

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi serta seni dan budaya memberikan pengaruh pada perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Perkembangan dan perubahan yang terus menerus ini menuntut perlunya perbaikan, termasuk dalam sistem pendidikan nasional yakni penyempurnaan kurikulum untuk mewujudkan output yang mampu bersaing, berkualitas, dan berkompeten, serta menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Usaha perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti sampai saat ini. Peningkatan kualitas dan penyeimbang perlu dilakukan didalam dunia pendidikan untuk memenuhi tuntutan dunia industri dan perkembangan iptek yang akselerasinya sangat cepat. Hal tersebut menjadi tugas bagi pendidik yakni bagaimana cara untuk meningkatkan pendidikan yang lebih produktif, sebagai peran dalam membantu negara untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

Kemajuan pendidikan di Indonesia tentunya akan berdampak pada peserta didik, yakni peserta didik akan lebih terdorong untuk lebih produktif dan kreatif dalam belajar. Oleh karena itu, pemerintah terus berusaha dan berinovasi dengan sebaik mungkin melakukan perubahan agar terciptanya sumberdaya manusia yang kreatif dan inovatif. Usaha tersebut terlihat jelas dengan perubahan kurikulum yang terjadi sejak tahun 1947 hingga saat ini dikenal dengan Kurikulum 2013 (K13) yang mengedepankan pada pendekatan saintifik.

Kurikulum merupakan salah satu komponen utama pendidikan. Keberhasilan sistem pendidikan di suatu negara dapat dilihat dari implementasi kurikulum yang diterapkan di negara tersebut. Oleh karena itu, kurikulum yang baik akan sangat diharapkan dapat terlaksana di Indonesia sehingga mampu melahirkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, berkompeten, berkarakter, serta memiliki daya saing yang kedepannya dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan bangsa ini.

Dalam kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik pada penerapannya yakni lebih mengedepankan pendekatan induktif, yang dalam konteks penalarannya dimulai dari hal-hal spesifik kemudian ke hal-hal umum. Untuk itu, guru perlu mengetahui dan memahami kurikulum 2013 dan substansi perubahannya dari kurikulum sebelumnya. Selain itu guru masih perlu untuk mendalami dan melatih penalaran induktif, karena tuntutan keberhasilan pembelajaran bukan pada kondisi peserta didik yang dihadapkan pada kenyataan, fakta atau masalah, akan tetapi memerlukan kemampuan yang baik untuk mengkoordinasikan pengetahuannya ke dalam suatu konsep yang abstrak.

Dampak dari perubahan kurikulum ini sangat terasa oleh berbagai pihak, terutama bagi guru maupun peserta didik. Hal ini karena kurikulum merupakan pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga dalam perubahan kurikulum tentunya perlu adanya sikap antisipasi dan pemahaman oleh berbagai pihak, karena kurikulum sebagai rancangan pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dari implementasi kurikulum 2013, sangat memerlukan strategi dalam pembelajaran

untuk mencapai tujuan pendidikan. Implementasi kurikulum di sekolah dapat menentukan keefektifan dari kurikulum tersebut, terutama pada implementasinya dalam pembelajaran di kelas.

Khanifatul (2013;15) berpendapat bahwa dalam interaksi kegiatan pembelajaran di kelas, guru mempunyai peran yang sangat penting. Ia harus berusaha secara terus-menerus membantu peserta didik menggali dan mengembangkan potensinya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Harjanto (dalam Khanifatul, 2013) bahwa perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam kerangka mencapai tujuan absah dan bernilai. Dalam proses pembelajaran, diperlukan perencanaan pada setiap komponen-komponen yang terlibat atau yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Komponen tersebut diantaranya adalah pengolahan baik guru, peserta didik, pembelajaran, lingkungan kelas, waktu, dan media pembelajaran.

Sejak perubahan kurikulum, seorang guru idealnya harus mampu mengelola proses pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik, kreatif, dan selalu berinovasi untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang baik untuk peserta didik. Hal ini tentunya sangat diperlukan dalam implementasi kurikulum 2013, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Kondisi yang terjadi dalam pembelajaran matematika yang sejak dulu tak pernah berubah, dimana banyak peserta didik yang cenderung cepat bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu media yang merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran, memiliki peran

penting yang diperlukan guru sebagai alat komunikasi guru dan peserta didik dalam memperjelas konsep yang bersifat abstrak.

Hamalik (dalam Arsyad, 2009:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Sagala (2013:152) mengemukakan bahwa setiap anak mempunyai minat dan kebutuhan sendiri-sendiri, sehingga dalam pembelajaran, bahan ajaran dan penyampaian sedapat mungkin disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang memfokuskan pada *student oriented* tentunya akan membutuhkan ketersediaan fasilitas pembelajaran yang menarik, yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut, penggabungan dari berbagai media pembelajaran sebagai penyampai informasi perlu menjadi pertimbangan untuk seorang guru dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan lebih berkesan, serta perhatian peserta didik dalam proses

pembelajaran akan lebih terpusat. Hal tersebut merupakan pembelajaran dengan konsep multimedia.

Kozma (dalam Fathan, dkk ,2013 : 78) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang sulit di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Sundayana (2013 : 198) gambar dua dimesi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau yang lebih dikenal dengan multimedia dapat menjadikan visualisasi lebih menarik.

Dalam pembelajaran matematika khususnya unit Geometri, media pembelajaran sangat membantu untuk memvisualisasikan. Berdasarkan kurikulum 2013, pada matematika kelas VIII Geometri merupakan salah satu bagiannya yakni materi sistem koordinat. Hal ini tentunya membutuhkan inovasi dari guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya media pembelajaran, sedangkan dalam kenyataanya masih kurang pengembangan pembelajaran untuk materi ini pada kurikulum yang K13.

Oleh karena itu dalam penelitian pengembangan perangkat yang fokus di kembangkan adalah media pembelajaran, adapun media yang dipilih adalah media audio-visual berupa *Intructional Video* berbasis multimedia dengan konsep kontekstual. Dalam pembelajaran media *Intructional Video* ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk dalam proses pembelajaran yang lebih terpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Pengembangan Instructional Video Berbasis Multimedia untuk Materi Sistem Koordinat*” suatu penelitian di kelas VIII SMP Negeri 1 Limboto.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika pada umumnya masih membuat peserta didik cenderung bosan dan kurang berminat.
2. Masih kurangnya guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif berdasarkan kurikulum yang baru diuji cobakan (K13).
3. Pembelajaran pada K13 yang terpusat pada peserta didik (*Student oriented*) dengan pendekatan saintifik yang membina peserta didik untuk belajar secara mandiri, membutuhkan perangkat pembelajaran yang menarik, khususnya pada penggunaan media.
4. Materi pelajaran, minat, dan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif.

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran, dengan ditunjang perangkat pembelajaran lainnya. Adapun pengembangan media dalam penelitian ini adalah *instructional video*, dengan memanfaatkan *Software Sony Vegas Pro 11, Adobe Photo Shop CS6, Microsoft Office, CorelDrawX6* dan *Format Factory*, adapun *software* yang digunakan adalah free trial 30 hari.

Sedangkan penunjang dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, Rangkuman Materi, dan Buku Petunjuk Guru. Dalam penelitian ini dilakukan tes hasil belajar untuk memperoleh informasi mengenai peran dari *instructional video* pada hasil belajar peserta didik setelah media tersebut diujicobakan. Informasi yang diperoleh dijadikan sebagai data penunjang dalam penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan *Instructional Video* berbasis multimedia untuk materi sistem koordinat ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Instructional Video* ?
3. Bagaimana peran media terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi yang disajikan dalam media *Instructional Video* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media *Instructional Video* berbasis multimedia untuk materi sistem koordinat.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Instructional Video*.
3. Untuk memberikan informasi mengenai peran media terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi yang disajikan dalam media *Instructional Video*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, serta dapat memanfaatkan media yang telah dibuat ini dalam pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran sistem koordinat.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif masukan dalam perbaikan pembelajaran matematika.

4. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon pendidik, serta menambah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi, yang selanjutnya dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran.
5. Bagi instansi khususnya UNG, sebagai metode alternatif dalam dunia pendidikan agar dapat memicu daya kreativitas para pendidik dan calon pendidik sehingga dapat mempermudah para pendidik untuk menyampaikan materi agar terciptanya suasana edukatif dan imajinatif.