

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Melalui pendidikan diharapkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap individu akan berkembang dan mampu bersaing dengan perkembangan zaman baik ilmu maupun teknologi. Untuk mencapai kemajuan bangsa, pendidikan menjadi suatu masalah. Terlihat dari masih rendahnya mutu pendidikan khususnya di bidang matematika (Prayatna *et al.*, 2018:41).

Pada era globalisasi sekarang ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi guna menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain internet, pemanfaatan teknologi informasi yang lainnya dapat berupa perangkat komputer, dan smartphone. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk yang memiliki peralatan hardware yang merupakan perangkat keras serta software yang merupakan perangkat lunak. Peralatan tersebut telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan mendesak lebih-lebih dimasa yang akan datang (Agustini & Ngarti, 2020:63).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi sangat pesat, segala bentuk inovasi dilakukan demi terwujud kesejahteraan masyarakat. Pada bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan tuntunan zaman (Wisudawan *et al.*, 2017:8). Sistem pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran.

Setiap pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan potensi setiap siswa, merangsang pemikiran, ide-ide, prinsip, dan konsep-konsep materi yang dapat mendinging siswa untuk kreatif dan inovatif sehingga menjadi generasi yang produktif dimasa yang akan datang. Matematika merupakan ilmu yang menjadi dasar ilmu lain sehingga konsep matematika banyak diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, matematika menjadi ilmu yang harus dipelajari dan bersifat wajib pada setiap sekolah di Indonesia dengan harapan mampu membangun kemampuan matematis siswa dengan baik sehingga perlu upaya yang baik dalam proses pembelajaran matematika untuk mewujudkan harapan tersebut (Wijayanti, *et al.*, 2021:1739-1740).

Pada umumnya pelajaran matematika di sekolah menengah merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik karena menekankan pada pemahaman konsep dan pemahaman matematis dari konsep. Matematika menjadi suatu hal yang menakutkan bagi peserta didik dan juga kurang diminati, hal ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan persamaan matematika dalam mengerjakan soal menjadi berkurang (Baharuddin, 2014:91). Pembelajaran Matematika sering berlangsung tidak menarik peserta didik dalam belajar. Guru lebih banyak menerangkan materi Matematika dengan lisan sehingga peserta didik banyak yang kesulitan memahami materi Matematika. Sedangkan tujuan utama dari pembelajaran matematika mengharapkan peserta didik dapat memahami konsep dari materi tersebut. Agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan maka pembelajaran Matematika dibuat dengan menarik. Sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman dari pengalaman belajar yang diberikan. Perlunya solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat dan prestasi belajar peserta didik dengan salah satunya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran Matematika. Kreatifitas guru dalam merancang media pembelajaran akan membawa pengaruh positif bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang kurang kreatif menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar matematika.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara terori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar (Nurrita, 2018: 172). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sundyana, 2016). Sedangkan menurut (Susanto dan Akmal, 2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran supaya materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah dipahami oleh siswa.

Media video pembelajaran merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan pada zaman ini. Video pembelajaran disajikan dalam bentuk media audio-visual yang dapat dipahami siswa dengan mudah. Video pembelajaran memuat materi pembelajaran yang singkat, padat, dan jelas. Dengan demikian video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, diperlukan adanya pembaharuan dalam perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih menjamin pemahaman setiap peserta didik, media juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik kedalam suasana senang dan gembira. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Hal itu dapat menjadikan video pembelajaran dapat menjadi salah satu media yang tepat untuk menampilkan langkah-langkah dalam proses pengolahan materi pembelajaran yang rinci. (Ekayani, 2017).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan dan wawancara dengan Ibu Lestari P. Napitupuluh yaitu salah seorang guru matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Onanrunggu Onanrunggu yang terletak di Desa Onanrunggu, Kecamatan Onanrunggu, Kabupaten Samsir. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara, guru matematika di SMP Negeri 1 Onanrunggu lebih sering menggunakan metode mengajar ceramah, guru matematika tersebut menjelaskan materi di papan tulis, sehingga siswa mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut adalah pernyataan guru pada saat wawancara dengan peneliti. Padahal jika guru menggunakan media pembelajaran yang efisien dan efektif maka siswa akan lebih aktif serta senang dalam belajar matematika. Dengan melihat potensi yang terdapat di SMP Negeri 1 Onanrunggu bahwa sudah tersedianya fasilitas-fasilitas untuk membuat media pembelajaran namun pemanfaatannya belum maksimal. Hasil dari analisis kebutuhan media pembelajaran media pembelajaran perlu dilakukan supaya produk yang dihasilkan dari media mempengaruhi minat belajar siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik (Arwanda, dkk, 2020).

Software yang dapat digunakan dalam merancang media pembelajaran adalah software wondershare filmora. Perangkat lunak (filmora) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung

untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Salah satu contoh software pengolah video adalah wondershare filmora. Wondershare filmora ini merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkasm dan mengkonversi segala jenis video (Ridhona & Yasthophi, 2020:59).

Video pembelajaran ini akan menggunakan *software filmora* karena dapat mengolah video, gambar dan animasi menjadi satu kesatuan, sehingga kita bisa memasukkan media tersebut ke dalam templat yang sudah ada. *Software filmora* memiliki fasilitas sederhana yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti efek, musik, suara, font, transisi, overlay, filter dan elemen yang mampu menghasilkan video yang menarik dengan fitur Greenscreen yang mampu memproduksi video dengan menarik, selain itu video yang diambil dalam keadaan tidak stabil dapat menggunakan fitur stabilitas video yang akan menstabilkan pergerakan video yang tidak stabil (Rike,2017).

*Software Filmora* banyak digunakan untuk kebutuhan komersial, seperti iklan produk. Peneliti sebelumnya telah menggunakan software Wondershare Filmora untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Peneliti sebelumnya yaitu Orina Isnaeni Al'aliyah (2017) yang berjudul "*Pengembangan Meda Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017*" menggunakan Wondershare Filmora. Dari hasil penelitian didapat rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 84,6 yang berarti termasuk dalam kategori "sangat baik". Penelitian ini diterapkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mengembangkan media audio visual untuk media pembelajaran.

Penelitian yang berhasil juga dilakukan oleh Meryan Sumayeka, M. Yusuf dan Vina Amilia Suganda (2018) yang berjudul “*Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Perhitungan Mental Siswa dalam Masalah Arimatika Sosial*” dengan menggunakan Wondershare Filmora. Penelitian ini diterapkan di tingkat sekolah menengah pertama di bidang matematika. Hasil penelitian ini diperoleh tingkat keefektifan skor N-gain 0,35, serta tingkat keberhasilan siswa dengan rata-rata peningkatan 67,73 yang artinya memiliki potensi dampak yang baik terhadap hasil belajar dan sikap siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan penelitian yang dilakukan berhasil dan valid.

Dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi modern, melalui alat bantu software filmora diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Video juga memberikan informasi dan hiburan bagi peserta didik. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan peneliti dapat menyelesaikan permasalahan diatas untuk mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses belajar/mengajar, maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Menggunakan Filmora untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIII SMP**”

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Proses pembelajaran yang kurang menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar
2. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dan tidak memperhatikan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah

3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan guru masih menggunakan pembelajaran yang berpusat kepada guru

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memfokuskan pada masalah yang diteliti, maka berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini membahas pembuatan, kelayakan video pembelajaran dan pengaruh dari media pembelajaran tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan video pembelajaran matematika menggunakan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran matematika menggunakan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi software *filmora*?

### 1.5. Tujuan

1. Untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran matematika menggunakan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP
2. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran matematika menggunakan *filmora* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi software *filmora*

## 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peserta didik  
Peserta didik menjadi memahami materi yang diberikan guru melalui media video pembelajaran menggunakan *software filmora* dapat menambah ilmu pengetahuan tentang matematika pada materi statistika di kelas VIII, serta menambah hasil belajar siswa untuk meningkatkan keefektifan belajar.
2. Bagi guru  
Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menambah pengetahuan guru terkait media pembelajaran berupa video pembelajaran yang bertujuan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien terutama dalam kajian penjelasan mengenai bagian-bagian pada lingkaran.
3. Bagi sekolah  
Bagi sekolah sebagai upaya masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti  
Peneliti memperoleh pengetahuan terkait video pembelajaran dan menambah wawasan serta keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran.

## 1.7. Defenisi Operasional

### 1.7.1 Aplikasi *Filmora*

*Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang bagus. *Wondershare Filmora Video Editing* memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan dengan editor video lainnya. Aplikasi *Wondershare Filmora* yang digunakan adalah

*Wondershare Filmora 9*. Aplikasi ini cukup mudah digunakan atau dioperasikan.

### 1.7.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar siswa yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan dipelajari. Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Secara garis besar, seorang siswa dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran jika menunjukkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap dan kerampilan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika melalui video pembelajaran. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal dengan indikator hasil belajar kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasi), C4 (Menganalisis).

### 1.7.3 Validitas

Menurut Azwar (2007:56) Validitas berasal dari kata *validity* yang yang artinya sejauh mana kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukuran dapat memiliki validitas yang tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran disebut dengan tes validitas rendah.

#### 1.7.4 Kepraktisan

Kepraktisan video pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan, keterlaksanaan perangkat pembelajaran, angket respon siswa, dan angket respon guru terhadap perangkat pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat nilai kepraktisan perangkat pembelajaran.

#### 1.7.5 Efektivitas

Efektivitas video pembelajaran dapat dilihat dari skor tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest*. Video pembelajaran dikatakan efektif apabila skor tes pemahaman konsep berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 75.

