

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada masa sekarang ini merupakan sesuatu yang sangat penting, dimana pendidikan berperan dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan sesuatu yang mutlak harus dipenuhi sepanjang hayat manusia. Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia berdasarkan, undang undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 (1) 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 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 (UU no.20 th 2003 pasal 1:1).

Pendidikan seperti yang tercantum di UU Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Hal senada diungkapkan oleh Anwar (2017: 13), bahwa Pendidikan adalah pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Lestari (2018: 95) menyatakan bahwa pemerintah menyelenggarakan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan itu diperlukan oleh setiap orang untuk menghadapi perkembangan zaman yang sudah memasuki era globalisasi.

Meningkatnya teknologi di era globalisasi yang serba modern ini bisa kita terapkan pada dunia pendidikan sebagai fasilitas lebih dan serba canggih

untuk memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan. Salah satu pembelajaran yang bisa memanfaatkan teknologi yaitu matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat pentingnya peran matematika tersebut, maka pelajaran matematika dapat ditemukan dalam semua jenjang pendidikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Erleni & Fitri, 2015: 10). Wardhani (Yulianty, 2019: 61) mengemukakan bahwa tujuan siswa belajar matematika di sekolah adalah agar mampu menggunakan atau menerapkan matematika yang dipelajari untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, bekal belajar matematika lebih lanjut dan bekal belajar pengetahuan lain.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan umum pendidik di masa kini adalah untuk memberi bekal agar kita dapat berfungsi secara efektif di era teknologi ini. Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika dan stimulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru, media pembelajaran ini yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. (Arafah. Z.U. 2018: 1-2)

Keterbatasan media pembelajaran yang melatarbelakangi upaya pengembangan media pembelajaran. Kebanyakan sekolah belum mampu menghadirkan beragam media alternatif, ditambah guru yang hanya mengandalkan media pembelajaran berbasis teks dari media cetak seperti buku, modul, poster dan surat kabar. Mengabaikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual, media elektronik, multimedia dan lainnya.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika tersebut diharapkan matematika menjadi pelajaran yang disukai siswa, untuk itu guru harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga siswa bisa tertarik untuk belajar matematika dengan baik. Jika pelajaran matematika sudah disukai siswa maka secara perlahan siswa akan mampu memahami dan menguasai konsep pelajaran matematika tersebut. Namun pada kenyataannya pelajaran matematika masih dianggap pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut diketahui dari hasil persentase ketuntasan belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Pontianak, pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Materi Statistika
SMP Negeri 12 pontianak Tahun 2019/2020**

Jumlah Siswa	UH		Persentase Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
35	15	20	42,8%	57,14%

Sumber: Guru Matematika SMP Negeri 12 Pontoanak

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa siswa kelas VIII Tahun Pelajaran 2019/2020 masih banyak yang belum tuntas pada Ulangan Harian materi statistika. Hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 75 .

Ada beberapa komponen yang berperan penting dalam pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. (Tafanao, 2018: 103).

Media pembelajaran dapat dibuat menggunakan teknologi seperti multimedia karena teknologi multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran biasanya guru dianggap sebagai satu-satunya sumber sehingga guru harus bisa menyesuaikan perkembangan zaman dengan memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu menggunakan video interaktif menggunakan alat peraga untuk

memotivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 12 Pontianak bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran video interaktif.

Supriyanto (2020: 3) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien.

Menurut (Gustafson, 1991) mengatakan bahwa pengembangan merupakan aktivitas yang terdiri dari lima kategori yaitu (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi, (2) mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien, (3) mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan peserta didik dan pengelolaan materi, (4) implementasi yang di kembangkan, (5) mengevaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan. Dari penjelasan tersebut dipahami bahwa pengembangan sebagai konsep pelaksanaan aktivitas yang dilakukan secara sistematis sehingga mencapai hasil maksimal.

Fenomena lainnya yang ditemukan pada saat wawancara yaitu bahwa guru juga belum pernah menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran maksudnya adalah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Menurut Setyowati, dkk (2016: 30) penggunaan alat peraga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak monoton dan melibatkan peran aktif siswa. Adapun salah satu contoh alat peraga matematika yaitu taman statistika. Taman statistika adalah alat peraga yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep materi statistika secara visual.

Berdasarkan hal tersebut guru bisa menginovasikan media pembelajaran yaitu video interaktif menggunakan alat peraga. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Alat Peraga Taman Statistika Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak?" Dari Masalah di atas diperoleh sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

1. Secara Umum

Sesuai dengan apa yang telah dicantumkan dalam masalah dan sub masalah peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui porses pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak.

2. Secara Khusus

Secara Khusus tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan:

- a. Tingkat kevalidan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika dalam materi statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak.
- b. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika dalam materi statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak. pembelajaran video interaktif
- c. Tingkat keefektifan media menggunakan alat peraga taman statistika dalam materi statistika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yaitu media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika yang dapat membantu pemahaman konsep dan pemecahan masalah siswa.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan dapat lebih menguasai materi statistika dan meningkatkan minat belajar menggunakan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi guru dalam pembelajaran matematika pada materi statistika.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, sekolah mendapat pengetahuan baru dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika untuk meningkatkan minat belajar siswa.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika pada penelitian ini disajikan sub bahasan materi pembelajaran matematika yaitu statistika yang dikembangkan dengan tujuan sebagai media belajar berkualitas yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Adapun spesifikasi media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika adalah alat bantu berbasis multimedia yang menggunakan video interaktif dalam menggunakan alat peraga taman statistika.
2. Taman statistika merupakan alat peraga yang dibuat dengan tujuan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam materi statistika yang mana dapat memudahkan siswa dalam memahami modus, mean, median, kuartil atas, kuartil bawah dan simpangan baku dalam bentuk data tunggal.
3. Alat peraga dibuat semenarik mungkin dalam bentuk taman dengan menggunakan sterofom, rumput sintetis dan bunga plastik. Selain itu dalam taman juga ditancapkan besi sempoa secara vertical untuk mengisi ring, fungsi ring yaitu mewakili data tunggal.

F. Defenisi Operasional

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah video interaktif menggunakan alat peraga taman statistika.

2. Pengertian Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks. Dalam penelitian ini video interaktif yang dilakukan yaitu menjelaskan materi statistika dengan menggunakan alat peraga statistika.

3. Pengertian Alat peraga Taman Statistika

Alat peraga adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk dapat memotivasi siswa dalam memahami konsep materi pelajaran. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga taman statistika.

4. Materi Statistika

Statistika adalah ilmu yang mempelajari tentang data, dimulai dari pengumpulan, penyajian, analisis dan terbentuknya suatu kesimpulan. Penelitian ini menggunakan materi statistika.