

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proses), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh (Wayan, 2019).

Pendidikan merupakan dasar dari sebuah Negara Pendidikan akan mempengaruhi kualitas sebuah bangsa. Sebuah negara dapat dikatakan baik apabila masyarakatnya memiliki standar pendidikan yang tinggi. Untuk itu pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan dari sebuah negara.

Tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab (Nurkholis, 2017).

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berupa peningkatan hasil belajar melalui proses pembelajaran ditingkat sekolah dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem evaluasi. Dari beberapa faktor tersebut salah satu yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran memiliki peran yang besar dalam mensukseskan tujuan dari pendidikan.

Pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar(Umar, 2014).

Media gambar merupakan salah satu media yang dapat dilihat, yang terdiri dari dua dimensi, mempunyai panjang dan lebar. Media gambar dapat dirancang sendiri sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media gambar merupakan salah satu usaha dari guru untuk melibatkan siswa secara intelektual dan emosional dengan persentase ketertarikan yang tinggi. Dengan secara sistematis dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang diajukan atau yang ditampilkan guru (Elpis, 2017).

Manfaat media pada dasarnya adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik; proses belajar menjadi lebih interaktif, efektif, dan efisien; dan juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Agustingsih, 2015). Media berbasis video ini di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan yang memperhatikan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar, optimalisasi potensi raga dan jiwa peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Serta dapat dipergunakan sesuai tingkat kecepatan berpikir peserta didik dalam memahami materi dan kebutuhannya (Fadhli, 2016).

Selain media gambar media video juga memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil pembelajaran. Adapun alasan mengapa mengapavideo pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai berikut. (1) Penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu mnjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar (Agustini, 2019).

Suasana pembelajaran di kelas yang kurang menyenangkan (serius) menghambat peserta didik untuk menikmati pembelajaran karena penggunaan model, metode belum menyesuaikan dengan karakteristik siswa, bahkan penggunaan media pembelajaran kurang dimaksimalkan dengan baik, hal ini terlihat selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah dan bercerita, sedangkan siswa hanya diam dan menyimak penuturan dari guru. Keadaan ini yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan dengan aktivitas belajar yang dilakukanya, dan menurut penuturan hampir sebagian siswa kelas IV mengatakan bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.

Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang penting yaitu sebagai pengajar yang melakukan transfer of knowledge dan sebagai pembimbing yang mendorong potensi siswa dalam belajar. Artinya guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan, memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan teknik mengajar, dan menampilkan kepribadian yang mampu menjadi teladan bagi siswa. Dengan demikian, maka akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar matematika. Usaha meningkatkan hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan dan

serangkaian pengalaman yang dihadirkan oleh guru kepada peserta didiknya. Guru yang kompeten dan professional akan tanggap terhadap kemampuan siswa yang dimiliki. Dengan kemampuan tersebut, guru professional senantiasa memiliki strategi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya (Dani, 2015).

Penelitian ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Lina Novita (2019) meneliti tentang Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa pada kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 76, sedangkan pada kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 68. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen adalah 85%, sedangkan pada kelompok kelas kontrol ketuntasan hasil belajar sebesar 75 %, kemudian hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena  $t_{hitung} (2,5414) > (1,9983)$ . Keterkaitan penelitian ini adalah sama sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran video.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Akbar, (2018) meneliti tentang penggunaan media gambar terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar pada proses pembelajaran pada hasil belajar berpengaruh. Hal ini tampak pada tingkat kemampuan siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran yaitu hanya mencapai 6,83, selanjutnya setelah menggunakan media gambar pada proses pembelajaran mencapai nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 16,35. Hal ini berarti bahwa tingkat kemampuan siswa meningkat. Pengaruh media gambar dalam proses pembelajaran diketahui pula berdasarkan hasil perhitungan uji t. Hasil penelitian diperoleh,  $t_{hitung} = 16,41$  dan  $t_{tabel} =$

3,792 maka  $t$  Hitung  $t$  Tabel atau 16,41 > 3,792. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama meneliti tentang media gambar yang digunakan dalam penelitian.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru kurang menguasai IT
2. Siswa sedikit dalam berinteraksi sosial
3. Siswa kurang motivasi dalam belajar
4. Hasil belajar menurun
5. Kurang inovatif dalam proses belajar mengajar

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh media gambar pada pembelajaran *luring* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?
2. Apakah ada pengaruh media video pada pembelajaran *luring* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh media gambar dan media video pada pembelajaran *luring* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Menganalisis pengaruh media gambar pada pembelajaran *luring* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak
2. Menganalisis pengaruh media video pada pembelajaran *luring* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak

3. Menganalisis perbedaan pengaruh media gambar dan media video pada pembelajaran *luring* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat praktis dan manfaat teoritis manfaat tersebut ialah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan sumbangsih pemikiran bagi keilmuan Magister terutama pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus terutama pada mata pelajaran Matematika.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan masukan kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran *luring* sehingga siswa dapat memiliki penguasaan mata pelajaran Matematika.
- b. Memberikan wawasan kepada guru Matematika dalam mengembangkan proses pembelajaran *luring* dalam media gambar dan media video.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak melebar kemana-mana penelitian ini maka ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada pengaruh hasil belajar yang ditimbulkan akibat adanya media pembelajaran *luring* terutama pada mata pelajaran Matematika. Materi Matematika diberikan pada siswa sekolah dasar kelas 5. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V dengan fokus mata pelajaran Matematika dengan media gambar dan media video.

## 1.7 Devinisi Operasional Variabel

Definisi Operasional variabel merupakan penjelasan singkat mengenai variabel yang akan diteliti. Judul dari penelitian ini adalah pembelajaran luring dengan media gambar dan media video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas V SD di Kecamatan Sayung Kabupaten Demak. Berikut merupakan definisi operasional di setiap variabel :

### a. Pembelajaran Luring

Pembelajaran luring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan offline pada masa pandemi. Pembelajaran luring dilakukan secara bergantian diswa yang lainnya. Pembelajaran luring dibatasi hanya dilakukan oleh sepruh dari isi kelas.

### b. Media Gambar

Media gambar adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media gambar adalah media yang terdiri dari dua dimensi, mempunyai panjang dan lebar. Media gambar dapat dirancang sendiri sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Materi yang diambil oleh penulis adalah materi operasi hitung pecahan pada kelas 5 Bab 1 dengan gambar tentang penjumlahan pecahan biasa dan pecahan campuran. Guru akan menggambarkan lingkaran atau persegi disudah dipecah-pecah untuk menerapkan penjumlahan pecahan biasa maupun campuran menggunakan metode kupu-kupu yang didapat dari *youtube*.

### c. Media Video

Media video adalah media yang bergerak yang dapat dilihat gambar dan di dengarkan suaranya. Media video menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Pada media gambar materi yang diambil penulis sama dengan media gambar yaitu materi operasi hitung pecahan pada kelas 5 Bab 1. Berisi tentang video pembelajaran penjumlahan pecahan

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tujuan pendidikan yang dijabarkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya. Hasil belajar pada penelitian ini berasal dari aspek pengetahuan yang diukur dengan hasil tes.

e. Definisi Materi Pecahan

Bilangan pecahan merupakan salah satu bilangan yang sering kita jumpai dalam pelajaran matematika. Dalam bahasa Inggris, pecahan berarti *fraction* yang berasal dari bahasa Latin, yaitu "*fractus*" yang artinya rusak. Pengertian dari bilangan pecahan adalah bagian dari satu keseluruhan dari suatu kuantitas tertentu. Secara matematis, bilangan pecahan dapat disimbolkan dengan " $a/b$ ". Bilangan  $a/b$  bisa dibaca dengan "a per b". Bilangan a sebagai **pembilang** dan bilangan b sebagai **penyebut**.