembuatan perangkat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa lebih memahami pembelajaran dari rumah. Selain guru, orang tua memiliki peran aktif dalam menunjang pembelajaran daring karena waktu belajar siswa di rumah lebih banyak diawasi oleh orang tua.

Guru dapat mempersiapkan pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif, karena dengan diberikan pembelajaran melalui video interaktif dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Karena menurut Prastowo, 2014 (Wardani & Sofyan:2018) “Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.” Sebab itu, guru perlu memiliki keterampilan untuk membuat serta merencanakan sebuah video interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan kenyataan lapangan, ternyata guru-guru masih banyak yang belum memiliki keterampilan dalam membuat video interaktif. Karena itu, pada masa pandemi ini guru mengalami kesulitan melaksanakan pembelajaran yang bervariasi.

Ketika dilakukan wawancara pada tanggal 10 Agustus 2020 melalui WhatsApp dengan guru kelas III khususnya pada pembelajaran matematika, diperoleh informasi tentang pelaksanaan pembelajaran matematika: 1) guru cenderung melaksanakan pembelajaran masih berdasarkan buku, 2) siswa sulit memahami materi yang bersifat abstrak, 3) persiapan media pembelajaran seperti alat peraga masih terbatas, dan 4) guru belum memiliki keterampilan menggunakan media daring seperti video interaktif. Dilihat dari permasalahan tersebut sangat berpengaruh bagi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Disebabkan oleh keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran online atau dengan daring. Dengan kelemahan

guru dalam melaksanakan pembelajaran daring akan berpengaruh besar terhadap cara belajar siswa dalam memfokuskan perhatian untuk menguasai atau memahami materi pembelajaran.

Salah satu permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan media daring terutama pada mata pelajaran matematika materi garis bilangan. Garis bilangan menyajikan cara operasi bilangan bulat positif dan negatif yang siswa banyak mengalami kekeliruan. Siswa cenderung beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit yang isinya hanya rumus-rumus sehingga membuat siswa takut untuk belajar matematika. Terlebih lagi siswa tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik. Materi yang disajikan hanya di dapat dari buku dan guru hanya memberikan pengajaran satu arah saja. Jika terus seperti ini, maka kedepannya akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, ditambah lagi kurangnya keterampilan guru untuk menggunakan alat peraga atau media. Menurut Japa dan Suarjana (2012:3) “Pada hakikatnya, pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika”.

Dalam pembelajaran guru dituntut menjadi motivator yang mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran yang diberikan guru. Untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran daring maka perlu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang motivasi siswa dalam

belajar. Menurut Mudlofir dan Evi (2016:133) “Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan dan pencegah hambatan proses pembelajaran”. Sehingga dengan menggunakan media, pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan diterima siswa dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. Menurut Damayanti dan Qohar (2019) “Perantara atau media dapat menerjemahkan pesan dari konsep matematika yang abstrak kepada siswa melalui pemodelannya”. Penggunaan media pembelajaran di sekolah perlu dikembangkan dengan memanfaatkan ketersediaan fasilitas. Media video interaktif merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan. Dengan menggunakan media video interaktif, diharapkan guru dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk memberi stimulus siswa dalam belajar perlu digunakan media yang memadai sehingga siswa dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah. Salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar di rumah adalah media pembelajaran video interaktif. Media ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri di rumah sehingga siswa dapat memahami materi secara maksimal tanpa mengurangi makna pembelajaran yang diberikan guru di sekolah. Oleh karena itu, media video interaktif tepat digunakan dalam pembelajaran di rumah.

Adapun pengembangan media pembelajaran video interaktif yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Dengan dikembangkan media pembelajaran video interaktif siswa diharapkan lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan

matematika terutama pada topik garis bilangan yang didapatkan di kelas III. Dengan demikian, peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul: “Pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran matematika materi garis bilangan kelas III sd negeri 4 pendem tahun pelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemui yaitu:

1. Guru kurang memiliki keterampilan dalam membuat video pembelajaran seperti video interaktif.
2. Guru kurang memiliki keterampilan menggunakan media daring.
3. Guru cenderung melaksanakan pembelajaran masih berdasarkan buku, terutama pada materi garis bilangan.
4. Masih banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.
5. Persiapan media pembelajaran seperti alat peraga masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan media video interaktif pada pelajaran matematika materi garis bilangan kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran matematika materi garis bilangan kelas III SD Negeri 4 Pendem tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah validitas media video interaktif dalam pembelajaran matematika materi garis bilangan kelas III SD Negeri 4 Pendem tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran matematika materi garis bilangan kelas III SD Negeri 4 Pendem tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui validitas media video interaktif dalam pembelajaran matematika materi garis bilangan kelas III SD Negeri 4 Pendem tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna bagi pembelajaran matematika baik secara teoritis ataupun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian adalah:

1) Manfaat Teoritis

Laporan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan bagi guru. Pengembangan ini didasarkan pada pentingnya media dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Apabila media ini diterapkan, maka dengan menggunakan media video interaktif yang menarik dan menyenangkan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Apabila media ini diterapkan, maka penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk merencanakan dan menyusun serta menggunakan media pembelajaran seperti video interaktif dalam memberikan materi pembelajaran matematika sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Apabila media ini diterapkan, maka menjadi acuan dan membimbing guru dalam merencanakan dan membuat media video interaktif.

d. Bagi Peneliti Lain

Apabila media ini diterapkan, maka hasil penelitian ini dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut baik dalam variabel sama maupun yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media dalam bentuk video. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- a. Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah video interaktif yang didalamnya berisi gambar, animasi, suara dan tulisan.
- b. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah untuk mata pelajaran matematika pada materi garis bilangan kelas III SD.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 4 Pendem, penting untuk melakukan pengembangan media video interaktif. Pentingnya pengembangan media video interaktif adalah untuk mengembangkan pembelajaran matematika materi garis bilangan kelas III sekolah dasar karena materi yang ada pada buku siswa masih bersifat terbatas. Penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media interaktif dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- a. Media video interaktif belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di SD 4 Pendem.
- b. Siswa kelas III SD 4 Pendem sudah menguasai keterampilan membaca dan mengamati sehingga mampu menggunakan media video interaktif.
- c. Dengan menggunakan media ini mampu untuk membangkitkan semangat siswa sehingga dapat belajar lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang meningkat.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media video interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas III SD Negeri 4 Pendem sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas III SD Negeri 4 Pendem dan siswa di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang sejenis.
- b. Materi yang disajikan dalam media ini terbatas pada muatan matematika materi garis bilangan kelas III SD.
- c. Pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah yaitu

1. Media adalah pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.

2. Garis bilangan merupakan salah satu materi muatan matematika siswa kelas III SD.
3. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan. Setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif.
4. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, dan teks.

