

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Sanaky & Faizah, 2013) perubahan zaman yang pesat dalam dunia pendidikan telah mengubah pola pikir pendidik dari metode konvensional menuju pendekatan yang lebih modern. Transformasi ini berdampak besar pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan individu untuk menguasai informasi dan pengetahuan dengan lebih baik. Seiring dengan kemajuan teknologi, sekolah-sekolah terus berusaha melakukan inovasi. Pembelajaran di sekolah menunjukkan perkembangan signifikan dalam hal kurikulum, alat peraga, dan metode penilaian. Secara keseluruhan, revolusi pendidikan saat ini mencakup perubahan konsep yang melibatkan berbagai aspek dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan aspek mendasar yang diterima seseorang, berperan dalam membentuk pengetahuan dan perilaku individu. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah usaha para pendidik untuk mengembangkan peserta didik, sehingga terbentuk kepribadian yang baik dan menjadikan mereka individu yang berpendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar yang kondusif. Siswa diharapkan aktif menggali potensi dirinya. (Ramayulis, 2015), menyatakan selain untuk menanamkan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara, pendidikan juga bertujuan untuk memperdalam spiritualitas agama, mengembangkan pengendalian diri, pembentukan kepribadian, meningkatkan kecerdasan, dan menumbuhkan akhlak mulia.

Dalam mengeksplorasi identitas diri, mengubah sikap, memaksimalkan potensi pribadi, dan menyiapkan orang untuk kehidupan sosial jangka panjang, sekelompok orang terlibat dalam pendidikan. Pendidikan formal yang ditawarkan

di sekolah merupakan salah satu jenis pengajaran yang membantu siswa mengembangkan karakter dan pengetahuannya.

Guru adalah pendidik profesional yang mempunyai tugas pokok mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, dimulai pada pendidikan anak usia dini dan dilanjutkan melalui pendidikan formal dasar dan menengah, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran pendidik dalam membentuk generasi penerus warga negara yang unggul, baik dari segi kecerdasan maupun moralitas.

Salah satu komponen penting pendidikan di sekolah adalah proses pembelajaran. Interaksi dan aktivitas yang bertujuan untuk mengubah perilaku merupakan inti dari aktivitas belajar. Belajar melibatkan lebih dari sekedar menghafal; ini juga melibatkan pembuatan hubungan antara materi yang diajarkan sebelumnya dan informasi yang baru ditemukan untuk memfasilitasi pemahaman. Belajar matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipahami siswa. Matematika diajarkan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan dasar guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kooperatif. Karena matematika sangat penting bagi penemuan dan kemajuan banyak bidang ilmu pengetahuan lainnya, maka matematika sangatlah penting. Bergantung pada keadaan uniknya, setiap orang memerlukan tingkat keahlian matematika tertentu.

Ada banyak jenis pekerjaan mengajar di Indonesia, khususnya untuk guru matematika. Menurut *National Council of the Teacher of Mathematics* (Marfu'ah et al., 2022), Pengembangan pemikiran matematis, komunikasi matematis, kemampuan pemecahan masalah, keterhubungan konsep-konsep matematika, dan sikap positif terhadap matematika merupakan tujuan pendidikan matematika. Namun, karena matematika bersifat abstrak, mungkin sulit bagi guru dan siswa untuk mempelajarinya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 yang mengamanatkan pengajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah menjadi bukti keberhasilan penguasaan matematika.

Tiga komponen yang terlibat dalam pembelajaran matematika: produk, proses, dan sikap. Ide dan prinsip matematika termasuk dalam aspek produk; metode atau pendekatan perolehan pengetahuan termasuk dalam elemen proses; dan sikap, pandangan, dan nilai yang harus diterapkan siswa matematika termasuk dalam aspek sikap. Penjelasan terhadap objek matematika, pemberian contoh-contoh segar, latihan soal, dan berbagai aktivitas mulai dari yang bersifat pembandingan contoh hingga penerapan dalam situasi dunia nyata merupakan beberapa pendekatan yang umum digunakan guru untuk membantu siswa memahami matematika. Namun metode ini seringkali menimbulkan hasil belajar matematika yang kurang memuaskan serta siswa merasa bosan, kurang antusias, kurang kreatif, dan kurang berkembang kemampuan matematikanya. Seringkali, guru memaksa siswanya untuk menghafal berbagai konsep matematika tanpa membiarkan mereka tumbuh sebagai pemikir kritis atau mempersiapkan mereka.

Mereformasi pendidikan matematika telah menjadi upaya jangka panjang dengan berbagai pendekatan dan tujuan. Penyempurnaan tersebut mencakup penyesuaian pengalaman pembelajaran di kelas serta revisi kurikulum dengan tujuan yang lebih jelas. Salah satu elemen terpenting dari keberhasilan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum yang kuat dan sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran untuk mendorong siswa belajar, baik di dalam maupun di luar sekolah, dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Ramayulis, 2015). Dalam arti sempit, kurikulum mengacu pada serangkaian pelajaran yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai tingkat kelulusan atau sertifikat tertentu. Kurikulum berfungsi sebagai peta jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam modul yang digunakan.

Kurikulum Indonesia dari tahun ke tahun mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan; Kurikulum 1947 merupakan kurikulum pertama yang diterapkan setelah kemerdekaan. Perubahan kurikulum yang terjadi setelah ini antara lain Perubahan Kurikulum 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004 (KTSP), 2006, 2013, dan yang terbaru Kurikulum Merdeka. Setiap modifikasi kurikulum memperhatikan tujuan pembelajaran yang ada. Kurikulum 2013 dan

Kurikulum Merdeka kini diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia.

Berdasarkan observasi, kurikulum yang digunakan di kelas VIII SMP Swasta Pertiwi Medan adalah Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka, setiap satuan pendidikan diharapkan membuat kurikulum yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan unik dari unit pengajaran masing-masing. Pendekatan ini menekankan perlunya peran guru dalam menerapkan pembelajaran yang bersifat diferensiasi. Prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengalaman belajar yang lebih baik, tetapi juga untuk membentuk profil siswa yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Selain modifikasi kurikuler, upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia melibatkan penerapan model pembelajaran yang tidak hanya memperhatikan hasil akhir. Paradigma baru ini lebih menekankan konstruktivisme dibandingkan sebelumnya. Hasil terbaik tetap diperoleh dengan menggabungkan dan mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran saat ini, meskipun banyak model pembelajaran baru yang diperkenalkan.

Salah satu unsur kunci efektivitas proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran kooperatif STAD (Student Teams Achievement Division) dipilih oleh peneliti. Yudhanta dkk. (2021) mendeskripsikan pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai model pembelajaran yang bertransisi dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Agar siswa dapat saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran STAD membagi mereka menjadi beberapa kelompok berbeda yang beranggotakan empat sampai lima orang (Wulandari, 2022). Model ini sangat menekankan pada kerja sama dalam kelompok kecil untuk mempelajari materi dan menyelesaikan masalah dalam lingkungan belajar yang terbuka dan demokratis. Ini menawarkan kesempatan terbaik bagi siswa untuk belajar banyak, menginspirasi satu sama lain, dan mencapai potensi penuh mereka.

(Desriani et al., 2013), mengungkapkan dalam proses belajar, siswa membutuhkan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Motivasi dan

belajar saling mempengaruhi satu sama lain. Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen dan potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang didasari oleh tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat berasal dari faktor intrinsik, seperti keinginan dan hasrat untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan mencapai cita-cita. Faktor ekstrinsik meliputi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua jenis faktor ini memberikan dorongan yang membuat siswa lebih giat dan bersemangat dalam belajar.

Ketika siswa mampu membuat hubungan antara informasi yang mereka pelajari dan pengalaman sehari-hari, mereka belajar secara efektif. Lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipasi siswa dalam proses dapat dicapai melalui penggunaan alat pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Misalnya, pemanfaatan alat interaktif, video instruksional, dan perangkat lunak pendidikan dapat membuat konten lebih mudah dipelajari dan lebih menarik bagi siswa.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pendekatan pembelajaran kooperatif untuk memfasilitasi interaksi siswa dan proyek kelompok. Sumber daya ini dapat menawarkan bahan pengajaran tambahan, soal latihan, dan alat lain untuk membantu siswa dalam menyelesaikan proyek kelompok. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa di samping sebagai bantuan dalam pengajaran.

Studi empiris telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pendidikan secara baik dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik, guru hendaknya memikirkan penggunaan berbagai media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswanya.

Sangat penting bagi para pendidik untuk terus meningkatkan kemahiran mereka dalam memanfaatkan teknologi dan media pendidikan. Guru dapat lebih memahami bagaimana memasukkan media pembelajaran ke dalam kelas dengan menghadiri lokakarya dan sesi pelatihan. Dengan melakukan hal ini, mereka dapat memberikan siswa pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan beragam.

(Nanda & Simamora, 2022) Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan konten dengan bentuk visual, yang dapat menarik minat siswa dan menambah makna dalam proses pendidikan. Metode ini tidak hanya membantu anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan pemahaman lebih dalam terhadap materi pelajaran. Tujuan pendidikan yang mencakup komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik dapat lebih berhasil dicapai dengan pendekatan menyeluruh ini (Kristanto, 2011). Peneliti menyampaikan informasi melalui media audiovisual, khususnya video pembelajaran.

Guru dapat meningkatkan pemahaman siswanya terhadap materi pelajaran dan mengkomunikasikannya secara efektif kepada mereka dengan menggunakan video. Dorongan siswa untuk belajar akhirnya meningkat melalui video, yang memberikan mereka kesempatan untuk melihat konten lagi di waktu luang mereka. Salah satu terobosan penciptaan media pembelajaran yang signifikan mempengaruhi keinginan belajar siswa adalah perpaduan video dan model pembelajaran. Manfaat menggunakan video pembelajaran matematika adalah dapat membantu siswa benar-benar memahami materi pelajaran dengan menyajikan konten secara metodis dan disertai contoh nyata. Juga dibahas secara cermat bagaimana menggunakan visual untuk memotivasi anak-anak belajar matematika.

Data sesuai dengan observasi menunjukkan bahwa guru terus mengajar matematika menggunakan alat pengajaran tradisional seperti buku, papan tulis, dan spidol, yang menurut siswa membosankan dan tidak menarik. Sebenarnya, para siswa mengatakan mereka ingin merencanakan waktu luang untuk kelas matematika. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 40 yang termasuk dalam kelompok kurang baik berdasarkan temuan tes diagnostik. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dengan siswa melalui angket kebutuhan siswa yang dimana hal tersebut memperoleh persentase hanya 44,07% dengan respon “positif” dan 55,93% dengan respon “negatif”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, pendidik harus menerapkan strategi pengajaran yang lebih menarik, terutama yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan masalah yang ada di SMP Swasta Pertiwi Medan, peneliti telah melakukan wawancara langsung dengan guru matematika dan memutuskan untuk melakukan penelitian menggunakan video pembelajaran matematika pada materi statistika untuk kelas VIII semester genap dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan prasyarat untuk penelitian yang terstruktur dengan baik. Mengingat konteks permasalahan yang disebutkan sebelumnya, maka permasalahan berikut dapat dibedakan yakni :

- a) Siswa kurang dapat mengontruksi pemahamannya secara mandiri terkait materi matematika yang diajarkan.
- b) Minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Penggunaan model pembelajaran yang tidak optimal dan kurang bervariasi.
- d) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam memahami materi matematika dengan konsep abstrak menjadi konkret.
- e) Proses pembelajaran tidak melibatkan video pembelajaran matematika untuk menarik motivasi siswa dalam belajar.
- f) Kurangnya pemanfaatan fasilitas pendidikan berbasis teknologi yang tersedia di sekolah.
- g) Belum diterapkannya model pembelajaran *Student Teams Achievement Division*
- h) Kurikulum merdeka masih kurang terealisasikan di sekolah.

## 1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini terbatas pada pengembangan video pembelajaran matematika yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) untuk siswa kelas VIII di tingkat SMP.

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup penelitian yang telah disebutkan, perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih jelas dan terarah. Dengan demikian, peneliti dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Peneliti berfokus pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII.
- b) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran matematika pada materi statistika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII.

#### 1.5 Rumusan Masalah

Mengingat latar belakang masalah sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari :

- a) Bagaimana kevalidan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII?
- b) Bagaimana kepraktisan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII?
- c) Bagaimana keefektifan pengembangan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII?
- d) Bagaimana deskripsi peningkatan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII dengan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dikembangkan?

#### 1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain :

- a) Untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran matematika berbasis model

pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII.

- b) Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII.
- c) Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII.
- d) Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa SMP Kelas VIII dengan video pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dikembangkan.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang peneliti antisipasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Sekolah dapat menggunakan temuan penelitian sebagai panduan untuk membuat video pembelajaran matematika yang dapat ditonton oleh guru dan siswa.
- b) Temuan penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi para pendidik, khususnya yang bekerja di bidang matematika, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menarik. Khususnya jika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) dan memasangkan materi statistika dengan video pembelajaran matematika.
- c) Dengan menggunakan video pembelajaran matematika, siswa dapat menggunakan temuan penelitian untuk lebih memahami dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan muatan matematika.
- d) Sebagai pedoman dan wawasan bagi para akademisi yang berharap dapat berprofesi sebagai guru di kemudian hari, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang tepat dan menarik.