

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wawasan keilmuan, keterampilan, perubahan tata nilai (karakter, moralitas), sikap, bahkan pengarahan sesuai tujuan Pendidikan. Secara realitas Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam konteks mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang jenius, cakap, kreatif, mandiri, berilmu, terlebih menghasilkan iman dan takwa kepada tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia (UU Republik Indonesia No.20 pasal 3, 2003)

Pemerintah terus berupaya untuk mencapai tujuan Pendidikan khususnya di Indonesia. Beberapa upaya pemerintah ialah pengembangan kurikulum Pendidikan, menghasilkan guru/ pendidik yang profesional serta melengkapi fasilitas yang dibutuhkan oleh sekolah. Guru dan kurikulum merupakan elemen kunci dalam suatu sistem Pendidikan, khususnya di sekolah. Guru profesional bila dilihat dalam perundang-undangan Pendidikan berarti, guru secara kualifikasi akademik minimal berpendidikan D-4/ S1 dan secara kualitatif harus memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogi, kompetensi profesional, kompetensi personal, dan kompetensi sosial. Pada bagian ini guru haruslah memiliki kompetensi sesuai bidangnya masing-masing serta mampu untuk mengimplementasikannya. Menurut Fauzan (2022) setidaknya ada 10 kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yakni:

- 1) penguasaan bahan ajar;
- 2) kemampuan mengelola program pembelajaran;
- 3) kemampuan

mengelola kelas; 4) terampil menggunakan media atau sumber belajar; 5) adanya konsep hakikat Pendidikan; 6) menghidupkan suasana belajar; 7) kemampuan menilai prestasi siswa dalam tingkat Pendidikan; 8) kemampuan mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan; 9) kemampuan mengenal dan menyelenggarakan administrasi Pendidikan; 10) kemampuan mencari referensi sumber ajar sebagai landasan mengajar. Walaupun semua komponen lain, seperti biaya, manajemen, sarana-prasarana, metode dan pendekatan tidak akan menghasilkan tujuan Pendidikan sepenuhnya apabila esensi pembelajaran, yakni interaksi guru dengan siswa dan kurikulum yang diajarkan tidak berjalan dengan baik. Jelas kepada kita bahwa guru memiliki peran penting dalam suatu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ditandai sebagai suatu interaksi guru dengan siswa dalam konteks edukatif, di dalamnya ada proses penyampaian materi dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, dan strategi. Metode, pendekatan, dan strategi merupakan bagian terpenting dari pengembangan kurikulum, karena menyangkut dengan implementasi kurikulum. Strategi mengarah pada pendekatan, metode sarana-prasarana, serta media yang digunakan pada pembelajaran. Strategi pada dasarnya tidak hanya terbatas pada poin tersebut. Namun, berkaitan dengan cara yang ditempuh dalam melakukan suatu pengajaran, melakukan penilaian, pelaksanaan bimbingan, dan mengatur kegiatan (umun dan khusus) dalam pengajaran.

Berdasarkan fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan terhadap pencapaian suatu tujuan pembelajaran di dalam suatu proses pembelajaran, banyak di antara guru yang tidak menggunakan fasilitas serta media

pembelajaran yang mendukung jalannya pembelajaran. Dikarenakan alasan kurang waktu mempersiapkan, rumit dan sulit dalam pembuatan median ajar. Temuan penelitian sebelumnya disampaikan oleh Rahayu, dkk. (2019) pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat serta masih terbatas kemampuan dalam mengelola media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Kemampuan guru dalam menentukan model, metode pembelajaran dalam suatu materi yang diajarkan masih kurang sehingga dalam implementasi suatu ilmu tidak berjalan dengan baik, sulitnya bagi siswa untuk mengikuti arah pembelajaran yang diberikan. Inilah yang menjadi suatu kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi di lapangan. Jika ditinjau berdasarkan pengembangan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka belajar kegiatan pembelajaran harus mencakup prinsip-prinsip pembelajaran sesuai dengan Permendikbud no. 22 tahun 2016, yaitu: 1) dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu; 2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar; 3) dari pendekatan tekstual menuju proses penguatan penggunaan pendekatan ilmiah; 4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi; 5) parsial menjadi pembelajaran terpadu; 6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multidimensi; 7) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa; 8) pembelajaran yang menerapkan prinsip siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas; 9) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; 10) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya siswa.

Apabila prinsip-prinsip pembelajaran diabaikan dalam suatu pembelajaran maka akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa dan terlebih akan mengurangi kreativitas, sulitnya menggali potensi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil PISA di Indonesia (OECD 2019) Indonesia berada pada posisi sangat memperhatikan. Sesuai hasil survei PISA 2018 menempatkan Indonesia di urutan ke 74 alias peringkat keenam dari bawah. Kemampuan membaca siswa Indonesia berada di skor 371 berada di posisi 74, kemampuan matematika mendapat skor 379 berada di posisi 73, dan kemampuan sains dengan skor 396 berada di posisi 71. Pada bagian pembelajaran matematika menunjukkan kepada kita bahwa kemampuan literasi numerik menjadi perhatian fokus bagi kita semua, senada dengan kendala hasil PISA 2018 Mendikbud Nadiem Anwar makarim menyampaikan bahwa “yang terpenting dari hasil studi PISA adalah langkah-langkah strategis yang dilakukan untuk menindaklanjuti hasil studi tersebut”. Terlebih di abad 21 ini, model pembelajaran wajib berinovatif, kreatif, mandiri dan berbaur IPTEK. Menurut Fauzan dan Arifin (2022) Beberapa model pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip pendekatan ilmiah dan sesuai dengan tuntutan abad 21 adalah model pembelajaran: 1) *project based learning*; 2) *problem based learning*; 3) *discovery/inquiry learning*; dan 4) *group investigation*.

Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah *problem based learning*. Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) sebagai pembelajaran berbasis masalah di mana dalam kegiatannya memiliki fokus pemecahan masalah yang nyata, di mana siswa melaksanakan kerja sama, kolaborasi, serta kegiatan

umpan balik dengan tujuan dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Savitri & Manuaba, 2022). Menurut Lestari, dkk. (2017) model PBL sebagai salah satu model yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis, menantang, dan memancing semangat siswa untuk mencari tahu. Guru dapat mendesain pembelajaran dengan memberikan permasalahan yang melibatkan keterampilan berpikir siswa dan melibatkan proses menganalisis berdasarkan permasalahan yang terjadi. Menurut Yulianti & Gunawan (2019) bahwa model PBL dapat menantang kemampuan siswa pada suatu permasalahan, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran, mengajak siswa dalam belajar memecahkan sebuah kasus, serta merangsang siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam suatu kurikulum saat ini adalah matematika. Matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Menurut Wati dan Wulansari (2021) matematika sesungguhnya ilmu pokok yang digunakan untuk memahami bidang ilmu lainnya. Kita dapat melihat bahwa matematika memegang peranan yang sangat penting terhadap suatu ilmu. Para pelajar memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dapat menghitung, dapat menghitung isi dan berat, dapat mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menafsirkan data, dapat menggunakan kalkulator dan komputer. Jelas bahwa pelajaran matematika wajib dikuasai, dimengerti, oleh siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam keberhasilan program Pendidikan, karena matematika bagian dari

Pendidikan akademis dan ilmu dasar bagi disiplin ilmu yang lain, (Rahmiati, dkk. 2017). Pelajaran matematika adalah pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan berpikir dan melahirkan minat belajar siswa (Lubis, 2016). Solso, dkk., (2008) Mengartikan kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan yang tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karna kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik, Yamamoto dalam Palaniappan (2007). Sehingga semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seorang siswa maka berbanding tinggi juga prestasi akademik yang diraih. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas sangat penting untuk dikembangkan. Menurut Fakhriyani (2016) kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu kreativitas perlu dikembangkan sejak dini, kreativitas anak-anak hendaknya tidak diabaikan akan tetapi perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Namun berdasarkan temuan di lapangan kreativitas belajar anak-anak secara kognitif tidak mencolok dalam kegiatan belajar, baik dalam pemecahan suatu kasus ataupun dalam memunculkan suatu kasus. Hal ini didukung oleh pernyataan salah seorang guru bahwa anak-anak kelas V masih belum semuanya aktif dalam menghasilkan ide, gagasan yang luas. Dari kesenjangan tertentu, maka tidak akan lepas kepada pendidik bagaimana strategi agar siswa mampu mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas yang dimiliki guru merupakan salah satu faktor yang akan menentukan keberhasilan dari tujuan kurikulum dan dari kreativitas guru juga akan menghasilkan sebuah *output* yang kreatif (siswa). Salah satu yang wajib dilakukan

guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode, media dan sumber belajar yang bervariasi untuk membentuk kompetensi siswa. Hal yang wajib dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan keterampilan siswa adalah dengan menggunakan media sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Senada dengan ini Batubara (2017) menjelaskan bahwa adanya media pembelajaran sangat membantu siswa yang sedang dalam fase operasional nyata dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang dimengerti jika dijelaskan dengan kata-kata saja. Maslinawati (2021) media digital dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi sekarang membuat sistem pembelajaran juga harus ikut berkembang. Berkaitan dengan perkembangan sistem pembelajaran tentunya guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus inovasi dalam pembelajaran, termasuk adanya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa menyampaikan bahwa fasilitas di sekolah sudah cukup memadai namun beberapa guru masih pasif dalam memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran, kurikulum di sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 tapi masih ada pembelajaran konvensional tergolong bagi pendidik kalangan umur atas, kurangnya partisipasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Berdasarkan sumber informasi yang diperoleh dari salah satu guru matematika kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa, rata-rata hasil belajar matematika siswa pada ujian akhir semester berada di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 72. Dijelaskan bahwa siswa yang masih memiliki nilai KKM di bawah 72 adalah

sebanyak 9 orang dari 24 orang siswa, dengan nilai rata-rata 71,35%. Artinya kurang dari setengah jumlah siswa yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa permasalahan sebelumnya, peneliti mencoba memberikan solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan model *problem based learning* pada suatu pembelajaran. Media video merupakan bagian dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indra manusia, seperti melihat, merasa, dan mendengar. Siswa tidak sekedar mendengar informasi yang disampaikan tetapi juga melihat secara langsung apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut. Menurut Baught (arsyad 2015) “kurang lebih 90% dalam memperoleh suatu hasil belajar didapat melalui indra penglihatan (melihat), 5% didapat melalui indra dengar, dan 5 % lagi adalah didapat dengan indra lainnya”. Penggunaan media pembelajaran berbasis video sebagai wujud media tambahan dalam proses pembelajaran kurikulum 13 yang didasarkan atas dua alasan. Pertama, media berbasis video cocok dengan penggunaan suatu metode *problem based learning* karna dalam langkah-langkah kegiatan siswa dihadapkan pada pengamatan meliputi melihat, membaca serta mendengar. Juga dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, serta adanya kolaborasi dalam tim untuk mengatasi masalah. Kedua, berkaitan dengan fungsi media yaitu kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek. Menampilkan kembali objek dengan berbagai perubahan (manipulasi), serta kemampuan media menjangkau peserta yang jumlahnya besar dalam sebuah penyajian. Pengembangan suatu media pembelajaran berbasis *Problem based*

learning didasarkan atas penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa media video pembelajaran efektif digunakan untuk membantu kegiatan belajar siswa (Hafizh 2017). Sehingga, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan pendekatan salah satu model pembelajaran yang dituntut oleh pembelajaran abad 21 sebagai usaha melihat peningkatan kreativitas peserta didik, atau dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Pecahan Melalui Model *Problem Based Learning* untuk Peningkatan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa”

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran belum bervariasi.
2. Proses pembelajaran kurang menarik
3. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran
4. Siswa kelas V masih belum semuanya aktif dalam menghasilkan ide, gagasan yang luas dalam menyelesaikan soal.
5. Kurangnya kreativitas belajar siswa
6. Hasil belajar siswa rendah khususnya mata pelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut: pengembangan video pembelajaran pada materi Pecahan melalui model *problem based learning* untuk peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan video pembelajaran melalui model *problem based learning* berdasarkan validasi ahli materi, ahli desain, ahli media pada materi Pecahan kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran melalui model *problem based learning* pada materi pecahan kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa?
3. Bagaimana keefektifan video pembelajaran melalui model *problem based learning* pada materi pecahan kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan peneliti adalah:

1. Menghasilkan video pembelajaran yang layak pada materi Pecahan melalui model *problem based learning* kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa
2. Mengetahui kepraktisan video pembelajaran pada materi Pecahan melalui model *problem based learning* kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa
3. Mengetahui keefektifan video pembelajaran pada materi Pecahan melalui model *problem based learning* kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi ketercapaian pembelajaran matematika di masa yang akan datang. Manfaat dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan hasil pemikiran ilmiah dalam mencapai tujuan Pendidikan, khususnya ditingkat satuan Pendidikan sekolah dasar (SD) dengan mengembangkan media video pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta informasi bagi guru, khususnya guru matematika dikelas V SD agar dapat mengembangkan dan menggunakan media yang kreatif, menarik dan dimengerti.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dan meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SDN dan akan berdampak baik pada hasil belajarnya
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran kepada sekolah dan diharapkan dapat meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran video khususnya dalam proses pembelajaran. Membuat kebijakan kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran sesuai harapan abad 21.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang layak.