

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi terjadi sangat pesat dalam bidang pendidikan. Dengan berkembang teknologi saat ini akan membawa manusia menghadapi persaingan global yang besar. Diperlukan pendidikan yang berkualitas untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Pendidikan adalah suatu kebutuhan bagi kehidupan manusia dimana setiap individu nya melakukan usaha untuk menumbuhkan dan mengembang potensi-potensi pada diri baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui proses pembelajaran salah satu tempatnya yaitu di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Proses Pembelajaran di sekolah lebih bersifat terpusat pada pendidik (*teacher centered*) akan menyebabkan peserta didik tidak banyak terlibat pada pengkonstruksian suatu konsep dalam pikirannya. Peserta didik tidak

banyak berpikir dalam konsep pola pikirnya sendiri, melainkan hanya sekedar mendengar dan menghafalkan konsep dan materi yang diajarkan. Fakta ini menyebabkan pemahaman dan penguasaan konsep peserta didik sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar pada umumnya belum tercapai.

Hasil belajar dapat dijadikan kunci untuk mengetahui apakah peserta didik berhasil atau tidak setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar yang baik tidaklah mudah karena banyak faktor yang berpengaruh di dalamnya. Faktor utama yaitu peserta didik dalam menentukan pencapaian hasil belajar. Peserta didik perlu memiliki kemandirian dalam belajar, motivasi yang tinggi dalam mencari ilmu, kedisiplinan dan tanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka seorang pendidik harus mampu memberikan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didik. Pendidik perlu memberdayakan semua potensi yang dimiliki peserta didik sehingga mereka akan mampu meningkatkan pemahaman terhadap konsep dalam kajian ilmu yang dipelajarinya yang akan terlihat dalam kemampuannya untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain.

Permasalahan matematika selalu muncul bersama dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan manusia, situasi dan kondisi

lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain.

Kedudukan matematika dalam dunia pendidikan sangat besar manfaatnya, karena melalui pelajaran matematika siswa dapat dilatih untuk berpikir secara sistematis, menarik kesimpulan secara tepat dan benar, dan melatih siswa agar memiliki kemampuan bernalar dan berpikir logis. Pada sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, pelajaran yang menakutkan, dan masuk kategori pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik sehingga berdampak terhadap prestasi belajar.

Tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk mempermudah penyelesaian masalah yang berhubungan dengan angka dalam kehidupan. Berbagai konsep dan operasi hitung dalam pelajaran matematika ini berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik terhadap pelajaran matematika di sekolah diasumsikan karena beberapa faktor yang terkait didalamnya, salah satunya yaitu media pembelajaran dalam belajar yang digunakan oleh pendidik. Sebagai pendidik harus mampu mendesain model pembelajaran sedemikian rupa, sehingga dapat membuat peserta didik tertarik mempelajari pelajaran matematika. Namun kebanyakan pendidik hanya fokus kepada model pembelajaran, tanpa memperhatikan media

yang bisa dimanfaatkan untuk membantu pendidik dalam memberikan materi.

Penggunaan strategi pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi akan memberikan hasil positif bagi peserta didik khususnya dalam penguasaan materi pelajaran. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang mendukung siswa berpikir kritis. Hal ini ditujukan karena berhasil tidaknya proses belajar mengajar tergantung ada tidaknya interaksi antara guru dan peserta didik.

Umumnya pembelajaran di sekolah lebih bersifat terpusat pada pendidik (*teacher centered*), sehingga menyebabkan peserta didik tidak banyak terlibat pada pengkonstruksian suatu konsep dalam pikirannya. Akibat dari *teacher centered* tersebut, peserta didik tidak banyak berpikir dalam konsep pola pikirnya sendiri, melainkan hanya sekedar mendengar dan menghafalkan konsep materi yang diajarkan melalui guru. Fakta ini menyebabkan pemahaman dan penguasaan konsep peserta didik sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar pada umumnya belum tercapai.

Pemilihan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih termotivasi belajar adalah media audio visual karena memiliki unsur gambar dan suara. Media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, dikarenakan meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Para

peserta didik juga cenderung masih lebih menyukai menonton film dibandingkan hanya mendengar atau menulis saja.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Juli 2022 dengan guru kelas V di SDN Penjaringan 08 Jakarta Utara, dapat disimpulkan sebagai berikut : Pada pembelajaran Matematika materi pecahan di kelas V, guru menggunakan metode belajar penjelasan melalui papan tulis dengan berpacu pada buku paket matematika. Respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran yaitu kurang antusias terhadap pembelajaran dikarenakan media yang digunakan tidak membuat peserta didik tertarik, hanya mendengarkan penjelasan, mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas. Pada pembelajaran Matematika materi pecahan membutuhkan kegiatan secara benda konkret atau menggunakan media video pembelajaran yang dibuat secara kreatif, menarik, dan inovatif. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan kurang menguasai.

Penggunaan media pembelajaran hanya berpedoman pada buku. Penggunaan buku pada kondisi saat ini kurang menarik minat belajar peserta didik dan tidak ada interaktif karena hanya memuat teks dan gambar, serta belum mampu menyampaikan materi secara konkret.

Media pembelajaran yang diharapkan dan dibutuhkan guru adalah media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar seperti mengajak peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret sesuai

lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta media pembelajaran yang mampu membentuk sikap kemandirian peserta didik dalam belajar dimanapun dan kapanpun.

Media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>1</sup> media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Adapun batasan yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang apat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa seemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>2</sup>

Diperlukannya media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar, terutama dalam proses belajar peserta didik dalam memahami pelajaran matematika. Diharapkan media ini dapat membawa peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika.

Dengan adanya kemajuan IPTEK di era revolusi industri 4.0, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Dengan perkembangan teknologi terciptalah media elektronik dengan berbagai macam jenis. Sehingga pada saat ini, media elektronik berkembang sangat pesat

---

<sup>1</sup> Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd, dkk, *Pembelajaran Inovaif Matematika Bernuansa Pendidikan Nilai dan Karakter*, (Bandung: Refika Aditama, 2019), hal. 4.

<sup>2</sup> Arif S Sudiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal 7

mengikuti kebutuhan pembelajaran yang ada. Salah satunya adalah video pembelajaran yang dibuat secara kreatif, inovatif, dan menginspirasi. Video pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang berisi materi, metode, dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan dilengkapi dengan animasi gambar, penjelasan materi dengan jelas dan mudah dimengerti, serta adanya contoh soal yang dilengkapi penjelasan dengan berbagai macam cara dalam penyelesaiannya. Video pembelajaran yang dikemas secara menarik dan inovatif diharapkan dapat menambah pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Pengaruh video pembelajaran sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Yunita Prastica, Muhammad Thamrin Hidayat, Syamsul Ghufron, Akhwani Akhwani (2021) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar". Metode penelitian yang digunakan kuantitatif deskriptif. Hasil belajar matematika siswa sebelum digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dengan nilai rata-rata 43,29 pada kualifikasi rendah, hasil belajar matematika siswa sesudah digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dengan nilai rata-rata 87,94 pada kualifikasi tinggi serta terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dengan  $t_{hitung} 9,461 > t_{tabel} 1,696$ . Dengan kata

lain, media video pembelajaran berpengaruh digunakan dalam mata pelajaran matematika.

Perbedaan media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu pada muatan materi pelajaran, ilustrasi, dan teknik penjelasan materi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Muatan Matematika Materi Pecahan Kelas V SD”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1. Hasil belajar Matematika peserta didik belum memuaskan, terlihat dari hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM > 70,00) yang telah ditetapkan oleh sekolah.
2. Pengajaran Matematika di sekolah yang cenderung bersifat konvensional, sehingga sering mengabaikan pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipelajari dan dapat menimbulkan kesalahan konsep.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Pemahaman pada pembelajaran Matematika yang materinya bersifat abstrak. Keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada hasil belajar peserta didik. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini hanya berorientasi pada ranah kognitif yang merujuk Taksonomi Bloom. Ranah kognitif yang diukur pada penelitian ini meliputi ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Pada penelitian ini untuk mengatasi masalah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik akan digunakan video pembelajaran.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh media video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika kelas V SD ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media video tutorial terhadap hasil belajar, khususnya peserta didik dalam pembelajaran Matematika materi Pecahan kelas V di sekolah dasar.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Melalui penelitian ini dapat dijadikan usulan kepada kepala sekolah untuk meningkatkan mutu sekolah dan kreatifitas guru.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah, dengan harapan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media video pembelajaran.

#### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi peneliti selanjutnya dan memberikan manfaat untuk penelitian lebih lanjut dalam pemahaman efektivitas media video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.