

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar matematika menggambarkan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa dari proses belajar. Seharusnya siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan setelah menjalani proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Setyowati & Mawardi, 2018; Sulastri, 2016). Semakin efektif sebuah pembelajaran matematika, maka akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Suswandari, 2017). Hasil belajar matematika pada siswa SD tentunya memiliki kriteria ketuntasan minimum yang harus dicapai anak yaitu sebesar 70. Hal ini sebagai tolak ukur pencapaian hasil belajar siswa.

Bertolak belakang dengan kenyataan di lapangan bahwa hasil belajar matematika siswa di tiga SDN Palembang menunjukkan tidak mencapai nilai KKM. Berdasarkan data hasil belajar yang diberikan guru yakni dari jumlah keseluruhan siswa di kelas sebanyak 25 orang hanya 10 orang yang memenuhi KKM >70, sedangkan 15 orang dikategorikan belum memenuhi KKM <70. Selanjutnya data di atas dipertegas dengan hasil wawancara mengenai hasil belajar. Pernyataan dari guru: "Menurut pendapat saya, nilai rata-rata kelas yang menurun tersebut disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya yaitu belum berhasilnya saya sebagai guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Adanya masalah pribadi siswa yang dapat mengganggu prestasi belajarnya. Faktor tersebut merupakan PR bagi saya sebagai guru untuk mengemas materi semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa agar mendapat nilai yang baik".

Fakta pendukung lainnya yakni hasil survei dari Kemendikbud melalui program *Indonesia National Assesment Program* (INAP) menunjukkan sekitar 77,13 % siswa SD di seluruh Indonesia memiliki kompetensi matematika yang sangat rendah, yakni 20,58 % cukup dan hanya 2,29 % yang kategori baik. Artinya kompetensi matematika siswa yang rendah merupakan cerminan rendahnya hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan kesenjangan antara harapan dan fakta, peneliti melakukan analisis kebutuhan tentang peningkatan hasil belajar siswa pada tiga SDN di Palembang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru sangat membutuhkan media pembelajaran dalam menjelaskan konsep matematika. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan ICT guru dalam membuat media berupa video untuk menjelaskan konsep matematika. Alasannya karena guru berharap dengan adanya video pembelajaran dapat memudahkan dirinya dalam menggambarkan konsep matematika secara menarik melalui gambar bergerak dan suara secara bersamaan.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan, maka permasalahan yang timbul adalah media pembelajaran yang digunakan guru belum variatif. yang menyebabkan hasil belajar tidak mencapai KKM. Sehingga menjadi permasalahan bagi guru agar hasil belajar matematika dapat melebihi KKM. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tidak tercapainya hasil belajar yaitu dari guru dan siswa. Faktor dari guru, ketika proses pembelajaran di kelas guru masih terpaku pada *textbook*, pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak inovatif, metode yang digunakan tidak variatif, jarang menggunakan media pembelajaran, dan contoh yang diberikan tidak dekat dengan kehidupan siswa. Faktor dari siswa, pembelajaran matematika membosankan karena jarang menggunakan media, matematika adalah mata pelajaran yang sulit karena dalam penyampaian materi kurang menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran di kelas belum digunakan secara maksimal oleh guru. Hanya materi tertentu saja guru menggunakan media, bahkan tidak menggunakan media sama sekali. Alasan mengapa tidak menggunakan media ketika proses pembelajaran, dikarenakan menyingkat waktu dan tidak mau ambil pusing. Melihat permasalahan yang terjadi di lapangan bahwasanya yang menjadi pekerjaan rumah yang perlu diperbaiki yaitu belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika di kelas. Sehingga guru bingung untuk menanamkan konsep matematika serta mengaitkannya dengan contoh yang dekat dengan keseharian siswa yang dikemas secara menarik, menyenangkan bagi siswa.

Melihat kesenjangan antara kenyataan dan harapan maka perlu adanya penelitian pendukung yang menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran. Kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan guru memilih berbagai media yang mendukung penyampaian materi. Telah ada penelitian mengenai pencarian informasi video dalam dekade terakhir (Khan and Alsalem, 2012). Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi teknologi adalah video pembelajaran. Beberapa tahun terakhir, penulis menunjukkan bahwa penelitian melaporkan penggunaan instruksi video sebagai alat untuk belajar yang melampaui kelas. Video menjadi salah satu sumber penting dalam memberikan informasi atau pengetahuan yang belum dipahami oleh siswa. Video mampu memberikan informasi yang dapat diamati secara langsung oleh siswa. Hasil pengamatan siswa akan menambah pengetahuannya. Informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan video juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Arends & Kilcher, 2010). Video pembelajaran tersegmentasi untuk memperkuat representasi prosedur dalam memori untuk pelajar pemula dan mengurangi beban kognitif (Biard, Jamet and Jamet, 2017). Pembelajaran untuk anak usia SD berada pada tahap operasional konkret bisa dilakukan dengan menggunakan alat bantu visual serta melibatkan hal-hal yang bersifat konkret (Woolfolk, 2009). Video pembelajaran yang dikembangkan mampu menampilkan objek-objek nyata sesuai dengan siswa kelas I Sekolah Dasar. Siswa akan mengacu pada instruksi video terlebih dahulu sebelum mencoba bentuk instruksi *online* lainnya (May, 2010). Video pembelajaran dapat dikatakan sebagai video demonstrasi, karena di dalamnya terdapat petunjuk yang menjelaskan langkah sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas. Video demonstrasi memberikan cara yang layak untuk mendukung penyelesaian tugas. Untuk lebih meningkatkan pembelajaran, pemahaman yang lebih baik terhadap proses belajar sangat dibutuhkan (Meij, 2017). Hasil analisis dari beberapa hasil penelitian di atas, bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang terintegrasi teknologi yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa setelah melihat video pembelajaran. Selain itu, dampak lain dari pemberian video pada proses pembelajaran yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi, menyelesaikan

tugas, serta meningkatkan hasil belajar matematika.

Penyampaian video pembelajaran di kelas memerlukan pendekatan pembelajaran. Pendekatan yang cocok untuk anak kelas I pada mata pelajaran matematika yaitu pendekatan kontekstual. Sejumlah penulis telah mempertimbangkan efek dari penggunaan media pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa kerangka tersebut memberikan potensi pengembangan dan evaluasi yang sangat baik. Studi menegaskan agar instruksi dapat berhasil, berbagai aspek lingkungan harus dipertimbangkan seperti penerapan pengetahuan domain, teori konseptual, dan evaluasi kualitas keseluruhan lingkungan yang dirancang (Sangsawang, 2015). Sejauh ini, sebuah proyek lanjutan yang mempelajari tindakan guru yang mendukung ketekunan dalam tugas kontekstual yang menuntut kognitif. Temuan menginformasikan pemahaman mengenai peran guru dalam memberikan pembelajaran matematika yang menarik dan bermanfaat bagi siswa (Clarke and Roche, 2017).

Melihat hasil analisis kebutuhan dari guru maupun siswa serta berbagai riset penelitian sebelumnya, maka perlu adanya penelitian untuk menjawab kebutuhan di lapangan. Berikut perbedaan video pembelajaran yang sudah ada dengan yang akan dikembangkan: (1) kebanyakan dari jurnal sebelumnya mengembangkan video pembelajaran dengan isi materi dan evaluasi. Namun dalam penelitian ini video pembelajaran yang dikembangkan terdapat LKS di dalamnya membuat siswa memiliki aktivitas untuk mengkonstruksi pengetahuan yang didapat setelah melihat video pembelajaran. (2) subjek penelitian adalah siswa kelas I Sekolah dasar yang memiliki keunikan tersendiri, (3) Pendekatan kontekstual dipilih karena cocok dengan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar yaitu belajar berangkat dari contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. (4) penggunaan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk sekolah dasar masih tergolong rendah khususnya di kota Palembang. Sehingga diharapkan dengan adanya pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang dirancang dengan melihat kebutuhan guru dan siswa mampu diimplementasikan pada pembelajaran matematika di kelas I. (5) hal terpenting yaitu penelitian ini akan membuktikan secara empiris, pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual dicapai kelayakan menurut pakar dan efektivitas untuk

meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya penelitian pengembangan yaitu *“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sekolah Dasar”*.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di muka, maka pembatasan permasalahan dalam penelitian ini adalah *“Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I Sekolah Dasar”*. Peneliti akan mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual materi bangun datar di kelas I dengan tema keluargaku.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di muka, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang valid untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual menurut pakar?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas I Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Secara rinci dijelaskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan valid untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan menurut pakar.

3. Untuk menguji efektivitas video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar matematika kelas I Sekolah Dasar.

1.5 State of The Art

Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I Sekolah Dasar. Untuk menentukan *state of the art* dari hasil penelitian ini, maka dilakukan penelusuran studi literatur yang relevan. Berikut ini merupakan hasil penelusuran studi literatur yang relevan pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Studi Literatur yang Relevan

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Hasil Temuan	Jenis dan Karakteristik Video Pembelajaran
2016	Suryansyah, Suwarjo Jurnal Prima Edukasia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori “baik”. Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.	Berdasarkan analisis media sebelumnya, video pembelajaran untuk materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam untuk kelas IV sudah ada. Namun, untuk video pembelajaran yang menampilkan kondisi di wilayah Yogyakarta belum ada. (Suryansah & Suwarjo, 2016)
2016	Batubara, Ariani Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidayah	Penggunaan video untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar dibagi menjadi 4 macam, yaitu: video presentasi linier, video tutorial, rekaman video, dan klip video lagumatika dengan lirik.	Menyajikan berbagai contoh pengembangan video pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. (Batubara & Ariani, 2016)
2020	Dini Nuraeni, Din Azwar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa	Video pembelajaran yang disajikan dengan video pembelajaran untuk menjelaskan

	Uswatun, Iis Nurasiah	kemampuan pemahaman kognitif matematika pada materi sudut	konsep sudut secara daring. (Nuraeni et al., 2020)
2013	Bayu Iskandar	Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.	Video pembelajaran digunakan sebagai media awal dan memberikan soal pada kegiatan pembelajaran. (Bayu, 2013)
2017	Vela Nur Hikmah, Iin Purnamasari	video animasi “Bang Dasi” berbasis aplikasi Camtasia layak digunakan sebagai media pembelajaran.	Media pembelajaran yang dikembangkan adalah video animasi “bang dasi” bang dasi merupakan singkatan dari materi bangun datar animasi di kelas tinggi. (Hikmah & Purnamasari, 2017)
2019	Siti Namiroh, M. Syarif Soemantri, Robinson Situmorang	media interaktif kelas V SD pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan hasil positif bagi hasil belajar peserta didik.	Mengembangkan media interaktif tematik untuk pembelajaran IPA di kelas V. (Namiroh, 2019)
2013	Fredy, Sunaryo Soenarto	bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media powerpoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	Mengembangkan media interaktif pada materi bilangan bulat kelas IV SD. (Fredy, 2013)

Berdasarkan hasil studi penelitian yang relevan di atas, dapat dijelaskan bahwa studi tentang pengembangan video pembelajaran lebih banyak dilakukan di tingkat pendidikan dasar untuk kelas tinggi dan mahasiswa. Kebanyakan hanya menyajikan materi dan soal evaluasi. Video pembelajaran yang dikembangkan meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, minat, motivasi belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media interaktif, power point, dan video animasi.

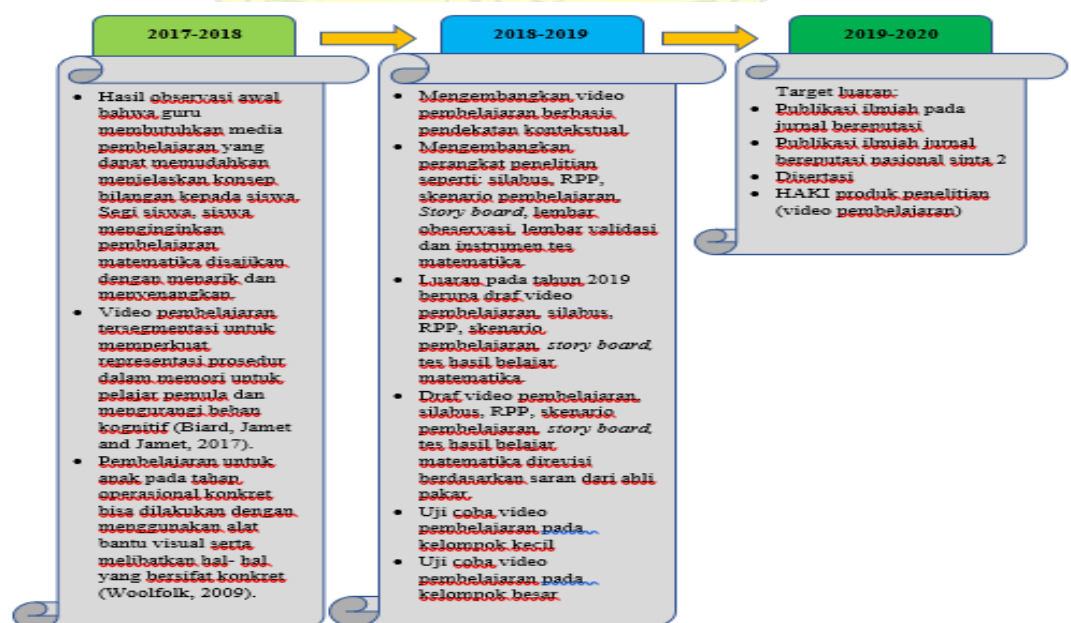
Posisi penelitian ini adalah melengkapi penelitian sebelumnya yaitu:

1. Video pembelajaran dilengkapi dengan LKS yang berfungsi untuk mengkonstruksi pengetahuan yang didapat siswa setelah melihat video pembelajaran.
2. Pembelajaran disajikan secara terpadu, mata pelajaran yang terintegrasi adalah matematika, Bahasa Indonesia, dan PKn.
3. Memilih siswa kelas 1 Sekolah dasar sebagai subjek penelitian dikarenakan karakteristik siswa kelas I yang unik setiap anaknya.
4. Menggunakan pendekatan kontekstual, karena pendekatan kontekstual dapat membantu memberikan gambaran mengenai materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dari uraian tersebut, penelitian ini melengkapi studi yang telah ada dengan cara mengembangkan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I Sekolah Dasar.

1.6 Road Map Penelitian

Road map penelitian merupakan peta jalan yang menggambarkan arah penelitian yang sedang dilakukan. Adapun *road map* penelitian ini diilustrasikan melalui Gambar 1.1 berikut ini:



Gambar 1. 1 *Road Map* Penelitian

Gambar di atas menjelaskan arah penelitian dan pengembangan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan video pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya yang divalidasi oleh ahli pakar dan uji coba video pembelajaran, dan publikasi hasil penelitian. Secara jelas dijabarkan sebagai berikut: **Tahap pertama** adalah studi pendahuluan yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi siswa saat belajar matematika di kelas, kebutuhan belajar bagi siswa dan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Melakukan studi literatur pendukung penelitian dan teori-teori relevan. Hasil studi pendahuluan dijadikan dasar untuk membuat perencanaan penelitian dan pengembangan. Studi pendahuluan ini dilakukan pada tahun akademik 2017/2018. **Tahap kedua** adalah pengembangan video pembelajarann. Merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, strategi pembelajaran, dan memilih serta mengembangkan video pembelajaran. Luaran kegiatan tersebut berupa Silabus, RPP, Skenario pembelajaran, tes, dan CD video pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual. Kegiatan pengembangan ini dilakukan pada tahun 2018-2019. **Tahap ketiga** adalah evaluasi yang meliputi validasi video pembelajaran oleh ahli pakar pada bidangnya dan uji coba video pembelajaran. Penilaian video pembelajaran matematika oleh para ahli pakar berkaitan dengan kelayakan materi, media, bahasa. Hasil penilaian dari ahli pakar menunjukkan video pembelajaran matematika layak digunakan pada pembelajaran matematika. Kegiatan selanjutnya adalah uji coba video pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kegiatan validasi dan uji coba video pembelajaran dilakukan pada tahun 2019. Hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran matematika selanjutnya dikaji lebih mendalam dan dikemas menjadi artikel yang siap didesiminasi dalam pertemuan ilmiah dan publikasi pada jurnal internasional bereputasi. Selain itu, disertasi dan produk penelitian ini yang berupa CD video pembelajaran matematika diajukan untuk memperoleh Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI) yang berupa hak cipta bagi penulis sehingga perlu dijaga agar tidak disalahgunakan oleh pihak lain.

1.7 Kegunaan Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif baik secara teoritis maupun praktis terhadap pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan Kontekstual di sekolah dasar:

1.7.1 Kegunaan secara teoritis

- a) Bagi peneliti, riset ini sebagai sarana pelatihan intelektual yang diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dan meningkatkan kompetensi keilmuan dalam disiplin ilmu khususnya pendidikan sekolah dasar.
- b) Bagi *stakeholder*, riset mengupas mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar matematika sekolah dasar di kota Palembang, untuk itu temuan dan hasil riset diharapkan menambah pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual di sekolah dasar.

1.7.2 Kegunaan secara praktis

- a) Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk peningkatan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika Sekolah Dasar di Kota Palembang.
- b) Bagi orang tua maupun guru, sebagai informasi serta bahan pertimbangan dalam menggunakan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ketika anak belajar di kelas maupun di rumah.
- c) Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika dari yang konkret keabstrak dengan menggunakan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual.
- d) Bagi akademisi dan peneliti berikutnya, sebagai pembanding ketika meneliti dan menelaah permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar matematika melalui pengembangan berbasis pendekatan kontekstual di sekolah dasar.