

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, proses interaksi antara guru dan siswa sangat dibutuhkan dalam membantu dan mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam diri peserta didik. Pendidikan bisa dikatakan sebagai suatu proses bimbingan yang terencana untuk membantu mengembangkan fisik maupun mental peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang matang, dengan mengembangkan ilmu dengan cara melatih secara terencana sehingga untuk mencapai target yang diinginkan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor yang pertama adalah guru, yang kedua adalah peserta didik, yang ketiga adalah kurikulum serta faktor lingkungan belajar juga menjadi faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru dan peserta didik menjadi faktor yang utama dalam keberhasilan proses belajar-mengajar, dimana guru memiliki peran penting dalam membimbing, melatih dan mengarahkan peserta didik dalam proses belajarnya, sehingga dapat berjalan sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar peserta didik (Rita Mutia, dkk, 2017: 108).

Pendidikan merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan umat manusia. Dimana pendidik menjadi faktor utama yang menentukan berkualitas atau tidaknya suatu pendidikan, dimana guru berperan sebagai pendidik, fasilitator dan inovator.

Pentingnya peran guru tersebut, sehingga guru harus mempunyai berbagai strategi untuk menjalankan perannya, guru dituntut untuk mampu merancang serta memilih metode yang digunakan, sehingga memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, dengan memilih dan merancang metode pembelajaran yang baik tentunya peserta didik akan lebih mudah dalam menyerap informasi-informasi diberikan serta dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar. (Titi Suryansyah, Suwarjo, 2016: 210).

Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan di Indonesia banyak mengalami perubahan-perubahan. Salah satu perubahan tersebut adalah kurikulum, perubahan kurikulum di Indonesia dilandasi oleh perkembangan ilmu pengetahuan yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Perubahan kurikulum yang terakhir di Indonesia adalah kurikulum 2013. Perubahan kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013 adalah dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian masyarakat Indonesia menjadi warga negara yang memiliki pribadi yang loyal, kreatif, produktif, inovatif dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kurikulum 2013 menekankan pada metode pembelajaran saintifik. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran dianggap sebagai acuan dalam mengembangkan keterampilan, sikap dan pengetahuan peserta didik (Permendikbud No.67 Tahun 2013).

Dalam menentukan keberhasilan dari tujuan kurikulum maka guru harus memiliki kreatifitas dalam mengembangkan proses pembelajaran. Salah satu kreatifitas tersebut adalah guru harus mampu memilih metode belajar serta mampu menggunakan media dan sumber belajar yang beragam untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam proses belajarnya. Guru dapat

memilih benda-benda yang ada di sekitar peserta didik yang digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi dan mengidentifikasi masalah dengan bantuan benda-benda di lingkungan mereka (Agustiningsih, 2015; 56).

Pendidikan merupakan salah satu wadah yang digunakan dalam membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Dalam proses pembentukan karakter pada anak, pendidik harus mampu menggunakan maupun membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi yang di alami peserta didik, karena sangat penting bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan dalam pembentukan karakter anak.

Disamping hal tersebut di Indonesia bahkan di seluruh dunia saat ini sedang dilanda Covid-19. Dengan adanya pandemic Covid-19 di Indonesia, sistem pendidikan mengalami perubahan-perubahan yang drastis. Yang membuat semua pada tingkatan pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, karena metode belajar yang diterapkan adalah dengan metode berbasis online atau daring (dalam jaringan). Namun permasalahan tersebut bukanlah hal yang mudah, karena pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang baru dipergunakan dalam pembelajaran di Indonesia, artinya di Indonesia masih belum siap dalam menggunakan sistem belajar tersebut. Permasalahan mulai muncul dimana kualitas dari proses pembelajaran menjadi lebih menurun dan tidak sebanding dengan standar capaian pembelajaran. Dalam mengatasi masalah tersebut pemerintah sudah menyediakan berbagai aplikasi yang dijadikan tempat belajar bagi peserta didik di masa pandemic Covid-19 (KH.Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, 2020: 82-83).

Untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, pendidik sebisa mungkin memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga peserta didik mampu mengidentifikasi dan mudah memahami informasi tersebut serta menumbuhkan minat belajar peserta didik yang tinggi, sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan (Ruth Lautfer, 1999), media pembelajaran banyak memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu, meningkatkan minat siswa, sebagai sarana untuk menyampaikan bahan ajar, dan sebagai alat untuk menuangkan kreativitas peserta didik. Dengan adanya media pada proses pembelajaran, peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dimana peserta didik akan lebih leluasa dalam merangsang imajinasi dan ucapan mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat di hilangkan dengan cara merancang dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan tidak semua sekolah bisa menerapkan pembelajaran yang inovatif, hal itu terjadi karena beberapa kendala seperti kurangnya fasilitas media yang memadai, inovasi dari guru dalam merancang sebuah pembelajaran yang menarik, serta sumber pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri Katung tahun pelajaran 2020/2021, dijelaskan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata Matematika. Dan diperkuat dengan hasil penyebaran

kuesioner kepada guru kelas IV SD Negeri Katung saat observasi awal, dijelaskan dalam melaksanakan proses mengajar media masih sangat terbatas, di mana media pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton. Sehingga solusi perlu dikembangkan untuk mengantisipasi minimnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya dalam pemahaman mengenai masalah-masalah dalam materi Matematika. Hal ini dapat memicu pengaruh buruk terhadap perkembangan belajar peserta didik.

Dari hasil penjelasan di atas, solusi yang perlu digunakan adalah dengan mengembangkan sarana belajar yang sesuai dengan mata pelajaran Matematika. Sarana belajar yang dimaksud adalah dengan merancang sarana belajar berbasis digital agar bisa memudahkan siswa dalam proses pembelajaran pada masa ini. Mengapa perlu pengembangan sarana belajar dalam proses pembelajaran Matematika, karena mata pelajaran Matematika sangatlah kompleks dimana mata pelajaran ini sangat berperan penting dalam melatih kecerdasan otak baik dalam berfikir kritis, logis, sistematis, analisis dan kreatif.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang ruang, besaran, perubahan, dan struktur. Dalam kehidupan sehari-hari ilmu tersebut sangatlah penting, di mana banyak permasalahan-permasalahan yang melibatkan ilmu tersebut. Dengan demikian materi sudah diajarkan ke peserta didik dari dini seperti Sekolah Dasar. Namun dalam penelitian ini hanya menekankan pada mata pelajaran matematika dengan materi geometri yang diajarkan pada kelas IV semester II Kurikulum 2013, yaitu dalam memahami konsep keliling dan luas bangun datar. Dalam wawancara dari guru kelas IV SD Negeri Katung, materi tersebut bisa dikatakan materi yang susah untuk diajarkan ke peserta didik, dan

guru kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan selama pembelajaran daring. Topik ini sangatlah penting karena materi bangun datar sangatlah erat hubungannya dengan kehidupan umat manusia.

Proses pembelajaran pada topik keliling dan luas bangun datar biasanya hanya memberikan rumus luas dan keliling dan mengerjakan soal-soal serta memberikan penguatan dengan bantuan buku pedoman. Sehingga peserta didik kurang memiliki pemahaman mengenai rumus tersebut, peserta didik hanya berpatokan dengan rumus yang sudah di berikan. Namun dalam menyelesaikan masalah matematika yang berbeda peserta didik sering melakukan kesalahan-kesalahan yang mengakibatkan peserta didik menganggap materi tersebut sangatlah susah untuk dipelajari.

Pendidikan matematika diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa dalam mengidentifikasi konsep-konsep dan diajarkan oleh pendidik. Dalam proses pembelajaran matematika, saya berharap siswa akan lebih mengenal permasalahan di lingkungannya sehingga dapat menghubungkan konsep-konsep yang telah di pelajari dengan masalah-masalah di lingkungan sekitarnya. Di lihat dari masalah di atas dapat di simpulkan bahwa perlunya sarana belajar yang menarik dan sarana yang memiliki penyampaian materi yang baik. Sehingga solusi yang dapat di ambil adalah dengan menerapkan media video pembelajaran sebagai sarana pada proses pembelajaran. Dengan berkembangnya dunia pendidikan, media yang digunakan guru saat ini sangat bervariasi. Saat ini banyak sekali media pembelajaran penelitian dan pengembangan, namun media video pembelajaran paling menarik dan mudah di mengerti oleh peserta didik. Video

adalah salah satu sarana berbasis audio visual yang dimana saran aini menekankan pada alat indra penglihatan dan pendengaran. Media video pembelajaran sangat efektif digunakan sebagai sarana pengantar informasi dalam proses belajar-mengajar (Daryanto, 2012).

Menurut teori Brunner efektivitas suatu media video dilandasi tiga tingkatan model pembelajaran, dalam tingkatan tersebut yang pertama adalah *enactive* (pengalaman langsung), yang kedua adalah *iconic* (pengalaman gambar), dan yang ketiga adalah *symbolic* (pengalaman abstrak) (Arsyad, 2006). Dari penjelasan teori di atas, yaitu menegaskan tentang guru umumnya memberikan suasana yang diinginkan pada proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasakan pengalaman dalam proses pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketika siswa belajar dengan pengalaman langsung, maka semakin mudah peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengukur layak atau tidaknya media video pembelajaran dalam proses pembelajaran, untuk itu diperlukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Topik Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Katung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, dapat diidentifikasi bahwa terdapat masalah sebagai berikut.

1. Dalam materi ajar yang digunakan masih monoton sehingga siswa mudah bosan pada saat mengikuti pembelajaran matematika.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan

kurangnya pemahaman siswa dalam mempelajari materi yang di sampaikan.

3. Dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, guru belum mampu dalam membuat media yang inovatif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Topik Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Katung”, pembatasan masalahnya adalah pada materi pembelajaran nya masih kurang dalam, serta media yang diterapkan dalam poses pembelajaran masih kurang inovatif. Maka dalam penelitian ini, perlu mengembangkan media video pembelajaran hanya pada topik keliling dan luas bangun datar pada kelas IV SD Negeri Katung.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah dapat disimpulkan mengenai rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran pada topik keliling dan luas bangun datar untuk kelas IV SD Negeri Katung?
2. Bagaimana validitas pengembangan media video pembelajaran pada topik keliling dan luas bangun datar untuk kelas IV SD Negeri Katung?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat di rumuskan bahwa tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran pada



topik keliling dan luas bangun datar untuk kelas IV SD Negeri Katung?

2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media video pembelajaran topik keliling dan luas bangun datar untuk kelas IV SD Negeri Katung?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat yang dijadikan acuan dalam mengembangkan media, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Pengembangan media video pembelajaran diharapkan dapat dijadikan contoh bagi peserta didik dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
  - b) Pengembangan media video pembelajaran merupakan media video yang berbasis animasi yang memiliki fungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena dengan adanya pembuktian rumus dalam keliling dan luas bangun datar, peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan sebagai media yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya animasi-animasi yang membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a) Manfaat Untuk Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik

dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar.

b) Manfaat Untuk Guru

Dalam penelitian ini, guru dapat memanfaatkan penelitian sebagai referensi dalam mempertimbangkan dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dalam pembelajaran peserta didik mudah memahami isi materi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

c) Manfaat Untuk Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi kepala sekolah dalam menyempurnakan media yang akan di kembangkan dalam proses pembelajaran.

d) Manfaat Untuk Peneliti Lainnya

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lainnya yaitu dapat di jadikan referensi dalam membuat suatu rancangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yang baru.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Video pembelajaran merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Media ini dikemas dalam bentuk video yang dapat diputar serta mengeluarkan animasi dengan suara sesuai topik materi yang dikembangkan.
2. Video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi create studio dengan

bantuan adobe illustrator, dalam pembuatan ilustrasi pada video pembelajaran. Dalam penelitian ini hanya menekankan pada materi muatan Matematika semester II tentang keliling dan luas bangun datar kelas IV sekolah dasar. Media video pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian antara lain, pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka terdapat pendahuluan video pembelajaran, kemudian identitas pembuat, serta pengenalan materi yang akan dimuat dalam video. Kemudian pada bagian isi terdapat pemaparan topik materi mengenai keliling dan luas bangun datar yang sudah didesain ke dalam bentuk animasi. Dan pada bagian penutup terdapat latihan soal, serta kata penutup untuk mengakhiri tampilan video pembelajaran.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam observasi yang dilakukan di SD Negeri Katung tahun pelajaran 2020/2021 dengan menyebarkan kuesioner, penting untuk melaksanakan pengembangan media video pembelajaran. Pentingnya pengembangan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam implementasi media video pembelajaran ini memungkinkan untuk menumbuhkan rasa antusias peserta didik pada proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan video berbasis animasi dapat memberikan suatu pemahaman yang lebih, dimana siswa lebih mudah mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan menganalisis sendiri media video pembelajaran menjadi suatu pemahaman yang baru.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan Keterbatasan pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran masih menjadi hal yang baru untuk digunakan oleh guru.
2. Siswa pada kelas IV di SD Negeri Katung mengidentifikasi dengan baik materi yang di muat dalam sebuah media video pembelajaran.
3. Dalam implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menjadikan belajar menggunakan metode yang baru, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Dengan adanya animasi-animasi sebagai penyampaian materi siswa akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat belajar sambil menonton, sehingga siswa akan menganalisis sendiri mengenai masalah-masalah pada di lingkungan mereka dan mengaitkan masalah tersebut dalam materi yang dipelajari. Hal ini akan membuat siswa mudah dalam memahami suatu materi yang di berikan.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang kembangkan yaitu:

1. Dalam media video pembelajaran pada mata pelajaran matematika, khususnya pada topik keliling dan luas bangun datar pada kelas IV SD materinya masih sangat terbatas.
2. Tempat mengakses media video pembelajaran ini hanya dapat di buka di aplikasi-aplikasi tertentu.
3. Menggunakan ADDIE sebagai model pengembangannya. Pada penelitian ini hanya melaksanakan tiga tahap dalam proses pengembangan media karena keterbatasan sumber daya, tenaga dan waktu, yaitu dengan tahap

*Analysis* sebagai tahap awal, *Design* sebagai tahap kedua, *Development* sebagai tahap terakhir dalam pengembangan media video pembelajaran, dan tidak melaksanakan tahap *implementation* dan *evaluation*.

4. Pada tahap *Development* pada model ADDIE tidak melaksanakan uji produk ke siswa hanya menguji produk dari segi para ahli, seperti ahli isi mata pelajaran, ahli desain, ahli media, dan ahli praktisi (guru) karena keterbatasan sumber daya, tenaga dan waktu

### 1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat istilah Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa istilah kata kunci pada pengembangan media video pembelajaran ini, maka dianggap perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata kunci yang disampaikan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memverifikasi produk agar beroperasi secara efektif untuk memecahkan masalah yang muncul. Produk yang dihasilkan antara lain materi pelatihan guru, materi pembelajaran, media, soal, dan sistem manajemen pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan isi bahan ajar dari sumber belajar kepada siswa, dan metode pembelajaran dapat memberikan umpan balik kepada pengguna konten yang telah diprogramkan ke dalam media tersebut.

3. Video pembelajaran adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat merangsang pendengaran dan penglihatan, serta dapat digunakan dalam perencanaan pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tidak langsung kepada siswa.
4. Topik merupakan inti utama dari seluruh isi tulisan yang hendak disampaikan.
5. Materi bangun ruang merupakan salah satu materi yang ada pada muatan Matematika khususnya pada kelas IV semester II yang isinya menjelaskan mengenai keliling dan luas bangun ruang.
6. Model ADDIE merupakan singkatan dari kelima tahap proses pengembangan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

