

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini memuat sembilan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pada perkembangan yang terjadi yaitu era yang baru yang sering disebut sebagai era revolusi industri 4.0. Scwab (2019) menyatakan bahwa Era Revolusi industri merupakan konsep yang mengubah hidup manusia. Dalam dunia industri revolusi industri adalah serangkaian perubahan besar yang mampu mempengaruhi kehidupan manusia. Lahirnya pendidikan 4.0 merupakan fenomena baru yang dipengaruhi karena revolusi industri yang berpengaruh besar terhadap beberapa sektor. Puncreobutr (2016) menyatakan bahwa dalam dunia pembelajaran pendidikan 4.0 merupakan integrasi dunia fisik dan cyber. Pada perkembangannya revolusi industri mencoba menyelaraskan manusia dan mesin sehingga muncullah pendidikan 4.0 yang mampu menyelesaikan masalah serta menemukan solusi hingga memunculkan inovasi baru. Sehingga, dengan pendidikan 4.0 siswa mampu meningkatkan kualitas berpikir, yang salah satunya dengan cara pembelajaran *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. *Higher Order Thinking Skill* yaitu proses pembelajaran yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif serta taksonomi pembelajaran seperti problem solving dan taksonomi Bloom yang

menggambarkan sebuah proses berpikir dalam level kognitif yang lebih tinggi (Saputra, 2016).

Berkembangnya dunia menjadi serba digital membuat dunia pendidikan pun ikut tercelup oleh digitalisasi. Namun, era digital tidak hanya mengubah format ujian saja tapi juga tingkatan atau kualitas pendidikan juga. Hal tersebut juga mendorong munculnya istilah-istilah baru di dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah *Higher Order Thinking Skills* atau disingkat HOTS.

HOTS sangat erat kaitannya dengan kurikulum pendidikan saat ini di sekolah-sekolah di Indonesia. Sampai saat ini, sekolah masih menggunakan Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk menghasilkan manusia yang kreatif, kritis dan inovatif. Luaran yang ingin dicapai dari Kurikulum 2013 itu seiring dengan apa yang bisa dihasilkan oleh HOTS. Satu hal yang tidak bisa dipungkiri adalah penguasaan materi siswa yang masih rendah, hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan *Higher Order Thinking Skills* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pada saat melakukan analisis kebutuhan di lapangan peneliti mendapatkan beberapa data seperti kurikulum dan tujuan pembelajaran yang didapatkan melalui RPP, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana. Untuk dapat mengetahui kelas dan mata pelajaran yang tepat untuk dijadikan penelitian maka peneliti menganalisis kelas 1 sampai dengan kelas 6. Jika dilihat dari permasalahan guru dalam menyampaikan pembelajaran sebesar 50% guru menyatakan bahwa guru memiliki kesulitan dalam menyampaikan konsep abstrak, 33,33% guru menyatakan bahwa guru memiliki kesulitan untuk mengajak siswa fokus dalam pembelajaran dan 16,67% menyatakan bahwa guru kesulitan menyampaikan pembelajaran secara

daring. Dilihat dari mata pelajaran yang memiliki permasalahan dalam pembelajarannya sebesar 50% guru menyatakan bahwa mata pelajaran yang memiliki permasalahan dalam pembelajarannya adalah matematika, 33,33% guru menyatakan mata pelajaran Matematika dan IPA dan 16,67% guru menyatakan mata pelajaran Matematika dan PKN. Kemudian sebesar 83,33% guru menyatakan bahwa masih menggunakan media yang bersifat konvensional sedangkan 16,67% menggunakan media video pembelajaran yang didapatkan melalui youtube, namun tidak semua video bisa didapatkan dengan materi yang sesuai. Maka, dapat disimpulkan bahwa guru di SD Negeri 1 Baktiseraga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan konsep abstrak dan mampu mengajak siswa fokus dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Fasilitas yang dimiliki untuk menunjang proses pembelajaran seperti laptop, LCD Proyektor, dan HP. Berdasarkan data tersebut, maka dilakukan analisis hasil belajar yang dilakukan di kelas 1 sampai dengan kelas 6. Berikut merupakan rekapitulasi hasil belajar siswa dari setiap kelas di SD Negeri 1 Baktiseraga.

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

<b>Kelas</b>	<b>Mata pelajaran</b>	<b>Jumlah siswa di bawah KKM</b>	<b>Jumlah siswa di atas KKM</b>	<b>Jumlah siswa sama dengan KKM</b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<b>I</b>	Matematika	4 orang	30 orang	0 orang
<b>II</b>	Matematika	5 orang	31 orang	0 orang
<b>III</b>	PKN	2 orang	24 orang	0 orang
<b>IV</b>	IPA	10 orang	12 orang	6 orang
<b>V</b>	Matematika	21 orang	7 orang	0 orang
<b>VI</b>	IPS	15 orang	6 orang	5 orang

Dari hasil belajar siswa ditemukan hasil belajar yang paling banyak berada dibawah KKM ada pada siswa kelas V mata pelajaran matematika. Dari 28 siswa sebanyak 18% siswa hasil belajarnya berada di atas KKM sedangkan 82% siswa hasil belajarnya di bawah KKM, maka dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga lebih banyak yang memiliki hasil belajar di bawah KKM daripada di atas KKM. Sesuai dengan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga, diketahui bahwa sebanyak 33,33% siswa menyatakan sangat setuju dan 66,67% menyatakan setuju dari pernyataan mengenai siswa lebih memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran seperti video, gambar, dan lain-lain. Sebanyak 27,78% siswa menyatakan sangat setuju dan 61,11% menyatakan setuju dari pernyataan mengenai siswa merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 11,11% siswa menyatakan sangat setuju dan 44,44% menyatakan setuju dari pernyataan mengenai guru hanya menggunakan satu jenis media saja. Sebanyak 38,89% siswa menyatakan sangat setuju dan 55,56% menyatakan setuju dari pernyataan mengenai siswa merasa lebih terbantu memahami materi setelah guru menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 16,67% siswa menyatakan sangat setuju dan 50% menyatakan setuju dari pernyataan mengenai lebih senang menggunakan media audio visual (video) daripada menggunakan media cetak (LKS, Modul, dan lain-lain). Maka, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang dan dapat membantu mereka dalam memahami materi jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video. Oleh karena itu peneliti berkoordinasi dengan guru kelas V yaitu Ibu Ketut Sudiantari, S.Pd. pada tanggal 18 Februari 2021 pada pukul

11.00 WITA, dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang di tetapkan untuk kelas V dengan mata pelajaran Matematika tersebut adalah 68.

Tabel 1.2  
Rekapan Nilai Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga  
(Sumber: SD Negeri 1 Baktiseraga)

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Siwa di Atas KKM</b>	<b>Jumlah Siswa di Bawah KKM</b>	<b>Jumlah Siswa Sama Dengan KKM</b>	<b>Nilai Terbesar</b>	<b>Nilai Terkecil</b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
28 Orang	7 Orang	21 Orang	0 Orang	80	40
	<b>28 orang</b>				

Berkaitan dengan masalah yang ditemukan pada Tabel 1.2, mengenai hasil belajar siswa yang rendah dan masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar dibawah KKM maka akan sangat penting jika dilakukan pembaharuan. Seharusnya pembelajaran matematika yang didapatkan siswa tidak hanya sederetan definisi, algoritma, teorema, maupun rumus-rumus yang menuntut siswa untuk menghafal, yang membuat siswa cenderung bosan maka pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga mampu mengaktifkan siswa untuk berpikir kritis dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Kamarullah (2017) tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika tidak hanya untuk memecahkan permasalahan pada soal-soal matematika seperti soal ulangan harian, ujian semester, ujian nasional dan lain sebagainya saja, namun mampu mengarahkan kepada tujuan yang komprehensif, sehingga sesuai dengan tuntutan kurikulum adalah sebagai berikut: 1) Pemahaman konsep matematika, mampu mendeskripsikan keterkaitan konsep dan mampu menerapkan konsep atau algoritma tersebut dengan luwes, akurat, efisien, dan tepat, (2) Mampu menggunakan daya nalar dengan pola dan sifat, mampu memanipulasi

matematika dalam menciptakan generalisasi, penyusunan bukti, serta mendeskripsikan gagasan dan pernyataan dalam pembelajaran matematika, (3) Mampu menyelesaikan masalah terdiri dari kemampuan memahami masalah, mendesain model matematika, memecahkan masalah dalam bentuk model dan solusi yang didapatkan, (4) Menyampaikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, dan media lain agar mengaktualisasikan keadaan, (5) Menggunakan pembelajaran matematika dalam kehidupan sebagai sikap menghargai pengetahuan itu sendiri, seperti dengan rasa ingin tahu, perhatian, serta keinginan untuk belajar matematika, dan mampu memecahkan masalah dengan ulet dan percaya diri.

Dari pemaparan tujuan tersebut, maka mata pelajaran matematika seharusnya dibekali mulai dari sekolah dasar sehingga mampu mengasah kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, dan kemampuan bekerjasama. Dari kompetensi yang disebutkan, berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, serta menggunakan informasi agar bisa hidup pada keadaan yang seringkali berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Kamarullah (2017) menyatakan bahwa agar mencapai tujuan pembelajaran matematika, sehingga diperlukan proses pembelajaran matematika dalam praktek sebagai berikut: 1) kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa aktif, memberikan kebebasan berpikir dalam memahami permasalahan, membuat strategi memecahkan masalah, menyampaikan ide dengan bebas dan terbuka, 2) mengarahkan dan melatih agar siswa mampu berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah, 3) merancang pembelajaran untuk bekerjasama dalam kelompok belajar, melatih menyampaikan pendapat menggunakan grafik, diagram, skema, dan variabel, 4) hasil kerja yang didapatkan dipresentasikan menggunakan

berbagai konsep, hasil pemecahan masalah, syarat matematika didapatkan dalam pembelajaran.

Pembelajaran HOTS diperlukan karena dapat memicu siswa untuk berpikir kritis menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan semacam ini sangat sesuai dengan harapan kurikulum 2013. Pendekatan HOTS dalam pembelajaran matematika bukan hanya berpikir untuk mengingat tetapi juga meningkatkan kreativitas untuk memecahkan masalah. Siswa tidak terfokus pada menghafal materi, tapi bagaimana materi yang dihafal dan dipahami untuk digunakan dalam memecahkan suatu masalah dengan kreatif dan kritis.

Selain itu, permasalahan pembelajaran matematika juga berkaitan dengan motivasi belajar siswa yang semakin menurun sehingga mempengaruhi tujuan pembelajaran. Permasalahan motivasi belajar ini dapat di atasi dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Media dapat diartikan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan atau sebagai komunikator dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Pada saat ini guru di SD Negeri 1 Baktiseraga cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket, media cetak, dan audio. Namun, media yang disebutkan tadi belum mampu menyampaikan pembelajaran dengan visual yang menarik dan memotivasi siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran serta dapat dipelajari secara berulang-ulang. Sehingga perlu adanya pembaharuan media yang cocok dengan siswa kelas 5 SD seperti media video pembelajaran karena dapat memberikan rangsangan terhadap

penglihatan dan pendengaran siswa selain itu media ini dapat didesain sesuai dengan materi yang disajikan serta dapat dipelajari secara berulang-ulang. Riyana (dalam Kurniawan, dkk, 2018) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi informasi pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media video pembelajaran ini merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara audio dan visual.

Menurut Sadiman, dkk (2010), adapun alasan mengapa mengapa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai berikut: (1) Penggunaan waktu dikelas yang efisien karena video dapat diputar berulang-ulang maupun dihentikan saat durasi tertentu karena ingin mengulang materi yang belum dipahami, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi siswa karena media ini dapat memotivasi siswa dari penyajian visual dan audionya, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas karena penyajian materi dalam media ini disusun secara sistematis sehingga pendidik tidak perlu khawatir jika terdapat materi yang terlewat, (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi dikarenakan media video menyertakan visual dan audio secara sekaligus, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar karena sudah dibantu dengan media yang dapat digunakan secara offline maupun online. Selain itu jika dilihat dari sarana dan prasaran yang dimiliki SD Negeri 1 Baktiseraga sudah dapat mendukung penggunaan media video pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan arus listrik.



Media video pembelajaran ini berisikan animasi, gambar, teks, narasi/audio dan desain visual yang sesuai dengan gaya belajar siswa yaitu pada setiap individu memiliki gaya belajar berbeda-beda, seperti audio, visual, dan kinestetik. Menurut Sadiman, dkk (2010), perbedaan gaya belajar tersebut menuntut guru agar lebih cerdas dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang mampu mengcombain semua gaya belajar siswa sehingga media pembelajaran yang sesuai adalah media pembelajaran audiovisual, sehingga dijelaskan bahwa tujuan media video pembelajaran adalah dapat mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa yaitu: 1) menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi kepada isi pelajaran, 2) keterlibatan siswa dalam emosi dan sikapnya yang terlihat saat proses menyimak ketika video pembelajaran diputar, 3) membantu pemahaman materi pada siswa yang lemah dalam proses membaca, dan 4) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera siswa.

Dari penjabaran di atas maka dibutuhkan pembelajaran yang dirancang dengan inovatif dan kreatif sehingga mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, selain itu juga dalam kondisi pandemi Covid-19 guru memerlukan media yang dapat digunakan secara online untuk proses pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dimaksud adalah salah satunya penggunaan media video pembelajaran. Media ini mampu mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini. Media ini dirancang berbasis *Higher Order Thinking Skills*, yaitu video ini akan menyajikan beberapa permasalahan yang terjadi di lapangan tentang operasi hitung pecahan pada mata pelajaran matematika. Permasalahan tersebut akan dikemas dalam bentuk pertanyaan yang membuat siswa berpikir kritis, setelah itu akan disajikan

jawaban dari pertanyaan yang disajikan. Sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga yaitu berkisar pada umur 10-11 tahun yang sebagian besar menguasai Bahasa Indonesia maka media ini akan dirancang menarik dengan animasi yang sesuai dengan anak pada umur tersebut dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Dalam penggunaan media video pembelajaran ini juga dapat difasilitasi sekolah yaitu laptop dan LCD Proyektor. Diharapkan dengan digunakannya media ini, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini juga sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu pada saat melakukan observasi ke lapangan didapatkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam permasalahan tersebut tentu ada penyebabnya, diantaranya yaitu

1. Proses pembelajaran dikelas masih menggunakan media yang bersifat konvensional sehingga siswa belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran maka perlu adanya inovasi dari segi media pembelajaran.
2. Fasilitas yang ada di sd negeri 1 baktiseraga sudah cukup lengkap seperti komputer, lcd, dan proyektor, namun belum mampu dipergunakan secara maksimal untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa.
3. Waktu mengajar yang terbatas dengan materi yang cukup padat membuat materi tidak dapat disampaikan secara efektif, maka diperlukan media yang

mampu menyajikan materi secara tersusun dan terencana agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

### 1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk mengurangi penyimpangan atau pelebaran pokok masalah sehingga penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih bersifat konvensional sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih banyak di bawah ketuntasan minimal melalui pemanfaatan media diharapkan dan siswa belum mampu mengasah pemikirannya untuk berpikir kritis.

Kemudian selain pemanfaatan media pembelajaran juga diperlukan orientasi belajar yang inovatif juga sehingga siswa dapat melakukan aktivitas berpikir yang tidak sekedar menghafal materi dan menyampaikan kembali informasi yang telah diketahui. Namun siswa mulai mengamati, menalar, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang diberikan guru sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak SD kelas V, sehingga peneliti mengembangkan video pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* untuk pembelajaran operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika kepada anak SD kelas V.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang sudah disajikan di atas, maka dapat disajikan rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan produk media video pembelajaran operasi hitung pecahan berbasis *Higher Order Thinking Skills* pada mata

pelajaran matematika siswa kelas V semester ganjil di SD Negeri 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2021/2022?

2. Bagaimanakah kualitas media video pembelajaran operasi hitung pecahan berbasis *Higher Order Thinking Skills* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V semester ganjil di SD Negeri 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2021/2022 menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disajikan di atas, maka dapat disajikan tujuan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan produk media video pembelajaran operasi hitung pecahan berbasis *Higher Order Thinking Skills* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V semester ganjil di SD Negeri 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui kualitas media video pembelajaran operasi hitung pecahan berbasis *Higher Order Thinking Skills* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V semester ganjil di SD Negeri 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2021/2022 menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

### **1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills* untuk kelas 5 di SD

Negeri 1 Baktiseraga. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika yang berbasis *Higher Order Thinking Skills* untuk kelas 5 SD di SD Negeri 1 Baktiseraga semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.
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, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
4. Media video pembelajaran ini berisikan narasi untuk menjelaskan materi yang disajikan.
5. Media video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi seperti:
  - a. Adobe Photoshop CS5.1
  - b. Adobe Flash Professional CS5.5
  - c. CorelDraw X7
  - d. Wondershare Filmora X
  - e. Adobe Audition CS5.5

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang

dilakukan menggunakan metode pencatatan dokumen oleh guru kelas V yang ada di SD Negeri 1 Baktiseraga.

Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan produk yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran merupakan tujuan utama yang sangat diharapkan dari pendidikan maupun siswa. Sedangkan bagi guru, produk ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika.

Dengan adanya produk media video pembelajaran ini, dapat membantu proses pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, karena dalam media ini berisikan animasi, gambar, teks, narasi/audio dan desain visual yang sesuai dengan gaya belajar siswa yaitu pada setiap individu memiliki gaya belajar berbeda-beda, seperti audio, visual, dan kinestetik. Selain itu, dengan pengembangan media video pembelajaran diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan bagi siswa yang kurang dalam memahami pelajaran bisa belajar berulang kali sampai siswa benar-benar paham dengan cara menonton kembali media video pembelajaran ini. Motivasi belajar dari siswa akan mempengaruhi hasil belajarnya yang merupakan tujuan yang paling penting dari pengembangan produk ini. Jika hasil belajar siswa meningkat maka akan mempengaruhi keberhasilan dari pengembangan media video pembelajaran ini. Media video pembelajaran ini digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi dan mencegah terjadinya hambatan dalam pembelajaran, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan efisien kepada siswa.

## 1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan bahan ajar, produk ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangannya yaitu:

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Fasilitas seperti LCD, proyektor, speaker, laptop sudah tersedia di sekolah SD Negeri 1 Baktiseraga dan guru mampu mengoperasikan fasilitas tersebut.
2. Siswa mampu mengoperasikan media berbasis video, seperti melalui youtube dan whatsapp

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan produk ini hanya berdasarkan analisis kebutuhan siswa terhadap proses pembelajaran operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga yang berkaitan dengan gaya belajar, ketersediaan sarana prasarana, dan permasalahan pembelajaran yang didapatkan, sehingga produk media video pembelajaran ini hanya dapat digunakan untuk siswa di SD Negeri 1 Baktiseraga atau sekolah lain yang memiliki hasil analisis kebutuhan yang sama.
2. Media video pembelajaran ini hanya menyajikan materi yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika di kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.
3. Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* ini hanya digunakan untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga sehingga pengembang tidak dapat menyebarluaskan karena keterbatasan waktu dan biaya.

## 1.9 Definisi istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka sangat diperlukan adanya batasan-batasan definisi istilah tersebut, adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan sistem pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar, yang di dalamnya berisi sesuatu yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar.
2. Media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang menyajikan audio dan visual sehingga dapat mengaktifkan indra penglihatan dan pendengaran yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori pengetahuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi suatu 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. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir siswa yang diharapkan siswa mampu memiliki kompetensi berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*).