

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berkualitas adalah serangkaian proses yang memperhatikan komponen-komponen pengajaran salah satunya adalah kurikulum. Di Indonesia sendiri tercatat revisi kurikulum telah dilakukan beberapa kali yang tujuannya tidak lain untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, penyesuaian kurikulum tersebut telah melalui pertimbangan salah satunya adalah agar tercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. (Aminullah, Herna, Witar, Misna, Elihami, 2022, p. 25)

Tujuan pembelajaran menurut Budiman adalah Keberhasilan pendidikan yang tujuan utamanya meningkatkan sumber daya manusia, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan ini adalah kemampuan guru dalam melakukan dan memanfaatkan penilaian, evaluasi proses, dan hasil belajar. Kemampuan tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. (Noprinda, Soleh, 2019, p. 169)

Berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dilihat dari bagaimana cara ia mengemukakan pendapat, tanggung jawab, serta keterlibatannya dalam kelompok belajar. Disamping itu, keaktifan peserta didik merupakan bentuk pembelajaran mandiri, yaitu peserta didik berusaha mempelajari sesuatu atas kehendak dan kemampuannya atau usahanya sendiri. Sehingga dalam hal ini guru hanya berperan sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. (Aini, Syachruraji, Hendracipta, 2019, p. 68).

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengembangkan, menghitung, menggambar dan mengukur melalui pikiran manusia untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ke & M. Clark 2020; Ramdhani, Rahmi., dkk. (2020).) Menurut Juniati (2020) matematika sangat penting, khususnya dalam pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa. Salah satu yang menjadi tujuan utama dalam matematika yaitu pemecahan masalah (Coronata & Alsina, 2014; Garcia dkk, 2019, Hauge & Barwell, 2017; Maf'ulah & Juniati, 2020; Ukobizaba dkk, 2021).

Pada materi Matematika kelas 3 semester 1 dan 2, siswa akan mempelajari beberapa topik bab, seperti letak bilangan pada garis bilangan, operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, uang, pengukuran waktu, panjang, dan berat, pecahan, unsur dan sifat bangun datar, jenis-jenis sudut, dan keliling luas persegi dan persegi panjang. Banyak sekali siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika salah satunya adalah materi bilangan pecahan.

Materi bilangan pecahan yang ada dalam mata pelajaran matematika memang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari masalah-masalah yang membutuhkan pemecahan untuk mendapatkan jawabannya. Bilangan pecahan adalah soal menghitung dalam matematika untuk penyelesaiannya dibutuhkan kemampuan membaca yang baik dan merupakan salah satu syarat untuk dapat memahami materi pokok dari soal tersebut. Siswa akan dapat menyelesaikan soal .

Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

penyampaian materi, selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan, materi dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi (Prof. Dr. Arsyad, 2019, p. 233).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 87 Palembang menunjukkan peserta didik mengalami kesukaran dan kesulitan didalam mata Pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan sehingga terkesan memaksakan siswa untuk dapat memahami tentang bilangan pecahan tersebut guna mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik. Survey diperkuat dengan hasil wawancara penulis dengan guru kelas III SD Negeri 87 Palembang belum tercapainya hasil belajar yang optimal dikarenakan pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan guru hanya menggunakan buku tematik dalam pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh data hasil belajar matematika pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 siswa kelas III dengan KKM 70, dimana masih banyak rata-rata ketuntasan siswa dibawah nilai KKM tersebut.

Maka dari itu dibutuhkan peran media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media oleh guru selama ini harus ditingkatkan sedikit demi sedikit. Hal itu dilakukan agar anak tidak hanya memahami secara teoritis namun, juga secara praktisnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis video untuk memudahkan pemahaman dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru, menumbuhkan motivasi, rangsangan dalam kegiatan belajar, dan sangat berpengaruh pada psikologis perkembangan anak.

Media pembelajaran berbasis video merupakan salah satu media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi bilangan pecahan. Media pembelajaran berbasis video dapat merangsang siswa untuk memberikan pemahaman dan mendorong siswa untuk lebih senang dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video sebagai penyalur pesan, merangsang pikiran, gagasan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Endraswara, 2017,p. 2). Perbedaan pada video pembelajaran yang akan dikembangkan dengan video interaktif yang sudah pernah dikembangkan adalah terdapat pada jenis aplikasi yang gunakan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firman (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Pembelajaran Sains Materi Ciri-ciri Mahkluk Hidup Kelas III SD IT Al-Azhar Jambi” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif yang di kembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan rata-rata persentase kelayakan sebesar 81,6%. Respon siswa 95%.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu media alternatif dalam memudahkan pemahaman materi bilangan pecahan. dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Tema Bilangan Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri 87 Palembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasikn berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam materi bilangan pecahan masih sangat rendah.

2. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran dan kurangnya minat belajar dari peserta didik.
3. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif.
4. Kurangnya bahan ajar dan guru hanya menggunakan buku tematik dalam pembelajaran.
5. Guru belum menggunakan video dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang telah dipaparkan, peneliti membahas masalah yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dan perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan.

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 87 Palembang yang valid.
2. Materi yang dikembangkan adalah penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas III SD Negeri 87 Palembang

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video pada tema bilangan pecahan pada siswa kelas III yang valid, praktis dan efektif?

1. 5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk materi bilangan pecahan kelas III SD Negeri 87 Palembang yang valid, praktis dan efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Guru

- a) Menambah pengetahuan dan wawasan guru mengenai media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 87 Palembang.
- b) Sebagai masukan bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran pada siswa Kelas III SD Negeri 87 Palembang.

2) Bagi Siswa

- a) Memberikan kemudahan dalam memahami pembelajaran melalui media pembelajaran yang inovatif.
- b) Menumbuhkan keaktifan dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Sekolah Dasar

- a) Dapat dijadikan refleksi untuk terus menerus mengembangkan wawasan dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran.
- b) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman berharga tentang bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video untuk materi bilangan pecahan.
- c) Mengaplikasikan teori mengenai model pembelajaran yang diperoleh di bangku kuliah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis video..

1.7 Spesifikasi Produk Yang Digunakan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran :

1. Media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 pada tema bilangan pecahan yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran.
2. Produk disajikan, dalam bentuk media pembelajaran berbasis video yang di dalamnya terdapat gambar, suara, serta cerita yang menarik. Dimana gambar menggunakan animasi serta tulisan yang bervariasi.
3. Media pembelajaran berbasis video ini dirancang dengan berbantu aplikasi *canva*.
4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video berbentuk aplikasi *canva* yang melakukan pembelajaran langsung tanpa adanya komunikasi langsung sehingga dalam media ini hanya bersifat menjelaskan saja.