

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa secara intensif mengalami inovasi. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: *“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”*

Pendidikan di Indonesia perlu secepatnya berbenah untuk mengikuti laju perkembangan pendidikan dunia akibat kemajuan teknologi. Perkembangan pendidikan yang semestinya dicapai ialah pendidikan yang memiliki standar tinggi dan berkualitas. Progresif kualitas pendidikan dasarnya pada sekolah, karena sekolah lebih memahami masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Stigma masyarakat umumnya beripikiran bahwa pekerja lulusan sekolah menengah dengan kemampuan matematika tinggi memiliki peluang karir yang lebih baik dan tingkat pengangguran yang lebih rendah dibandingkan dengan yang kemampuan matematikanya rendah. Sejalan dengan hal tersebut, matematika dimata masyarakat merupakan ilmu yang sulit dipelajari bahkan menjadi salah satu pelajaran yang tidak disukai oleh banyak siswa. Akibat stigma tersebut matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh para siswa serta menjadi salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Hasil belajar peserta didik merupakan suatu hal yang penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran. Terlebih lagi saat ini kita sedang menghadapi krisis yang disebabkan oleh pandemi virus corona (covid 19) yang juga berdampak pada keberlangsungan pendidikan. Seperti yang kita ketahui bersama proses pembelajaran saat ini dilakukan secara online atau yang biasa kita sebut dengan pembelajaran daring dengan menggunakan berbagai situs web. Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dengan cara online ini merupakan pembelajaran yang masih perlu dievaluasi oleh pemerintah sehingga pelaksanaannya pun terkesan belum maksimal.

Pelaksanaan pembelajaran saat ini memaksa sekolah untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih modern. Namun banyak guru yang masih kurang memanfaatkan media belajar ini diakibatkan keterbatasan penguasaan teknologi informasi. Hal ini juga berpengaruh pada respon siswa saat mengikuti pembelajaran karena keterbatasan tersebut siswa sering merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya respon siswa saat pembelajaran disebabkan pula karena terlalu cepatnya penjelasan materi oleh guru sehingga siswa kesulitan mengikuti penjelasan dari guru. Maka dari itu, perlu mempersiapkan beberapa hal pra memberikan layanan belajar.

Persiapan pra memberikan layanan belajar menjadi faktor penentu dalam berhasil tidaknya proses pembelajaran. Salah satu komponen yang harus dipersiapkan guru adalah media pembelajaran. Dimana media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang menghambat efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa video pembelajaran interaktif. Dalam hal ini video pembelajaran interaktif sebagai mediasi dalam proses pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran interaktif ini dapat menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran pada situasi pandemi baik online maupun offline. Siswa

tidak akan kesulitan lagi mengingat penjelasan guru karena penjelasan tersebut sudah terekam pada video pembelajaran interaktif yang dapat di share oleh guru kesiswa tentu dalam bentuk video penjelasan bukan hanya PPT. video pembelajaran interaktif pada pembelajaran daring ini pun dapat menjadi solusi untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran yang lebih modern dikarenakan laju perkembangan teknologi. Dengan difasilitasi tampilan visual dan audio yang termuat dalam video pembelajaran interaktif diharapkan mampu menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini video pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana belajar yang kapan saja dapat dipelajari oleh siswa.

Dari eksposisi ini, perlu dilakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Memperbaiki Hasil Belajar Matematika pada Materi Transformasi Refleksi Kelas IX SMP Negeri 1 Telaga Jaya”*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan video pembelajaran interaktif dalam memperbaiki hasil belajar matematika pada materi transformasi refleksi kelas IX SMP Negeri 1 Telaga Jaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai yaitu mengembangkan video pembelajaran interaktif dapat memperbaiki hasil belajar siswa pada materi transformasi refleksi kelas IX SMP Negeri 1 Telaga Jaya

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan manfaat yang akan diperoleh sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Dapat menambah tersedianya referensi belajar siswa, berupa video pembelajaran interaktif.

2. Bagi guru

Dapat menambah wawasan baru bagi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif terutama saat proses pembelajaran daring, sehingga dapat mempermudah penyampaian materi ajar.

3. Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah. Merupakan kebijakan tiap sekolah menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini video pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran.