

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini semakin maju dan berkembang, berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitasnya. Pengembangan baik di bidang pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun penyediaan sarana prasarana pendidikan diperlukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan (Anggraini, 2021). Pendidikan adalah metrik untuk status sosial. Sebab, selain mempengaruhi, mengubah, bahkan mengembangkan cara pandang, sikap, dan kecakapan hidup seseorang, pendidikan juga dapat menentukan kemajuan suatu bangsa.

Proses pembelajaran menurut Hamalik (Panje dkk., 2016) adalah susunan orang, bahan, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi, dan evaluasi terhadap lingkungan pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang sebenarnya. Komponen proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan. Setiap tahapan proses pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi antar masing-masing komponen. Selain itu, selalu perlu untuk belajar tentang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menjaga suasana kelas yang sesuai dengan kepribadian siswa dan kebutuhan zaman. Generasi saat ini akan dididik sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi karena berimplikasi pada setiap generasi dalam berbagai bidang ilmu.

Ilmu dasar matematika sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain itu, matematika merupakan alat untuk mengembangkan cara berpikir karena pentingnya dalam kehidupan sehari-hari dan menghadapi kemajuan teknologi. Akibatnya, peran strategis matematika dalam kurikulum sekolah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Maimunah dkk., 2016).

Menurut Suryani dkk., (2020) Matematika sangat penting untuk diajarkan kepada siswa di sekolah. Hal ini disebabkan penguasaan matematika akan menumbuhkan siswa yang berpotensi dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Akibatnya, Mita dkk., (2019) juga berpendapat bahwa

Matematika mengajarkan bagaimana menemukan hubungan logis, menarik kesimpulan, dan pada akhirnya memperluas pengetahuan ke semua tingkat pendidikan. Berdasarkan kutipan di atas Matematika merupakan ilmu luas yang mendasari perkembangan inovasi saat ini, berperan dalam berbagai bidang dan memajukan pemikiran manusia.

Banyak orang memandang belajar Matematika sebagai ilustrasi yang paling menyusahkan, karena mereka terlalu bingung saat mencoba menyelesaikan soal. Siswa kurang terlibat, lebih cenderung malas, dan kurang tertarik mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru (Anggraini, 2021). Maka berdasarkan pendapat tersebut membuat pendidik atau guru agar dapat lebih mempersiapkan diri untuk memberikan pembelajaran matematika di kelas.

Istilah “pendidikan karakter” semakin banyak digunakan di masyarakat Indonesia saat ini. Banyak cara yang dapat dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik mengembangkan nilai-nilai karakter yang perlu dimiliki. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mendukung untuk sekaligus menerapkan dan menyampaikan nilai-nilai karakter selama proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan berkembangnya karakter yang baik pada siswa. Oleh sebab itu, motivasi belajar harus ditanamkan sekarang untuk menumbuhkan karakter yang baik (Suryansyah dan Suwarjo, 2016).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran *Computerized Reproduction* karena mata pelajaran pembelajaran memiliki komponen yang lebih kuat, komponen unik itu sendiri merupakan siklus konstan atau bisa juga dikatakan sebagai struktur pembelajaran. Siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi simulasi digital untuk proses pengambilan gambar dalam video presentasi karena topik pembelajaran ini membutuhkan media untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sumber belajar yang lebih efisien. Terdapat sumber belajar yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan membuat video pembelajaran. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif karena dapat menampilkan konsep nyata, menampilkan pembelajaran secara prosedural atau

tersusun, dan juga mengajarkan materi yang dibuat dengan video pembelajaran, seperti cara mengambil gambar dalam presentasi video (Panje dkk., 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 2 Maret 2023, dengan salah satu guru bidang studi matematika kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap, bahwa hasil belajar dari pembelajaran matematika siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini terjadi akibat kurangnya minat siswa dalam belajar dan kesulitan yang mereka hadapi saat belajar matematika. Bisa dikatakan mereka mengalami kesulitan karena tingkat ketuntasan klasikal matematika di kelas VIII sebesar 55%, terutama jika menyangkut statistika, yang tentunya membuat siswa merasa kesulitan.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2023 di SMP Negeri 10 Sungai Kakap, telah dilakukan tes untuk menganalisis kesalahan siswa dalam memecahkan masalah pemusatan data kelas VIII. Dengan memberikan sejumlah soal tes berdasarkan tujuan pembelajaran untuk mengatasi masalah yang melibatkan pemusatan data yaitu mean, median, dan modus melalui penggunaan tujuan pembelajaran. Pertanyaan dan hasil tanggapan siswa:

Rata-rata nilai ulangan matematika susulan dari 11 orang siswa adalah 7,1. Jika Ridho tidak diikutkan karena dia mengakui bahwa dia mendapatkan jawabannya dari hasil menyontek, maka nilai rata-rata kelas menjadi 6,9. Sehingga berapakah nilai ulangan Ridho ?

Tentukanlah median pada 20 anak yang mengikuti babak semifinal lomba memasak berikut ini :

120	230	140	250	160	170	280	190	300	210
220	130	240	150	260	270	180	290	200	110

Tentukanlah modus dari data berikut :

55	65	60	70	85	75	80	60	80
60	70	55	60	80	55	85	70	85
75	80	75	65	85	80	65	80	70
65	70	80	65	85	55	60	85	85
75	55	60	70	80	65	75	60	80

Gambar 1. 1 Soal Pra Observasi

$$\text{Rata-rata (mean)} = \frac{\text{jumlah seluruh data}}{\text{banyak data}}$$

$$\frac{11}{11} = \text{?} //$$

Gambar 1. 2 Jawaban Siswa Soal No.1

Berdasarkan hasil jawaban nomor 1 siswa, dimana siswa sendiri tau rumus dalam menentukan nilai rata-rata, namun siswa salah memasukkan angka sesuai rumus nilai rata-rata.

$$\text{median} = \frac{180 + 270}{2} = 225 \quad \times$$

Gambar 1. 3 Jawaban Siswa Soal No.2

Berdasarkan hasil jawaban nomor 2 siswa, dimana siswa tidak membuat langkah awal dalam menentukan nilai median yaitu mengurutkan terlebih dahulu data terkecil hingga terbesar.

$$\text{Modus} = 85 // ?$$

Gambar 1. 4 Jawaban Siswa Soal No.3

Berdasarkan hasil jawaban nomor 3 siswa, dimana siswa juga salah menentukan nilai modus. Maka dari hasil pra observasi dan analisa dari jawaban siswa, disimpulkan bahwa siswa mengalami kurangnya ketelitian, tidak memahami soal dan keliru dalam berhitung mean, median dan modus sehingga diperlukannya strategi untuk mengatasi masalah tersebut.

Sementara itu, tanggapan siswa dapat dilihat dari hasil wawancara dan observasi awal yang menunjukkan bahwa mereka lebih antusias ketika penerapan pembelajaran dilakukan dalam berbagai situasi untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam pemahaman yang lebih baik. apa yang disampaikan guru

secara tepat waktu, tepat, dan tanggap tanpa meningkatkan nilai. karakter dalam proses pembelajaran, khususnya matematika. Kemudian dikembangkan media pembelajaran berupa video untuk meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat. Menurut berbagai sumber, penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih diuntungkan dengan menggunakan video sebagai alat pembelajaran daripada belajar tanpa video (Gusmania dan Wulandari, 2018).

Karena pergaulan bebas telah bergeser dari lingkungan sosial yang mengutamakan perasaan sosial menjadi lingkungan asosial, maka media pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk video animasi berkarakter (Maunah, 2015). Dari keadaan sekarang inilah yang menjadi penyebab banyaknya pengaruh sifat-sifat asing yang mempengaruhi wilayah sekitar tanpa penyaringan sebelumnya. Tidak menutup kemungkinan moral dan karakter generasi muda akan dirugikan jika pengaruh ini terus berlanjut. Video bermanfaat sebagai sumber informasi, namun jika dibuat juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menggugah minat siswa, memberikan hiburan, dan menjadi media pembelajaran alternatif dengan tujuan membantu siswa memahami materi. Selain bermanfaat bagi siswa, video pembelajaran ini juga bermanfaat bagi para pendidik untuk mempermudah penyampaian materi, dalam media pembelajaran karena video ini akan menerapkan nilai-nilai karakter yaitu, religius, disiplin, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, cinta damai dan bersahabat atau komunikatif.

Siswa dapat termotivasi dengan video pembelajaran karena ada visualisasi nyata dengan menghubungkan materi, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi, dan video akan dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, video ini membekali siswa dengan penjelasan materi, contoh soal beserta jawabannya, dan soal yang akan dikerjakan siswa lalu mempresentasikan di depan kelas. Dengan demikian diharapkan semakin banyak siswa yang berminat terhadap proses pembelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran

Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang akan menjadi masalah umum pada penelitian ini ialah “Bagaimana Pengembangan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap? ”

Berdasarkan permasalahan di atas didapatkan sub- sub masalah yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media berupa Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap.

Adapun tujuan secara khusus penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Tingkat kevalidan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap.
2. Tingkat kepraktisan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap.
3. Tingkat keefektifan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap. Ada berbagai manfaat teoretis dan praktis yang bisa dipelajari, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar di dalam maupun di luar kelas.
- b. Sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai sumber belajar dan mendampingi siswa dalam belajar mandiri di sekolah maupun di rumah.
- c. Sebagai bacaan alternatif atau sumber siswa untuk penyelidikan tambahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan bantuan penelitian ini, diharapkan dapat lebih mudah memahami materi dengan video animasi dan tumbuhnya nilai-nilai karakter serta adanya bantuan media pembelajaran berupa video bermuatan karakter.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung pembelajaran di kelas, antara lain penggunaan media pembelajaran, alat bantu pembelajaran, dan media lain yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

d. Bagi Peneliti

Untuk persiapan mengajar di sekolah, menambah wawasan dan pengalaman dalam penciptaan produk pendidikan, seperti media pembelajaran yang inovatif.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produksi media pembelajaran berupa Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap. Berikut adalah spesifikasi video yang akan dikembangkan:

1. Sebagai media pembelajaran, video pembelajaran berupa media auditori (audio), media visual, dan animasi karakter.
2. Dikembangkan sesuai dengan garis besar kurikulum 2013, video pembelajaran ini mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.
3. Menggabungkan media aural (audio), media gambar (visual), berupa teks dan gambar karakter animasi, disajikan video pembelajaran.
4. Aplikasi *kinemaster*, *capcut*, dan *music downloader* digunakan untuk membuat video.
5. Video dengan fokus pembelajaran berbasis karakter memberikan penjelasan materi pelajaran matematika dengan pembahasan materi, contoh, dan soal latihan, khususnya materi statistika yang berkaitan dengan mean, median, dan modus.
6. Video pembelajaran dapat diakses melalui *smartphone* IOS dan *Android*..

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Batasan Materi

Penelitian ini mengkaji bagaimana media video pembelajaran bermuatan karakter dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pada materi matematika dan materi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus pada pemusatan data. Materi tentang pemusatan data terbatas pada pemecahan masalah yang berkaitan dengan menentukan nilai rata-rata, median, dan modus serta menyimpulkan nilai karakter yang ditentukan.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kebingungan dalam interpretasi istilah yang digunakan dalam penelitian ini, definisi berikut diberikan :

a. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

Pengembangan dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah pengembangan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk sebuah Video Pembelajaran Bermuatan Karakter pada Materi Statistika. Aspek Penelitian pada penelitian ini yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran yang dikembangkan. Serta metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dengan menggunakan prinsip efektivitas dan bertahap sesuai waktu yang diperlukan.

b. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media yang menggabungkan audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik bahan ajar non cetak yang mengandung banyak informasi karena siswa dapat mengaksesnya dalam kehidupan nyata.

c. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu usaha mengajarkan nilai-nilai budi pekerti dengan sengaja dan tersusun yang diterima dan dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah mengingat sudut pandang berpikir, berbicara, bertindak tanpa henti dalam kemungkinan membentuk seseorang, sehingga ia dapat menjadi seseorang yang berharga bagi diri sendiri dan juga sekitar. Dalam penelitian ini nilai karakter yang peneliti maksud adalah religius, bersahabat atau komunikatif, menghargai prestasi, rasa ingin tahu, dan disiplin.

d. Materi Statistika

Statistika merupakan studi tentang bagaimana merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan, dan menyajikan data dikenal sebagai statistika. Singkatnya, statistika adalah ilmu tentang data yang kita gunakan setiap hari. Statistika dapat digunakan untuk menyajikan data antara lain kepadatan populasi, ukuran sepatu, bahasa, dan minat siswa dalam seleksi bakat. Dengan statistika data data yang diperoleh itu dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik agar lebih mudah dalam mengkajinya.