

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu yang berkembang seiring kemajuan teknologi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini telah banyak memberikan kontribusi bagi kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Salah satu dampak perkembangan teknologi yang jelas adalah kemajuan di bidang pendidikan, yang memunculkan istilah yaitu teknologi pendidikan (*educational technology*). Di Indonesia, teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran, misalnya pada pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran. Dengan adanya perkembangan video pembelajaran dalam pembelajaran matematika telah menjanjikan potensi dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, dan menyesuaikan informasi.

Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan komunikasi yang bernilai edukatif yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penelitian Eyler dan Giles (Widharyanto, 2008:8) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang siswa di dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran matematika diarahkan pada terbentuknya kemampuan nalar pada diri siswa yang tercermin dalam berkemampuan berpikir kritis, analitis, sistematis, kritis, 2 dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (BSNP, 2006:395). Oleh karena itu, pendidik perlu berupaya menggunakan berbagai metode maupun

strategi yang bervariasi, serta menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan menggunakan media yang tepat sehingga dapat memotivasi siswa, senang dalam belajar matematika serta mampu dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar mandiri dan mampu untuk berpikir kritis.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) salah satu pokok bahasan dalam matematika yang harus dipelajari dan dapat menggunakan video pembelajaran adalah SPLDV. Selama ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi siswa. Diantaranya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran matematika yang masih kurang bervariasi. Pembelajaran matematika pada umumnya masih didominasi oleh peran guru, sehingga keaktifan dan kemandirian belajar siswa kurang. Selain itu penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah dirasa masih kurang optimal. Hal ini senada yang diungkap oleh Asmin (2003:2) bahwa beberapa guru matematika di Indonesia selama ini masih terbiasa mengajar dengan metode ceramah dan penyampaiannya cenderung monoton sehingga siswa cenderung pasif. Mereka menerima konsep matematika sebagai produk jadi. Proses pembelajaran semacam ini dapat mengakibatkan kurang bermaknanya konsep matematika bagi siswa.

Penggunaan media yang tepat merupakan sarana untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya pembelajaran perlu mendapat perhatian. Bantuan media pembelajaran membuat siswa tidak lagi terlibat dalam pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Siswa memiliki kemerdekaan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang

dimiliki. Terciptanya belajar mandiri merupakan salah satu tanda bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) terlaksana. Dalam belajar mandiri siswa memposisikan dirinya sendiri sebagai subyek, pemegang kendali, pengambil keputusan atau pengambil inisiatif atas belajarnya sendiri. Dengan demikian, kemampuan dalam mengendaikan atau mengarahkan belajar sendiri merupakan syarat utama (Anonim : 2011). Faktor lain yang juga mempengaruhi prestasi siswa adalah lingkungan. Lingkungan siswa terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah. Dalam lingkungan tersebut banyak fasilitas-fasilitas yang dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 6 Gorontalo pada umumnya masih banyak siswa yang lebih menyukai hiburan di televisi, internet, game online, game komputer, playstation dari pada harus belajar matematika. Keadaan ini dikarenakan sebagian besar siswa SMP Negeri 6 Gorontalo mempunyai laptop, Handphone, dan sejenisnya yang sering dibawa ke sekolah. Melihat kenyataan tersebut maka perlu dicarikan solusi berupa perbaikan-perbaikan yang tepat sehingga siswa dapat mempelajari matematika lebih mudah dan lebih menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran matematika yang isinya sesuai dengan kurikulum sekolah, dikemas dengan bentuk menarik sehingga diharapkan siswa dapat belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Salah satu media yang ditawarkan adalah video pembelajaran berorientasi model PBL yang diharapkan dapat membantu mendampingi belajar siswa. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Dina Indriyana (2011:116) bahwa dengan menggunakan media

pembelajaran siswa dapat lebih aktif dalam mempelajari materi, menumbuhkan kemandirian belajar, dan anak didik yang tipe belajar yang berbeda- dapat.

Oleh karena itu video yang merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran, sangat dibutuhkan guru sebagai alat komunikasi guru dan peserta didik dalam memperjelas konsep yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkrit dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang tepat juga 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 PBL (*Problem Based Learning*) dimana pembelajarannya menyajikan permasalahan-permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas penggunaan video pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik, video pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sehingga penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan mengembangkan video pembelajaran berorientasi model PBL (*Problem Based Learning*) sebagai media pembelajaran matematika guna mengatasi kejenuhan dan kebosanan peserta didik dan dapat mengetahui manfaat pembelajaran matematika

dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu peserta didik juga dapat menggunakannya dimana saja berada tanpa harus berada di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Pengembangan video pembelajaran matematika berorientasi model PBL pada materi SPLDV*" suatu penelitian di kelas VIII SMP Negeri 6 Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan dan hasil video pembelajaran matematika berorientasi model PBL pada materi SPLDV?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran matematika berorientasi model PBL yang baik pada materi SPLDV.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan menggunakan media pembelajaran, dapat memilih media yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pelajaran matematika menjadi menyenangkan
2. Bagi peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran SPLDV.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif masukan dalam perbaikan pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan video pembelajaran sebagai salah satu alternative media pembelajaran.

