

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Zaman sekarang kemajuan teknologi yang berkembang membuat informasi yang mudah diketahui oleh masyarakat (Darmiyanti, 2020). Trenggono Hidayatullah *et al.*, (2023) menjelaskan bahwa dalam menghadapi era digital dan globalisasi, pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi ini harus sebanding dengan fasilitas yang menunjang terwujudnya pendidikan dan mengharuskan guru untuk melangkah maju terus berkembang dalam meningkatkan kompetensinya (Nurgiansyah, T. H., & Pringgowijoyo, Y. 2020).

Adanya perkembangan teknologi pendidikan, guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyuni *et al.*, (2022) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses penyampaian pesan yang hendak disampaikan guru kepada siswa dan informasi yang disampaikan menjadi menarik perhatian siswa. Pengertian lain media pembelajaran yaitu alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah *et al.*, 2023). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat komunikasi untuk mempermudah penyampaian pesan guru kepada siswa, menumbuhkan

motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan rasa keingintahuan siswa (Dwijayani, 2019). Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah teknik yang digunakan guru menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran zaman sekarang semakin maju, dari media yang sederhana hingga media pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan adanya media yang menarik peserta didik, salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video interaktif. Wardani, R. K., & Syofyan, (2018) mengemukakan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar dan teks. Video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang disajikan lewat gambar yang dilengkapi dengan suara yang berbahasa Indonesia jelas dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri (Wardani, R. K., & Syofyan, 2018). Menurut Biassari *et al.*, (2021) Pengertian lain dari video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang dikemas secara sinematik. Peneliti menyimpulkan video interaktif adalah suatu jenis media yang dapat menyampaikan materi melalui gambar, teks dan suara yang disajikan secara menarik.

Pembelajaran yang dilakukan siswa di Sekolah Dasar salah satunya adalah matematika. Menurut Mashuri, (2019) Matematika adalah ilmu universal yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan daya pikir manusia.

Matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari oleh siswa, dengan adanya pelajaran matematika siswa dapat mempelajari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan matematika (Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, 2020). Matematika juga menjadi dasar dalam perkembangan teknologi modern serta memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu yang lainnya (Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, 2020). Peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan matematika.

Pembelajaran yang dilakukan siswa di Sekolah Dasar salah satunya adalah matematika. Pembelajaran matematika terdapat salah satu materi yaitu pecahan. Menurut Pajarwati, Asri, (2019) pecahan merupakan suatu materi matematika yang sulit untuk diajarkan, karena sebelumnya siswa di sekolah dasar mengenal bilangan berupa bilangan yang utuh seperti bilangan asli dan bilangan cacah. Kemudian, mereka harus memahami bilangan yang dibagi-bagi menjadi beberapa bagian yang beragam. Roesslein, R. I., & Coddington, (2019) juga berpendapat proses memahami pecahan menjadi keterampilan yang sangat sulit bagi siswa. Pembelajaran operasi pecahan membutuhkan pemikiran konsep yang menantang guru agar dapat memberikan pemahaman yang berkesan sehingga, siswa dapat mudah menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru (Stohlmann, M., Yang, Y., Huang, X., & Olson, 2019). Peneliti menyimpulkan bahwa pengertian pecahan adalah materi pembelajaran

yang menjelaskan tentang bilangan yang disebut dengan pembilang dan penyebut.

Berdasarkan hasil observasi pada 23 Oktober 2023, diketahui permasalahan-permasalahan siswa di Sekolah Dasar yang paling dominan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru hanya menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dan hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran sehingga, menyebabkan siswa cukup kesulitan untuk memahami materi, mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran dan bahkan ada siswa yang nilainya belum mencapai KKM. KKM dalam mata pelajaran matematika seharusnya ≥ 70 akan tetapi kebanyakan siswa masih mendapatkan nilai ≤ 65 . Permasalahan yang muncul di atas sudah seharusnya diselesaikan dan dicarikan solusinya agar tidak menjadi sebuah permasalahan yang semakin besar.

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang penerapan media video interaktif di SD. Peneliti mengambil tiga penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian pertama, telah dilakukan oleh Putra & Subekti, (2022) dengan judul penerapan video interaktif dengan pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pecahan kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video interaktif dengan pendekatan matematika realistik efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi pecahan di sekolah dasar. Penelitian kedua dilakukan oleh Auliya *et al.*, (2023) dengan judul pengaruh penggunaan media

pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif ini terbukti dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena materi yang diberikan dikemas secara menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ketiga dilakukan oleh Astriyani (2022) dengan judul pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang penulis teliti adalah terdapat pada tempat penelitian, subjek penelitian yang akan diambil dan memfokuskan pembelajaran matematika pada materi pecahan.

Upaya dari pemecahan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti menggunakan media video interaktif pada saat proses pembelajaran matematika materi pecahan dengan tujuan siswa dapat memenuhi beberapa indikator pemahaman yang terdapat pada materi matematika. Menurut Apriliyana *et al.*, (2023) Terdapat tujuh indikator pemahaman konsep matematika antara lain; menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasi sebuah objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, memberikan

contoh dari sebuah konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan mengaplikasikan konsep pemecahan masalah. Ketujuh indikator tersebut, yang perlu diperhatikan oleh siswa dalam menyelesaikan persoalan pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti menggunakan media video interaktif dalam penelitiannya, dengan harapan media video interaktif dapat meningkatkan situasi yang menyenangkan bagi peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alasan pemilihan media pembelajaran video interaktif dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pada materi pecahan. Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut ke dalam sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD “**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah ditulis di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar materi pecahan siswa kelas V di Sekolah Dasar menggunakan media video inetaktif ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi pecahan/dengan menggunakan media video inetaktif pada siswa kelas V di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penjelasan dari tujuan penelitian, manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa
 - a. Dengan adanya media video interaktif dapat menambah motivasi dalam belajar.
 - b. Dengan adanya media video interaktif dapat melatih kemampuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan.
2. Bagi Guru
 - a. Mengetahui hambatan hasil belajar materi pecahan dengan adanya penelitian ini.

- b. Menjadikan motivasi bagi guru untuk menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan prestasi dan bahan evaluasi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Menambah inovasi penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses, keterampilan siswa dan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

- a. Mengaplikasikan teori yang sudah didapatkan pada permasalahan di sekolah.
- b. Menambah pengetahuan atas dampak perubahan prses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini diringkas sebagai berikut :

1. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan media pembelajaran video interaktif.
2. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada kelas V dengan jumlah total 25 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.
3. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan menggunakan materi pada mata pelajaran matematika yang memuat tentang materi pecahan .