

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan peserta didik yang cakap, kreatif dan mandiri (Muna, Nizaruddin, & Murtianto, 2017). Menurut Murtianto (2014), kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, daya nalar, kontekstual, menantang, menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar dan belajar dengan berbuat (*learning by doing*). Mengacu pada hal tersebut, suatu proses pembelajaran seharusnya dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan potensi yang ada dalam dirinya sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan khususnya dalam mata pelajaran matematika (Muna, Nizaruddin, & Murtianto, 2017).

Pada era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, tentunya pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang ada. Karena pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Maka dari itu pendidikan menjadi salah satu modal penting untuk memajukan sebuah bangsa karena kesejahteraan dan kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikannya.

Akan tetapi situasi pandemi Covid-19 telah melanda banyak negara, berdampak secara keseluruhan pada sistem dan tatanan hidup setiap warga negara. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan dalam bidang kesehatan yang sudah merenggut jutaan nyawa, melainkan juga pada sektor lain kehidupan, mulai dari soal politik, sosial, budaya, dan juga termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam menangani kasus ini, pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan untuk melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sehingga masyarakat dianjurkan beraktivitas dari rumah. Dampak dari penerapan kebijakan itu menampakkan perubahan yang signifikan dalam bidang pendidikan, seluruh instansi pendidikan di Indonesia melaksanakan proses belajar mengajar secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terhitung sejak bulan Maret tahun 2020 (Susanto & Yudanti, 2020).

Setelah melewati masa pandemi Covid-19, saat ini dunia masuk pada era *new normal*, di mana terdapat perubahan perilaku hidup. Aktivitas yang dijalankan telah kembali seperti sebelum pandemi, tetapi tetap menerapkan protokol kesehatan sehingga dapat mencegah penularan Covid-19. Saat pandemic Covid-19, terjadi perubahan tempat dalam melakukan aktivitas, yaitu kerja, belajar, beribadah, dan segala aktivitas yang biasanya dikerjakan di luar rumah, harus dilakukan di dalam rumah untuk mencegah penularan Covid-19. Memasuki era *new normal*, pemerintah telah mengizinkan beberapa aktivitas dilakukan dari tempat yang semestinya, yaitu belajar di sekolah/kampus, bekerja dari kantor, beribadah di rumah ibadah dan sebagainya.

Walalupun era *new normal* saat ini sudah memperbolehkan pembelajaran tatap muka, akan tetapi pembelajaran tatap muka era *new normal* dilakukan secara terbatas. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika SMK Islam Bina Nusantara Gumelar pembelajaran tatap muka era *new normal* tetap dilakukan akan tetapi dengan pembatasan pada jam pelajaran. Seperti yang seharusnya 45 menit setiap satu jam pelajaran sekarang menjadi 30 menit setiap jam pelajaran. Beberapa sekolah bahkan ada yang membatasi pertemuan tatap muka yang seharusnya dua kali dalam seminggu menjadi satu kali dalam seminggu sehingga pembelajaran dilakukan secara tercampur (*blended learning*). Hal ini membuat pemahaman dan pengetahuan siswa kurang. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka akan berdampak kurang baik bagi prestasi belajar siswa dan lebih jauh akan menurunkan kualitas pendidikan di sekolah.

*Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Pendapat pula dinyatakan oleh Graham bahwasannya *blended learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi. (Abdullah, 2018)

Model pembelajaran *blended learning* mempunyai tujuan untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran dengan menyediakan berbagai media

pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa dalam belajar. Pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam mengembangkan pengetahuan. Kemudian, tindak lanjut dari pembelajaran dapat dilakukan secara *offline* dan *online*. Program pembelajaran yang menggunakan *full online* kurang tepat digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan tatap muka antara pelajar dan pengajar seperti pada materi penjasokes dan materi lain yang membutuhkan praktek. Pembelajaran *online* efektif dilaksanakan apabila terdapat siswa yang berhalangan hadir, dengan pemanfaatan media *online* diharapkan siswa akan tetap bisa mengikuti materi pelajaran (Abdullah, 2018).

Melihat adanya hal tersebut maka dari itu sudah seharusnya sudah ada inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan sebagai jembatan untuk mengembangkan kreatifitas siswa walaupun di tengah-tengah kondisi yang sulit. Salah satu pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan serta kreatifitas adalah pendidikan matematika yang berarti didalamnya terdapat pelajaran matematika. Sesuai dengan pendapat Ilsa, F, & Harun (2021) menyatakan bahwa Matematika itu penting bagi siswa baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu, sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pembimbing pola pikir. Mengingat Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maka Matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sekolah dasar (Ilsa, F, & Harun, 2021). Meskipun matematika memiliki peranan yang penting, namun kenyataanya matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh

sebagian siswa. Kesulitan belajar matematika terdapat pada kesulitan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep matematika (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Berdasarkan wawancara terhadap guru matematika Kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi tersebut terutama pada penyelesaian permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi SPLTV. Dari hasil ulangan harian diketahui juga bahwa nilai rata-rata siswa pada materi SPLTV masih tergolong rendah yaitu ada pada angka 75. Kebanyakan guru masih menggunakan metode belajar konvensional. Pada saat pembelajaran *bleanded learning* guru masih berpatok pada kegiatan belajar mengajar yang hanya mengandalkan video penjelasan materi dari youtube dimana belum tentu siswa menyimak dengan baik materi yang disampaikan pada video tersebut serta penggunaan powerpoint juga masih jarang digunakan. Sehingga hal tersebut menjadikan proses pemahaman materi berjalan kurang maksimal.

Dalam proses pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dalam menyajikan suatu materi dapat membantu siswa untuk mengetahui serta memahami materi yang disajikan guru (Octavyanti & Wulandari, 2021). Salah satu cara agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan merangsang siswa untuk belajar.

Secara lebih khusus, media pembelajaran adalah perantara yang berupa sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menunjang kegiatan belajar.

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran (Pancaningrum, 2021). Kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni agar suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif, materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami, dan berakibat beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Rosanaya & Fitrayati, 2021). Oleh karena itu dibutuhkan penggunaan media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat dilakukan secara maksimal. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah Video Pembelajaran Interaktif. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli dalam Batubara & Ariani, 2016)

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti Video Pembelajaran dengan materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel yang dibuat kurang menarik. Dilihat dari tidak adanya penggunaan animasi, kurangnya interaksi dengan audiens, visual yang kurang menarik, serta suasana pembelajaran yang serius tapi santai. Padahal aspek-aspek tersebutlah yang menjadi pokok penting

bagaimana nanti suatu Video Pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipetik manfaatnya oleh siswa. Melihat permasalahan-permasalahan diatas maka peneliti berniat untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Untuk Siswa Kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran tatap muka *era new normal* setelah pandemi Covid-19 dilakukan secara terbatas membuat pemahaman dan pengetahuan siswa kurang.
2. Matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa.
3. Masih banyak siswa kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar yang kesulitan memahami materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.
4. Guru masih menggunakan metode konvensional belum adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Penggunaan metode pembelajaran *blended learning* yang dilakukan sehingga proses pemahaman materi berjalan kurang maksimal.
6. Video pembelajaran interaktif dengan materi sistem persamaan linear tiga variabel yang sudah dibuat kurang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian terfokus dan sesuai sasaran, maka penelitian dibatasi pada permasalahan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Untuk Siswa Kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar.

### **D. Rumusan masalah**

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar dapat dikatakan valid?
2. Bagaimana pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar dapat dikatakan praktis?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui valid atau tidaknya hasil pengembangan video pembelajaran interaktif.
2. Mengetahui praktis atau tidaknya hasil pengembangan video pembelajaran interaktif.

### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum tentang pokok bahasan sistem persamaan linear tiga variabel.



2. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *website* atau aplikasi *edpuzzle*.
3. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi aspek kriteria kualitas video pembelajaran interaktif yang meliputi isi materi, bahasa yang digunakan serta kemenarikan video.
4. Produk video pembelajaran interaktif ini dalam bentuk MP4 yang dimuat di dalam aplikasi atau *website* sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pembuatan karya ilmiah serta mengasah kreatifitas dan kemampuan dalam pembuatan dan pengembangan suatu produk.

2. Bagi Siswa

Sebagai alternatif sumber belajar, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa untuk belajar mandiri dan aktif.

3. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

4. Bagi Sekolah

Sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.

#### **H. Asumsi Pengembangan**

1. Video pembelajaran interaktif dengan materi sistem persamaan linear tiga variabel ini membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi tersebut dan lebih membantu guru dalam mengajarkan materi tersebut.
2. Siswa dapat belajar secara mandiri melalui video pembelajaran interaktif.
3. Siswa akan lebih memahami materi melalui video pembelajaran interaktif ini karena dikemas secara menarik.
4. Guru dapat lebih mudah merekap nilai tugas lewat video pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
5. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya, serta ahli media yang sudah cakap dalam bidang multimedia.