

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada bulan Desember 2019 badan kesehatan dunia *WHO* disiagakan tentang kasus serupa dengan *pneumonia* di Wuhan, China. Virus corona atau *COVID-19* ini diduga berasal dari pasar makanan laut di kota Wuhan (Lee, 2020). Kasus *covid-19* ini sudah menyebar luas diberbagai negara, salah satunya ialah di Indonesia, virus *covid-19* ini sudah mewabah sejak awal Maret 2019. Pemerintah juga sudah melakukan berbagai upaya agar meminimalisir penyebaran virus *covid-19*, memulai dengan menerapkan 3M yaitu memakai masker, mencuci tangan dan memakai masker. Selain itu pemerintah juga melakukan pemberlakuan PSBB atau pembatasan sosial bersekala besar di beberapa daerah yang dianggap zona merah *covid-19*.

Virus *covid-19* ini sangat berdampak bagi kehidupan manusia, karena dimasa pandemi *covid-19* ini semua kegiatan dibatasi mulai dari tempat hiburan, tempat berbelanja, perkantoran hingga sekolah. Untuk meminimalisir penyebaran virus *covid-19* maka sekolah pun ditutup, kegiatan belajar-mengajar dilakukan secara *online* dari rumahnya masing-masing. Dengan tidak adanya pembelajaran tatap muka maka, guru memberikan PJJ atau pembelajaran jarak jauh dimana semua siswa mengikuti kegiatan belajar dari rumahnya masing-masing. Karena kesehatan dan keselamatan serta tumbuh kembang dan kondisi psikososial siswa, guru maupun tenaga kependidikan merupakan priotitas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran.

Pemberlakuan pembelajaran dimasa pandemi ini dilakukan secara daring atau *online*. Karena pembelajaran *online* ini dianggap efektif dilakukan pada masa pandemi ini dimana guru dan siswa sama sama bekerja dan belajar dari rumah masing-masing untuk mengurangi penyebaran virus *covid-19*. Walaupun pembelajaran dimasa pandemi ini dilakukan secara online tetap harus memerhatikan ketercapaian kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Karena pendidikan dasar merupakan pondasi awal bagi siswa, sebab proses pembelajaran di pendidikan dasar berorientasi untuk membekali siswa memiliki kemampuan membaca, menulis dengan baik dan kemampuan berhitung. Salah satu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu melalui pembelajaran matematika (Susanto, 2013). Karena dengan belajar matematika siswa akan belajar berpikir secara logis, sistematis, analisis, kritis serta harus disajikan dengan struktur yang jelas dan harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa serta kemampuan prasyarat yang telah dimiliki oleh siswa (Dwi & Herawati, 2010).

Menurut Susanto (2013) Matematika di sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu tujuan matematika di sekolah dasar yang terdapat pada kurikulum ialah siswa memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma. Tujuan kurikulum pada mata pelajaran matematika ini harus dituangkan pada proses pembelajaran sehingga siswa mampu mencapai tujuan tersebut. Hal ini memberikan pengertian bahwa guru memberikan materi-materi yang akan diberikan oleh siswa bukan hanya untuk sebagai hafalan saja, namun lebih diharapkan bahwa siswa mampu lebih mengerti akan konsep materi yang dipelajarinya. Karena dengan kemampuan pemahaman siswa dapat mengingat materi yang telah dipelajari dengan baik ketika siswa lupa.

Sejalan dengan pernyataan tersebut berdasarkan hasil observasi pendahuluan melalui wawancara kepada guru kelas III sekolah dasar di kecamatan Larangan. Pada Sekolah Dasar Negeri Larangan 1 di kedua guru, peneliti memperoleh informasi bahwa pelajaran matematika pada materi pecahan masih memiliki kendala yang dihadapi oleh siswa. Salah satu kendala tersebut ialah karena materi pecahan merupakan materi yang baru dipelajari di kelas III, sehingga siswa masih belum paham mengenai perbedaan penyebut dan pembilang dalam pecahan dan ketika menghubungkan materi yang sudah didapat dengan penyelesaian soal jika siswa diberikan soal yang berbeda dengan contoh terlebih

dengan soal cerita dan penjumlahan atau pengurangan dalam pecahan maka siswa akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu hasil belajar pada materi pecahan pada tema 2 masih rendah hal ini dapat dibuktikan pada hasil ulangan harian 72% siswa masih memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Selain mewawancarai kedua guru yang mengajar di kelas III peneliti juga melakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner kepada guru dan siswa melalui *google form* untuk menjangring data mengenai kendala yang dirasakan dalam proses pembelajaran dimasa pandemi.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan yang ditunjukkan untuk guru, yaitu menyatakan 45,5% guru memberikan materi pelajaran matematika kepada siswa dengan cara siswa membaca buku pelajarannya sendiri setelah guru memberikan tugas yang harus dikerjakan siswa pada hari ini, kemudian Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pelajaran matematika 63,6% menjawab menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan 45,5% guru menjawab guru memberikan media pembelajaran hanya pada materi tertentu atau materi yang dianggap sulit oleh siswa.

Dari hasil wawancara guru dan kuesioner di atas yaitu kurangnya pemahaman siswa pada materi pecahan, banyak faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa terlebih pada masa pandemi covid-19 ini yang mengharuskan siswa belajar *online*. Terlihat guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran matematika di kelas. guru merasa membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran matematika dikelas sehingga siswa menjadi lebih

mudah untuk memahami materi yang diberikan dan merasa senang ketika belajar matematika pada materi pecahan, serta guru menyadari media pembelajaran yang diminati atau bisa untuk meningkatkan pemahaman siswa selama pandemi atau belajar daring (*online*) yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran.

Selain memberikan kuesioner kepada guru, peneliti juga menggali informasi tentang analisis kebutuhan siswa dengan memberikan kuesioner yang diberikan melalui *google form*. 40,6% siswa menjawab materi pecahan adalah materi yang dianggap sulit pada mata pelajaran matematika di kelas 3, karena soal-soal yang ada pada materi pecahan sulit untuk siswa pahami terlebih pada saat kondisi seperti ini siswa belajar secara daring dari rumahnya masing-masing. Oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman pada materi tersebut 56,7% siswa menjawab media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran, video pembelajaran yang terdapat contoh-contoh soal dan latihan, berupa gambar dan suara, berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan yang tampilannya menarik tidak membosankan.

Media pembelajaran pada situasi pandemi ini memang sangatlah dibutuhkan oleh siswa maupun guru, sebab media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau penghubung kegiatan belajar mengajar, agar pembelajaran menjadi menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa serta pembelajaran menjadi mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus menyediakan sebuah media pembelajaran yang memang dapat membantu dalam pembelajaran

sehingga apa yang dipelajari siswa itu benar benar melekat di ingatan mereka dalam jangka waktu yang panjang (Saputra, Thalia, & Gustiningsi, 2020). Media pembelajaran yang dibutuhkan saat pandemi covid-19 berdasarkan penelitian pendahuluan ialah media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran menjadi daya tarik yang diminati oleh siswa, pembelajaran menjadi lebih konkret, tidak monoton serta tidak membosankan (Nurdin, Ma, Amir, & Azmi, 2019). Perkembangan video pembelajaran saat ini berkembang sangat pesat, terlebih di saat pandemi ini semua kegiatan dilakukan secara *daring* yang menuntut siswa dan guru harus melek terhadap teknologi. Pembelajaran harus didukung dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas yaitu pendidikan di revolusi industry 4.0 (Herliandry & Suban, 2020). Kenyataan dilapangan bentuk video pembelajaran untuk siswa yaitu berdurasi singkat sedangkan materi yang diberikan mencakup pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKN, SBDP, PJOK dan matematika, siswa menjadi kurang puas dan menginginkan sebuah pengembangan video pembelajaran.

Melihat dari hasil analisis kebutuhan guru maupun siswa, serta berbagai riset penelitian sebelumnya, maka perlu adanya pengembangan untuk menjawab persoalan yang ada di lapangan. Berikut perbedaan video pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan video pembelajaran yang sudah ada: (1) kurikulum yang digunakan masih yang lama, belum menggunakan kurikulum 2013 revisi terbaru, dimana pembelajaran matematika sudah tidak terintegrasi dengan tema. Untuk itu peneliti mengembangkan video berdasarkan kurikulum 2013 revisi terbaru mata pelajaran matematika berdiri sendiri tetapi tetap

mengikuti tema yang ada. (2) video pembelajaran yang sudah ada hanya sedikit latihan soal serta pembahasan yang ada, namun peneliti mencoba membuat video pembelajaran yang cukup banyak latihan soal serta pembahasan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya penelitian pengembangan yaitu *“pengembangan video pembelajaran materi pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa kelas 3 sekolah dasar dimasa pandemi”*

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil latar belakang masalah yang telah dipaparkan, untuk memfokuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pembatasan masalah: *“Pengembangan video pembelajaran pada materi pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas 3 sekolah dasar dimasa pademi.”*

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran pada materi pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dimasa pandemi?
2. Apakah video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar dimasa pandemi?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran pada materi pecahan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa dimasa pandemi ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Secara umum, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi secara positif dan mempunyai kegunaan bisa dimanfaatkan para pihak diantaranya:

1. Secara Teoritis

Pengembangan video pembelajaran pada materi pecahan diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa terhadap mata pelajaran matematika, yaitu operasi bilangan cacah melalui pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai informasi serta bahan pertimbangan dalam menggunakan video pembelajaran ketika belajar dirumah maupun disekolah.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan video pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika

E. *State of The Art*

Berdasarkan hasil penelusuran literatur, kemampuan pemahaman banyak digunakan dalam penelitian. (Sarjiman, 2006) *Peningkatan Pemahaman Rumus Geometri Melalui Pendekatan Realistik di Sekolah Dasar*, Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman rumus geometri di sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan realistic, dengan hasil penelitian pemahaman siswa terhadap rumus geometri makin meningkat dan secara komprehensif, hasilnya pun juga semakin membaik. (Idrus, 2016) *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan*. Penelitian ini mengembangkan *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada suatu teks bacaan. Selain itu, (Nurmala, Rachman, Supriyati, & Nurani, 2020) *Peningkatan Pemahaman Berhitung dan Kardinalitas melalui Penggunaan Media Rangkasbitung*. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk menganalisis dan meningkatkan proses pemahaman berhitung dan kardinalitas melalui penggunaan media *Rangkasbitung* (Barang bekas media berhitung).

Maka dari itu peneliti mengambil variabel kemampuan pemahaman dalam penelitian ini terlebih pada mata pelajaran matematika. Selain itu, kemampuan pemahaman dengan menggunakan video pembelajaran belum pernah diteliti sebelumnya, Video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan kurikulum 2013 revisi tahun 2017 yaitu untuk mata pelajaran matematika berdiri sendiri tidak lagi terintegrasi dalam tema. Sehingga dalam penelitian ini memberikan kebaruan dengan menggunakan kurikulum 2013 tahun 2017 pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan di kelas III. sehingga penelitian ini diharapkan mampu menambah keluasan penelitian mengenai kemampuan pemahaman.