

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia, dan merupakan aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 (Istikomah dan Purwoko, 2020). Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas maka diperlukan adanya usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003).

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Belajar matematika sangat perlu untuk kesiapan peserta didik baik dari dalam lingkungan maupun dari dalam dirinya sendiri hal ini karena matematika merupakan pelajaran yang tersusun secara sistematis dan membutuhkan penalaran logis, jadi bila proses belajar matematika tidak didukung oleh kedua faktor yang berpengaruh tentunya akan memberi kendala pada saat proses belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar yang dimana dalam proses tersebut tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya yaitu penggunaan bahan ajar.

Bahan ajar adalah apa saja yang digunakan guru untuk diberikan kepada siswa agar dapat mencapai kompetensi atau kemampuan tertentu, (Kasihani, 2007). Bahan ajar yang baik tentu saja harus mampu memotivasi siswa untuk belajar oleh karena itu guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas sebaiknya setiap saat harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah dengan pemanfaatan desain pembelajaran. Seorang guru diharapkan mampu membuat bahan pembelajaran yang berkualitas yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Seperti halnya yang terjadi di SMP N 5 Bilah Barat sekarang ini, dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru matapelajaran matematika yang ada di sekolah tersebut dimana pembelajaran di sekolah tersebut sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka langsung namun masih menggunakan sistem bergelombang sehingga dari observasi awal ini peneliti melihat bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan masih belum maksimal karena ditemukan kelemahan pada bahan ajar yang digunakan guru dimana bahan ajar dalam proses pembelajaran tersebut menggunakan bahan ajar cetak yang hanya berisi materi yang ringkas karna hanya menggunakan buku paket sebagai sumbernya hal ini dapat dilihat pada lampiran 5, penggunaan bahan ajar seperti tersebut dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang mengerti dengan materi yang di berikan sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang diperoleh masih banyak siswa yang belum mencapai nilai maksimal atau dikatakan belum tuntas. Berdasarkan permasalahan yang ada terlihat jelas bahwa perlu adanya tindakan untuk mengatasi permasalahan yang ada seperti guru harus mengembangkan bahan ajar yang ada menjadi lebih efektif dan efisien sehingga proses pembelajaran bisa lebih efektif, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan mengembangkan bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang lebih efektif dan berkualitas.

Bahan ajar yang berkualitas ialah yang memuat semua jenis media, baik yang statis maupun dinamis seperti animasi dan video kelebihan inilah

yang tidak dimiliki oleh media cetak (Utomo *et al*, 2015). Menggunakan Bahan ajar berbentuk media dalam pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri dimana materi bahan ajar dipilih, ditata dan disusun sedemikian rupa agar optimal dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu bahan ajar dirancang khusus untuk dipergunakan siswa dengan struktur materi berdasarkan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara bahan ajar dan alat belajar (Muhson, 2010). Media pembelajaran yaitu segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran dalam proses belajar sangat dianjurkan dalam pendidikan, hal ini sejalan dengan pendapat (Prasetyo *et al.*, 2017) bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan konten materi, beberapa contoh yaitu media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui media potensi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkat.

Pada era 4.0 sekarang ini pendidikan beralih menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi yang berkembang dalam proses pembelajaran karna guru hanya menggunakan buku ajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga terkadang menyebabkan minat siswa menjadi berkurang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karna tidak tertarik dengan bahan ajar yang digunakan maka situasi ini akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa hal ini sejalan dengan pendapat (Riyani, 2012) bahwa Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sarana, sarana merupakan segala sesuatu yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran seperti media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah dll.

Hal tersebut juga ditemukan di SMP N 5 Bilah Barat dimana tidak adanya penggunaan media sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran

yang dilaksanakan dimana sebenarnya pemanfaat teknologi dapat membantu guru menciptakan bahan ajar berbentuk media pembelajaran yang efektif, kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut dan mendapatkan informasi bahwa benar dimana guru di SMP N 5 Bilah Barat ini hanya menggunakan buku sebagai sumber bahan ajar pada proses belajar mengajarnya dan memang belum pernah menggunakan bahan ajar maupun media lain selain buku paket sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Setelah mendapatkan informasi dari guru matapelajaran matematika peneliti melakukan observasi oleh siswa kelas VIII SMP N 5 Bilah Barat dan didapat informasi banyak siswa yang memiliki kendala pada saat proses pembelajaran matematika seperti sulit memahami materi dikarenakan sumber belajar yang terbatas yang hanya menggunakan buku paket sehingga menimbulkan rasa bosan dan kurang minat dalam melakukan pembelajaran dimana ini sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan mereka dapatkan.

Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video (Wisada *et al*, 2019).

Peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis video dengan berbantu aplikasi Sparkol videoscribe, video pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio dan visual (Mahadewi, 2012)

Menurut Rusman *et al* (2012) :

Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Sedangkan Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian gambar yang

disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkoll videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil wawancara yang terlampir pada lampiran 1 dan uraian yang telah di paparkan di atas , maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Berbantu Aplikasi Sparkoll Videoscribe Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP N 5 Bilah Barat”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat kelemahan pada bahan ajar yang digunakan.
2. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai referensi untuk bahan ajar pada proses belajar mengajar.
3. Guru belum menggunakan bahan ajar berbentuk media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran matematika.

## **1.3. Batasan Masalah**

Pengembangan bahan ajar berbasis video berbantu aplikasi sparkoll videoscribe ini hanya mencakup pada materi bangun ruang sisi datar dimana akan yang akan disampaikan yaitu berisi pengenalan kubus dan balok, menentukan luas permukaan kubus dan balok, menentukan volume kubus dan balok.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas bahan ajar berbasis video berbantu aplikasi sparkoll videoscribe tersebut ?

2. Apakah bahan ajar berbasis video, efektif digunakan dalam pembelajaran matematika ?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII SMP N 5 Bilah Barat terhadap pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar video ?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas bahan ajar berbasis video berbantu aplikasi sparkoll videoscribe tersebut
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis video dalam pembelajaran matematika
3. Untuk mengetahui respon siswa Kelas VIII SMP N 5 Bilah Barat terhadap pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar berbasis video.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Berbantu Aplikasi Video Scribe Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP N 5 Bilah Barat” maka terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil yaitu:

1. Bagi Guru  
Sebagai bahan ajar alternatif yang bisa digunakan untuk membantu menjelaskan dan memberikan informasi pada pembelajaran matematika
2. Bagi Siswa  
Sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk belajar dimana saja dan kapan
3. Bagi Peneliti  
Dapat menjadi media mengajar apabila kelak nanti menjadi seorang pendidik.

### 1.7. Defenisi Operasional

1. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendapatkan hasil produk tertentu. Digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas.
2. Bahan ajar adalah alat bantu atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
3. Video merupakan media audio visual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serempak. Dengan demikian media video memiliki kemampuan berupa audio, visual, dan film. Video cocok untuk menayangkan gerakan atau sesuatu yang bergerak.
4. Sparkoll videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video yang tersiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh.
5. Matematika adalah ilmu yang mempelajari besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbetuknya matematika.