

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkenaan dengan Permendiknas No. 20 Tahun 2006, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan berbagai cara untuk dapat mewujudkan kemajuan daya pikir peserta didik melalui bidang pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan, pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kehidupan bangsa. Maka dari itu, pemerintah melakukan upaya-upaya seperti perubahan kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan di lapangan, menyediakan buku-buku pendidikan yang sesuai, menyalurkan berbagai macam sarana penunjang pendidikan lainnya serta menambah tenaga pengajar atau guru yang profesional dalam bidang matematika.

Dengan demikian, pembelajaran matematika ini menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat besar dalam kehidupan, karena salah satu tujuan pembelajaran matematika yakni peserta didik dapat menerapkan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, sudah sepatutnya pembelajaran matematika sudah terwujud dengan baik dan sesuai harapan para pendidik. Oleh karenanya, untuk mewujudkan proses pembelajaran matematika yang baik, para pendidik harus dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam meningkatkan daya pikir melalui pembelajaran matematika. Adapun motivasi yang harus dilakukan para pendidik, yakni dengan menciptakan media-

media pembelajaran yang menarik, model-model pembelajaran yang menarik, dan bahan ajar yang menarik. Hal itu, dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan pasif pada saat pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, diperlukan kelengkapan pembelajaran yang memadai agar kegiatan belajar mengajar di kelas berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.

Harapan di atas, belum sesuai dengan kenyataan yang sekarang, karena berdasarkan hasil observasi peneliti di SMPN 6 Gorontalo, tampak dalam proses pembelajaran di kelas terlihat belum maksimal. Hal ini dikarenakan, hasil belajar peserta didik yang rendah. Maka dari itu, nilai rata-rata hasil ujian nasional pada mata pelajaran matematika tiga tahun terakhir di SMPN 6 Gorontalo yang dimuat pada situs web *puspendik.kemdikbud.go.un* yang tidak mencapai standar kelulusan nasional, yaitu tahun 2015 rata-rata nilai mencapai 30,92, tahun 2016 rata-rata nilai mencapai 36,61, dan tahun 2017 rata-rata nilai mencapai 32,57.

Berdasarkan hasil ujian nasional di atas, salah satu faktor yang membuat proses pembelajaran matematika di kelas tampak belum maksimal, yakni pada pendidik yang hanya terfokus dengan menggunakan satumedia pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yakni hanya fokus pada bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah. Hal ini disebabkan, kurangnya pemanfaatan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga media yang digunakan oleh pendidik hanya fokus pada bahan ajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika terkesan monoton dan kurang kreatif. Hal itu dikarenakan, perkembangan

teknologi yang ada sekarang ini. Peneliti menganggap bahwa pembelajaran yang hanya terfokus dengan menggunakan media bahan ajar dalam proses pembelajaran matematika terasa kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dan juga terasa membosankan. Dengan demikian, pembelajaran yang baik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kondisi kelas dan mampu menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, contohnya dengan penggunaan media berbasis komputer. Menurut Soimah (2018: 39), pemanfaatan teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menunjang dan membantu para pendidik dalam menyampaikan materi. Oleh karenanya, diperlukan media berupa video pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Menurut Uno dan Nina (2008: 214), media video adalah audio visual yang memiliki unsur gerak dan suara, yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan rinci. Selain itu, menurut Sanaky dalam Purwanti (2015:44), bahwa kelebihan media video yaitu menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, karena memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar.

Penggunaan media berupa video dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi

terhadap peserta didik. Oleh karena itu, video merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran yang sangat dibutuhkan guru sebagai alat komunikasi guru dan peserta didik dalam memperjelas konsep yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Selain penggunaan media yang tepat, pendidik juga harus memperhatikan pemilihan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Karena penggunaan model pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak sehingga konsep matematika yang didapatkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model yang dianggap tepat oleh peneliti yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arends (2004 : 392) "*problem based learning is characterized by student working in pair or small group to investigate ill define, real live problem*" (artinya : pembelajaran berbasis masalah bercirikan adanya kerjasama dalam kelompok kecil secara berpasangan atau untuk investigasi dalam upaya pemecahan suatu masalah). Adapun menurut Bound and Felletti (1997:15) "*problem based learning is an approach to structuring the curriculum which involve confronting students with problems from practice which provide a stimulus for learning*" (artinya pembelajaran berbasis masalah sebagai pendekatan yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan yang berasal dari latihan dan rangsangan untuk melaksanakan pembelajaran). Selain itu, menurut Warsono dan Hariyanto (2017: 147), *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang

kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran berbasis masalah atau menggunakan model pembelajaran PBL diharapkan dapat memberikan perubahan dalam proses pembelajaran, baik dari motivasi ataupun minat belajar dan terutama hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berkenaan dengan pemahaman diatas, salah satu materi dalam proses pembelajaran matematika yang masih terbilang sangat sulit dipelajari oleh peserta didik, yakni materi segi empat pada kelas VII di SMPN 6 Gorontalo yang memiliki sub materi yaitu layang-layang dan belah ketupat. Permasalahan yang sering dihadapi peserta didik dalam materi ini yaitu pesertadidik harus berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah kontekstual pada materi tersebut. Namun demikian, masih banyak peserta didik yang belum menguasai konsep dasar matematika, khususnya pada materi layang-layang dan belah ketupat. Maka dariitu, dengan adanya penggunaan media video pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memberikan kecepatan dalam penguasaan materi layang-layang dan belah ketupat pada pembelajaran Geometri Bangun Datar. Mengingat pendidik yang mengajar matematika di SMPN 6 Gorontalo masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran untuk materi segi empat. Hal ini dikarenakan, pendidik lebih focus terhadap media bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh pemerintah, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang ***“Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi pada Model PBL Materi Layang-Layang dan Belah Ketupat untuk Kelas VII SMP N 6 Kota Gorontalo”***. Dengan penggunaan media video yang berorientasi pada PBL diharapkan dapat meningkatkan daya analisis peserta didik dalam pemecahan masalah dan semakin banyak tersedia alat-alat bantu yang dapat membantu peserta didik dalam belajar lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana proses dan hasil pengembangan video pembelajaran matematika berorientasi pada model PBL materi layang-layang dan belah ketupat di SMP kelas VII ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran yang berorientasi pada model PBL (*Problem Based Learning*).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru diharapkan bisa membuat, menggunakan dan memanfaatkan media untuk pembelajaran
2. Bagi Sekolah, agar dapat menjadi bahan masukan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika siswa.

Bagi Peneliti yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran.