

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Matematika adalah bidang ilmu yang melatih berpikir untuk berpikir secara logis dan nyata dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas, khususnya penalaran dinamis, progresif, dan deduktif (Hudoyono, 2019). Ilmu matematika adalah ilmu yang mempelajari bagaimana seseorang berfikir dengan logika, bernalar baik itu secara kualitatif maupun kuantitatif (Heruman, 2019)

Pembelajaran matematika adalah suatu proses pemberian pengalaman kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana yang disusun dengan tujuan agar siswa memperoleh ilmu matematika dari kehidupan sehari-hari yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu kegiatan guru untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dengan itu guru dapat menerapkan berbagai cara tersendiri serta dapat menggunakan strategi yang mudah untuk dipahami peserta didik dalam menerima pembelajaran dikelas.

Siswa Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu jenjang pendidikan yang ditempuh oleh seorang siswa mulai dari usia enam atau tujuh hingga dua belas tahun. Pada umumnya siswa SD berumur sekitar 6 atau 7-12 tahun. Anak semur ini berada pada periode operasi konkret. Perkembangan

belajar matematika anak melalui 4 tahap yaitu tahap konkret, semi konkret, semi abstrak dan abstrak.

Pada tahapan konkret, latihan yang dilakukan oleh anak-anak adalah untuk memperoleh wawasan langsung atau menguasai informasi penting. Pada tahapan semi konkret, tidak perlu untuk mengontrol objek-objek, namun hanya penggambaran objek yang dimaksud. Latihan yang dilakukan oleh anak-anak pada tahap semi-teoritis adalah mengendalikan/melihat tanda-tanda menjadi pengganti gambar untuk berpikir secara konseptual. Sedangkan pada tahap abstrak anak sudah mampu berpikir secara abstrak dengan melihat lambang/symbol atau membaca/mendengar secara verbal tanpa kaitan dengan objek-objek konkret (Juwantara, 2019)

Pembelajaran Matematika berkenaan dengan ide, struktur-struktur serta hubungan yang diatur secara logika sehingga matematika berkaitan dengan suatu konsep-konsep yang abstrak (Rizki, 2015). Dengan pembelajaran Matematika membantu anak untuk bisa memahami angka, pola dan bentuk yang mereka lihat disekitarnya dan menunjukkan cara menangani data-data dalam dunia digital yang terus meningkat serta memberikan kontribusi penting pada kemampuan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan teori diatas dapat di simpulkan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahapan berpikir konkret. Sebagai pendidik kita harus bisa menanamkan pola berpikir yang imajinatif agar anak mampu menerapkan pemahaman konsep nyata dari kehidupan sehari-hari yang terdapat dilingkungan sekitar, dengan itu siswa mudah menemukan

gambaran berpikir konkrit dalam proses pembelajaran yang berkaitan dari kegiatannya sehari-hari. Guru bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan bantuan media berupa video sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dari materi pembelajaran yang diajarkan guru dikelas.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media digital salah satunya adalah media video. Video merupakan jenis media *audio visual* yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara massal, individu, maupun kelompok (Sofyan, 2017). Dengan manfaat yang dimiliki oleh media pembelajaran ini maka sangat tepat jika digunakan untuk mengatasi kesulitan yang muncul dalam pembelajaran matematika, sebagaimana yang dikemukakan oleh siagian bahwa media pembelajaran berupa multimedia interaktif efektif dalam menyajikan pembelajaran matematika dan sangat berpengaruh terhadap minat belajar matematika (Arfiyani, 2015)

Salah satu kemajuan bidang teknologi pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran adalah media video. Program ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital (penggabungan visual dan suara). (Rahmawati, 2019). Selain itu guru juga dapat memanfaatkan media sosial untuk kepentingan proses belajar mengajar seperti kemudahan berkomunikasi dan pertukaran informasi

yang dibawa serta oleh kemajuan IPTEKS. Media sosial merupakan media online dimana siswa dan guru dapat berkomunikasi secara interaktif dan tidak terikat oleh ruang dan waktu. Dengan itu guru dapat mendiseminasikan multimedia pembelajaran berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan kedalam jejaring sosial misalnya Google Drive, Facebook, Blog, WhatsApp, dan Youtube.

Media pembelajaran berupa video sangat cocok untuk diaplikasikan pada siswa sekolah dasar. Penggunaan media video bisa menjadikan pembelajaran lebih menarik karena dilengkapi gambar, suara dan fitur animasi sehingga membuat siswa lebih tertarik dengan materi pembelajaran dan tidak mudah bosan atau pun jenuh sehingga pembelajaran menjadi aktif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional guru hanya memberikan tugas melalui foto pembelajaran saja. Hal tersebut tidak menarik bagi siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Adapun penyebabnya siswa malas belajar dan sulit untuk memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Melalui penggunaan media digital berupa media video diharapkan dapat membuat pembelajaran matematika menjadi inovatif yang memberikan pengalaman konkret kepada siswa, dengan demikian siswa memperoleh pemahaman konsep yang nyata sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu penulis

ingin melakukan sebuah penelitian menggunakan media pembelajaran berupa video dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti menemukan beberapa masalah tentang media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 21 Palembang. Berikut masalah yang diidentifikasi, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran menggunakan metode konvensional
- 2) Siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran matematika
- 3) Siswa sulit untuk memahami materi
- 4) Hasil belajar siswa kurang maksimal

1.2.2 Pembatasan Ruang Lingkup Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan hasil belajar tergolong rendah
- 2) Media pembelajaran digital berupa video belum diterapkan dalam proses pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh

Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD 21 Palembang?''.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu, untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 21 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis penulis membuat salah satu bahan kajian dalam menerapkan media pembelajaran digital yang berguna untuk menambah wawasan keilmuan guru ataupun kualitas guru dimasa depan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV tentang bangun datar.

1.5.2 Manfaat Praktis.

1) Bagi Sekolah

Digunakan untuk mengevaluasi cara belajar yang efektif dalam proses pembelajaran disekolah.

2) Bagi Guru

Media pembelajaran digital berupa video dapat menjadi acuan referensi untuk memberikan strategi baru dalam upaya menciptakan dan

menerapkan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan kreatif sehingga mendorong anak untuk lebih berpikir kritis.

3) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa video diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika dan mempermudah siswa untuk memahami materi tentang pecahan.

4) Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan referensi mahasiswa untuk membuat penelitian khususnya mahasiswa Universitas PGRI Palembang dan mahasiswa pada umumnya.