

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan media elektronik saat ini khususnya media pembelajaran dimana media pembelajaran menjadi salah satu kunci di dalam proses belajar mengajar di dalam dunia pendidikan, pendidikan memegang peranan yang sangat penting karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan telah mulai dilaksanakan sejak manusia hadir dimuka bumi ini dalam bentuk pemberian warisan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dari pada orang tua dalam mempersiapkan anak-anaknya menghadapi kehidupan dan masa depannya. Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal 3 Undang - gundang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sistem Pendidikan Nasional,2003).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 119 tahun 2014 menekankan prinsip belajar secara mandiri, terstruktur, dan terbimbing dengan menggunakan berbagai sumber belajar, menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan dari pada pendidik, menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas dan mewajibkan memiliki dan mengembangkan sistem pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam Surat Edaran nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) disampaikan juga bahwa pentingnya memaksimalkan media pembelajaran daring

yang dimiliki masing-masing daerah, melakukan bimbingan teknis dan pelatihan untuk guru dan tenaga kependidikan yang membutuhkan pendampingan terkait pembelajaran jarak jauh dan Guru menentukan metode dan interaksi yang dipakai dalam penyampaian pembelajaran melalui daring, luring, atau kombinasi keduanya. menentukan jenis media pembelajaran, seperti format teks, audio/video simulasi, multimedia, alat peraga, dan sebagainya yang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Beberapa tujuan pengembangan kurikulum 2013 yang dilakukan di Indonesia adalah untuk mengubah proses pembelajaran dari siswa yang diberi tahu menjadi siswa yang mencari tahu, proses penilaian dari yang berbasis output menjadi berbasis proses dan output serta menyeimbangkan *softskill* dan *hardskill*. Salah satu *hardskill* yang dituntut pada kurikulum 2013 maupun kompetensi abad 21 harus dibangun adalah kemampuan disposisi matematis siswa. Berdasarkan beberapa hasil observasi tersebut diketahui bahwa siswa SMP pada umumnya masih kurang dalam aspek-aspek pemahaman masalah matematis. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis bisa diakibatkan karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi: (1) kurang baiknya kemampuan guru dalam aspek pemahaman masalah, sehingga hal tersebut akan berdampak pada kemampuan pemahaman masalah matematis siswa, (2) strategi yang digunakan dalam melatih kemampuan pemahaman masalah matematis siswa yang belum tepat, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Selain dua faktor di atas, (3) kurangnya minat siswa dalam belajar matematika, juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan pemahaman masalah matematis siswa. Pada dasarnya, siswa SMP cenderung kurang tertarik dalam belajar matematika karena kebanyakan dari mereka lebih tertarik kepada hapalan dibandingkan mata pelajaran umum seperti matematika. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran harus berusaha mensiasati agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan dimengerti bagi siswa SMP. Berdasarkan faktor ke-dua di atas, guru sebaiknya memikirkan bagaimana cara melatih kemampuan pemahaman masalah matematis dengan menggunakan strategi yang tepat dalam melakukan proses pembelajaran khususnya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha

mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sering dikatakan bahwa pendidikan itu adalah suatu proses pelatihan dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, pikiran, karakter, dan seterusnya, yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang formal (Webster's New World Dictionary dalam Sagala 2010:1).

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Satu diantara bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Yuberti, 2015). Sejalan dengan yang disampaikan oleh (Wahyuni, 2018) bahwa pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menuntut guru mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi yang semakin maju dan berkembang sudah barang tentu akan berpengaruh di dunia pendidikan termasuk dalam hal pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang digunakan dan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, Media pembelajaran merupakan salah satu upaya pengadaan media pembelajaran yang inovatif dan tepat guna. Sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lativa Qurrotaini, Melinda, Purni Munah Hartuti, Poetri Utami Suseno, Endah Resnandari Puji Astuti) peneliti menyimpulkan bahwa Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik, dengan adanya Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar Media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran saat ini dengan memanfaatkan komputer, android, internet dan aplikasi lainnya dalam

menghasilkan suatu media dalam bentuk video untuk membantu mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efektif terhadap peserta didik dan dapat menarik perhatian siswa dalam melakukan pembelajaran.

Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi informasi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah memiliki dua unsur yang sangat penting untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua unsur tersebut adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran (Arsyad, 2010:15). Matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan pengetahuan lain yang dipelajari di sekolah. Ada yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan ada juga yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit. Bagi yang menganggap matematika menyenangkan maka akan tumbuh motivasi dalam diri individu tersebut untuk mempelajari matematika dan optimis dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat menantang dalam pelajaran matematika (Situmorang, A.S., 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan (Erina Noviani, Dian Hidayat, Muhammad Fahmi) melalui survei dan wawancara yang dilakukan bahwa Pendidik dituntut untuk dapat memilih sumber belajar yang tepat dalam pembelajaran matematika, salah satu sumber belajar tersebut yaitu bahan ajar. Namun dalam penelitian tersebut masih ditemukan kekurangan kekurangan bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik, karena peserta didik masih sulit memahami bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik, peserta didik juga masih bingung dalam memahami materi sehingga membuat mereka malas dalam membaca materi yang disajikan. Namun dengan kemajuan teknologi saat ini yang memberikan kemudahan bagi manusia dalam memperoleh informasi maka lembaga pendidikan harus mampu memanfaatkannya sebaik mungkin dalam pembuatan bahan ajar yang lebih menarik dan mengikuti zaman teknologi yang sangat pesat ini. Karena dengan adanya bahan ajar yang lebih menarik yang memanfaatkan kemajuan teknologi maka akan mempermudah menyampaikan pesan atau materi melalui pengembangan bahan ajar yang dilakukan contohnya pembuatan gambar, animasi ataupun media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video sehingga pembelajaran lebih menarik.

Sejalan dengan penelitian dari (Meria Ultra Gusteti dkk, 2020) menyatakan Dampak covid-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Untuk mencegah penularan dan menekan jumlah penderita covid-19, pemerintah provinsi maupun daerah memberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) atas persetujuan pemerintah pusat Hal ini mengakibatkan pegawai kantoran maupun guru melakukan WFH (*Work From Home*) dan para peserta didik di semua level melakukan SFH (*Study From Home*). Selain itu, Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*) dalam rangka pencegahan penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19). Pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah sebagian besar guru hanya memberikan penugasan berupa membaca materi yang ada di buku dan mengerjakan soal-soal latihan tanpa memberikan bahan ajar yang menarik maupun video pembelajaran. Ditambah lagi, gaya belajar murid dalam pembelajaran secara daring cenderung lebih visual dan baca tulis yang kuat. Hal ini membuat pembelajaran daring kurang efektif sehingga dibutuhkan bahan ajar yang mampu membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Anika Putri, Enika Wulandari, Dini Savitri, Lativa Qurrotaini, Putri Maisyarah, Putri Utami, Wayudin, TriJunita) Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Terdapat beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, dimana salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak dan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media video mempunyai keuntungan karena dapat diatur sesuai kebutuhan dan ukuran dalam tampilan, dan media video juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran jarak jauh karena media video bisa digunakan baik dalam pembelajaran mandiri ataupun pembelajaran kelompok.

Aplikasi *Kine Master* merupakan aplikasi editor video profesional yang cukup lengkap. Aplikasi ini tersedia untuk *Android* dan *iOS*. Aplikasi *Kinemaster* merupakan program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di *smartphone* dengan menyunting video dari beberapa langkah-langkah dalam teks prosedur atau contoh video dalam pembuatan minuman dengan langkah-langkah yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dari teks prosedur dengan memberikan lagu atau foto agar lebih menarik tergantung isi kata kunci yang terdapat dalam video *Kinemaster*. Siswa akan dengan mudah menulis dan membuat teks prosedur jika menggunakan aplikasi *Kinemaster* di dalam *smartphone* tersebut.

Aplikasi *Kine Master* dapat mengedit berbagai lapisan video, gambar dan juga teks yang dilengkapi dengan fasilitas pemotongan video. Pengguna *Kine master* dapat menggunakan *multi track audio* untuk mengontrol volume yang diinginkan. Keunggulan lain dari *Kine Master* adalah digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Dalam proses *editing*, aplikasi ini menawarkan kontrol yang lebih mudah. Aplikasi edit video untuk *Android*, *Kine Master* ini menawarkan berbagai fitur yang menarik. Beberapa fitur seperti membuat beberapa lapisan *video effect* dan juga *stiker*. Selain itu, pengguna *Kine Master* dapat mendownload lebih banyak efek untuk membuat *editing* video lebih menarik. Adanya pratinjau instan membuat pengguna mendapatkan gambaran hasil *editing* video dengan mudah. Pengguna juga dapat mengatur warna dan juga kecerahan dalam video. Adanya filter audio dapat digunakan untuk menyeleksi audio yang sesuai. Kecepatan video pun dapat dikontrol sesuai dengan keinginan. Efek transisi untuk 3D atau efek lainnya tersedia pada *Kine Master*. (Khaira, 2020)

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya maka kajian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kine Master* Pada Materi Segi Empat dan Segitiga”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pentingnya pembuatan media dalam pembelajaran daring

2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Tuntutan bagi guru yang harus memiliki kemampuan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran matematika.

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini jelas dan terarah sehingga dapat mencapai sasaran yang ditentukan, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi Segi empat dan Segitiga pada kelas VII SMP.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga?
3. Bagaimana Keefektivan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segiempat dan segitiga.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga
3. Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* pada materi segi empat dan segitiga

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, dapat memilih media yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.
2. Bagi siswa, akan memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berupa video yang menarik. Selain itu diharapkan siswa bisa meningkatkan pemahamannya setelah belajar dengan media berupa video pembelajaran.
3. Bagi peneliti, sebagai bentuk penerapan kemampuan yang didapat sebagai hasil dari perkuliahan dan membuat inovasi baru didalam pembelajaran matematika yang modern melalui media pembelajaran.
4. Bagi institusi, Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian yang dapat digunakan sebagai acuan apabila terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran

1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Aplikasi *Kine Master* dalam menjalankan fitur fiturnya ialah:

1. Aplikasi bisa dijalankan dengan menggunakan *smartphone*, *iphon* , *iOS* yang memiliki RAM 2 GB
 2. File Kinemaster. Untuk pengguna Android, ukuran file sebesar 75 MB dan pengguna *iPhone* sebesar 133,78 MB.
 3. Untuk import video yaitu MP4, 3GP dan MOV sedangkan untuk export video yaitu MP4. Untuk audio, kinemaster mendukung format MP3, M4A, AAC, WAV. Untuk image format mendukung JPEG, PNG, WebP, BMP dan GIF
- Jenis aplikasi *Kine Master* Versi 13.4.15898.GP

1.8. Defenisi Oprasional

Untuk memperjelas pengertian yang terkandung pada judul ini dan menghindari perbedaan penafsiran, berikut diberikan definisi operasional:

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk dimana prosesnya di deskripsikan seteliti mungkin untuk mendapatkan produk yang ideal.
2. *Kine Master (Versi Diamond Pro)* adalah aplikasi editor video profesional yang cukup lengkap yang tersedia untuk *Android, iOS* dan PC yang dapat mengedit berbagai lapisan video, gambar dan juga teks yang dilengkapi dengan fasilitas pemotongan video.
3. Kevalidan ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli dengan menggunakan lembar validasi dengan skala lima, Hasil penilaian ahli harus menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai berada pada kategori valid, apabila terdapat indikator yang belum valid maka dilakukan revisi dan konsultasi dengan ahli.
4. Kepraktisan dianalisis berdasarkan hasil penilaian guru, penilaian siswa, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media dan pelaksanaan pembelajaran mudah digunakan untuk dilaksanakan.
5. Keefektifan produk yang dikembangkan diukur dari kemampuan representasi matematis, hasil penelitian pengembangan dikatakan efektif jika representasi siswa secara individual mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.