

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU RI No 2 Tahun 1989 menjelaskan Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan/atau latihan bagi peranannya di masa akan datang. Sumber daya pendidikan adalah pendukung dan penunjang pelaksanaan pendidikan yang terwujud sebagai tenaga, dana, sarana dan prasarana yang tersedia atau diadakan dan didayagunakan oleh keluarga, dan masyarakat.¹

Keberhasilan pendidikan dalam mewujudkan sumber daya manusia yang sesuai dengan cita-ideal dapat terukur kadar mutunya. Artinya kadar kualitas sumber daya manusia yang terukur akan menjadi tolak ukur untuk rekonstruksi atau bahkan mendekonstruksi pendidikan dari waktu ke waktu. Salah satu barometer keberhasilan pendidikan dalam mewujudkan sumber daya manusia adalah dengan mengukur kualitas sumber daya manusia yang ditandai dengan meningkatnya kualitas pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih dinamis dan mandiri dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan beragama dengan tatanan

¹ Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah* (Jakarta: PT Grasindo, Anggota IKAPI, 2018), 6.

nasional dan internasional.² Pendidikan telah melahirkan salah satu kontribusi penting yaitu mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi oleh sebab itu pendidikan adalah modal utama untuk meraih cita-cita di masa yang akan datang.

Pendidikan matematika di sekolah ditujukan agar siswa memiliki daya nalar yang baik terutama ketika menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran matematika. Padahal kemampuan penalaran menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika di sekolah yaitu melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram dan sebagainya. Salah satu pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yaitu suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk

² Arbangi, Dakir dan Umiarso, *Manajemen Mutu Pendidikan* (Jakarta: KENCANA (Divisi dari Prenadamedia Group), 2016), 78.

memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.³

Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran. Memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek yaitu pengertian bahasa dan pengertian *terminology*. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Pengertian media secara *terminology* cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Dalam memilih media, guru perlu menganalisis kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran yang akan dilaksanakan.⁴

Proses belajar mengajar di sekolah pasti membutuhkan banyak sekali sarana prasarana yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran termasuk pada saat proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas seperti media atau alat peraga sebagai penunjang keberhasilan penyampaian materi dan untuk membantu proses pembelajaran dalam hal

³ Tina Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah", *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 05, No.1, April 2015, 1-2.

⁴ Lina Novita dkk, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD", *Indonesian Journal Of Primary Education*. Vol 3, No. 2, Desember 2019, 65-66.

pemahaman materi yang disampaikan. Secara umum banyak sekali media atau alat peraga yang bisa digunakan pada saat proses pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran matematika seperti menggunakan objek atau benda nyata, papan bilangan, media cetak, film, gambar dan yang lainnya. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan informasi bahwa pada saat proses pembelajaran masih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran, tetapi guru pernah sesekali menggunakan metode diskusi, metode hitung jari, tanya jawab dan penugasan terhadap siswa dalam proses pembelajaran matematika. Di sini yang menjadi faktor permasalahan dalam proses pembelajaran ialah kurangnya fasilitas, sarana prasarana, serta media pembelajaran. Di sekolah tersebut masih minim terhadap fasilitas pendidikan yang seharusnya ada di setiap sekolah, seperti belum adanya perpustakaan, serta buku-buku materi yang masih kurang. Di sekolah tersebut memiliki 8 pendidik (laki-laki), untuk kelas III ini terdapat 17 peserta didik serta 168 peserta didik (total keseluruhan). Kurikulum yang digunakan sekolah tersebut ialah kurikulum 2013 sejak tahun 2015. Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran matematika di kelas III guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, metode hitung jari, diskusi, tanya jawab, serta penugasan di sertai siswa maju ke depan untuk mengerjakan soal yang ditulis oleh guru

dipapan tulis mengenai materi perkalian tanpa media yang menarik dalam proses pembelajaran, tetapi guru menjelaskan materi perkalian menggunakan jari tangan sebagai cara untuk pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Proses pembelajaran pasti memiliki faktor baik dari internal maupun eksternal. Dari sisi internal seperti kurangnya kemampuan dasar peserta didik dalam pelajaran matematika, motivasi belajar dan juga kondisi tubuh. Sedangkan dari sisi eksternal seperti penggunaan media atau alat peraga pada saat proses pembelajaran dan situasi keluarga. Permasalahan yang ditemui di sekolah adalah pemahaman peserta didik yang masih kurang dalam belajar berhitung. Pada saat proses observasi ternyata masih terdapat peserta didik yang masih belum lancar dalam belajar menghitung. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas masih minim dan kurangnya media yang menarik dalam proses pembelajaran. Kemudian kemampuan berhitung siswa dalam belajar matematika masih kurang, kurangnya perhatian, bantuan, serta dukungan dari sebagian orangtua peserta didik dalam proses belajar.

Fokus utama dalam permasalahan ini ialah kurangnya media pembelajaran yang menjadi salah satu faktor kurangnya pemahaman siswa terhadap belajar menghitung masih minim dan pada akhirnya

peserta didik ada yang tidak tertarik belajar menghitung serta mengalami kesulitan dalam proses memahami belajar menghitung.

Media pembelajaran sebagai alat peraga yang memang sangat dibutuhkan pada saat proses pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran dan cara supaya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian sebelumnya ada beberapa penelitian yang merupakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan membuat media audio visual seperti media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash*, kemudian media berbasis *Microsoft PowerPoint*, video pembelajaran berbasis *PMRI*, dan pengembangan media *E-Flipbook* dengan materi yang sama yaitu operasi hitung bilangan cacah. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kriteria layak untuk digunakan. Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan media tersebut peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan membuat media yang berbeda dari beberapa penelitian tersebut yaitu membuat dan mengembangkan media audio visual yang berbentuk video pembelajaran yang di buat melalui sebuah kolaborasi antara dua aplikasi yang akan digabungkan yaitu membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dan *canva*.

Pada mata pelajaran matematika banyak sekali alasan yang menyatakan bahwa mata pelajaran matematika dianggap terlalu sulit, rumit, menguras pikiran dan juga membosankan. Solusi yang bisa dilakukan ialah membantu peserta didik dalam memahami konsep dasar matematika dengan memberikan contoh dan juga mengajarkan secara bertahap, memberikan dukungan dan motivasi kepada peserta didik untuk terus belajar dan jangan memarahi atau mengecilkan kemampuan peserta didik, menggunakan media atau alat peraga seperti media visual ataupun audio-visual pada saat proses pembelajaran, dan melatih berhitung secara beratur dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

Berdasarkan pemikiran inilah yang menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul : “Pengembangan Media Audio-Visual *OHBILACA* Berbasis *Critical Thinking and Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III (SD Negeri Kentir)”. Penelitian dan pengembangan media audio-visual ini berbentuk video pembelajaran dan *OHBILACA* sendiri merupakan singkatan dari materi yang diambil yaitu Operasi Hitung Bilangan Cacah. Peneliti akan melakukan pengkajian secara mendalam dalam bentuk penelitian dan membuat media pembelajaran, yang dimana nantinya media tersebut dijadikan sebagai penunjang dan

akan digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Peneliti juga berharap dengan adanya media yang akan dibuat dan digunakan nantinya di sekolah tersebut pada pembelajaran matematika dapat membantu dalam proses pemahaman siswa dan menjadi bahan untuk menarik perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian peserta didik hanya dapat melakukan kegiatan berhitung sederhana dengan menggunakan jari tangan, sehingga masih terdapat peserta didik yang belum lancar dalam melakukan kegiatan berhitung.
2. Peserta didik membutuhkan bantuan khusus berupa media, pengulangan dan pemberian instruksi secara sederhana guna melatih kemampuan berhitungnya.
3. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih belum maksimal dan perlu di berikan dorongan kepada peserta didik supaya memahami pembelajaran berhitung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan landasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan membatasi masalah ini pada :

1. Pengembangan media audio visual ini berbentuk video pembelajaran.

2. Pengembangan media ini terkhusus pada materi operasi hitung bilangan cacah yang terdapat pada tema 1 saja.
3. Media berisi materi operasi hitung bilangan cacah yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang sesuai dengan buku seri tematik terpadu kurikulum 2013 kelas III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Audio-Visual *OHBILACA* Berbasis *Critical Thinking and Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III (SD Negeri Kentir) ?
2. Bagaimana kelayakan Media Audio-Visual *OHBILACA* Berbasis *Critical Thinking and Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III (SD Negeri Kentir)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka peneliti menguraikan tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan prosedur Pengembangan Media Audio-Visual *OHBILACA* Berbasis *Critical Thinking and Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III (SD Negeri Kentir).

2. Memvalidasi kelayakan Media Audio-Visual *OHBILACA* Berbasis *Critical Thinking and Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III (SD Negeri Kentir).

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian dan pengembangan, dan dapat memperkaya keilmuan terutama inovasi dalam sumber belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas : Hasil penelitian dapat menambah pustaka dalam meningkatkan inovasi pembelajaran matematika.
 - b. Bagi Siswa : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan lebih mengembangkan fleksibilitas belajar siswa secara optimal.
 - c. Bagi Guru : Hasil penelitian pengembangan media audio-visual ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang efektif, efisien, dan menarik.

- d. Bagi Peneliti : Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan kontribusi pemikiran peneliti dalam memperluas cakrawala berpikir ilmiah dalam bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan media audio-visual sebagai sumber belajar matematika di Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah:

1. Media audio-visual yang dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran dan sesuai dengan materi mata pelajaran matematika.
2. Media audio-visual dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media audio-visual yang dikembangkan mudah digunakan pada saat proses belajar mengajar sesuai materi yang diajarkan.
4. Tampilan video pembelajaran lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.
5. Didalam video pembelajaran yang dirancang dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar, pertanyaan dalam bentuk soal biasa dan soal cerita.
6. Sasaran produknya yaitu peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

H. Sistematika Penulisan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah, maka secara sistematis penulisan penelitian ini terbagi dalam lima BAB sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat produk yang akan dikembangkan, dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

BAB II KAJIAN TEORI, meliputi deskripsi teori, kerangka berpikir produk yang akan dikembangkan (rancangan produk konseptual).

BAB III DESAIN/PROSEDUR PENELITIAN, meliputi prosedur penelitian yang terdiri atas metode penelitian R&D dan tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, meliputi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, yang terdiri atas kesimpulan dan saran.