

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu seiring berkembangnya teknologi. Memasuki era teknologi sekarang ini, perkembangan peserta didik sangat jauh berbeda dari sebelumnya. Dengan adanya hal ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan pendidik bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar. Oleh sebab itu perlunya memotivasi peserta didik agar lebih aktif dan kreatif guna memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan, hal tersebut menjadi investasi bagi seorang individu untuk mampu berkompetisi dalam era revolusi teknologi. Karena pendidikan adalah pengalaman belajar yang akan berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan, kondisi dan situasi yang akan memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Dewi, 2022).

Menurut para ahli pendidikan merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat pengalaman, dimana kehidupan senantiasa mengalami pertumbuhan. Pendidikan dapat dimaknai sebagai media untuk membantu pertumbuhan batin tanpa ada batasan usia. Proses pertumbuhan dengan adanya penyesuaian pada tiap-tiap fase serta menambahkan kecakapan dalam perkembangan seseorang (Suriansyah dkk, 2011).

Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan prestasi peserta didik sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah. Dalam hal ini, pendidik tidak hanya diuntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar tetapi pendidik juga harus kreatif dalam memenuhi tugas dan fungsinya sebagai seorang pendidik yang profesional, kreatif disini adalah seorang pendidik mampu menghasilkan gagasan atau memunculkan ide-ide inovatif dan tindakan menarik lainnya baik itu dalam memecahkan masalah metode, model, media, alat pembelajaran dan lain sebagainya. Oleh karena itu pendidik harus memiliki pengetahuan luas mengenai media pembelajaran, kondisi peserta didik dan dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Didukung dengan data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik di SMP Negeri 3 Sewon pada Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran.



Tabel 1. Angket Pendapat Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Informasi yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik di SMP Negeri 3 Sewon sebagaimana disajikan pada Tabel 1 di atas diperoleh bahwa 75% peserta didik menyatakan bahwa matematika itu sulit, 79% menyatakan bahwa peserta didik suka menonton *YouTube*, 54% peserta didik melihat video penjelasan di *YouTube* terkait tugas matematika yang diberikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, 54% peserta didik suka melihat video pembelajaran matematika melalui *YouTube*, 86% peserta didik menyukai video animasi/kartun, 64% peserta didik merasa termotivasi dengan penggunaan video pembelajaran.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik matematika kelas VII SMP Negeri 3 Sewon diperoleh informasi bahwa pendidik masih menggunakan pendekatan konvensional dengan metode ceramah dan peserta didik kurang aktif atau pasif dalam proses pembelajaran matematika dan pendidik juga menyampaikan bahwa hanya

menggunakan buku ajar cetak sebagai media pembelajaran. Pemilihan pendekatan dan metode yang kurang inovatif menjadikan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

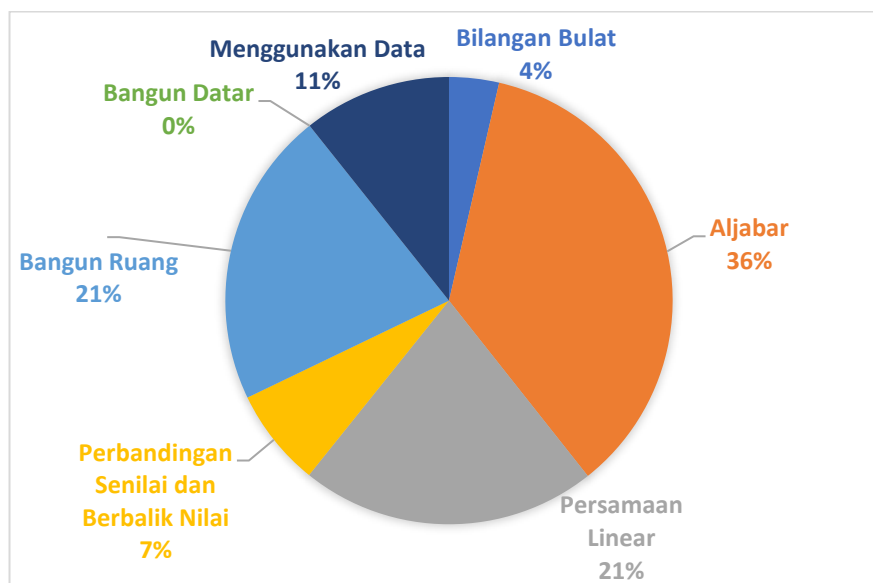
Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan asik dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan aktif, serta mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik (Audie, 2019a). Oleh karena itu seorang pendidik harus sadar akan teknologi dan mampu membuat proses pembelajaran yang inovatif dan menarik, contoh kecilnya adalah dalam membuat media pembelajaran.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat digunakan adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pembelajaran CTL dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi pada kehidupan nyata sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mengaitkan antara pengetahuan dan pengalamannya. Fokus pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan yang bersifat teoritis saja, namun pada pengalaman belajar peserta didik yang juga berkaitan dengan permasalahan aktual dilingkungannya (Primayana dkk, 2019).

Penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menjadi landasan teoritis yang relevan dalam pengembangan video pembelajaran. CTL menekankan pentingnya mengaitkan materi

pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga peserta didik dapat melihat relevansi dan kegunaan konsep-konsep matematika dalam situasi nyata dan diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan pendekatan CTL dalam media pembelajaran berupa video pembelajaran yang peneliti kembangkan dengan menggunakan aplikasi web *Powtoon*.

Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung dengan internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi (Deliviana, 2017). Oleh karena itu pengguna dapat membuat video berdurasi pendek dengan mudah, tampilan slide dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi animasi *Powtoon* sangat mirip dengan aplikasi *Powerpoint*, aplikasi *Powtoon* memiliki banyak fitur yang menarik seperti ketika ingin membuat presentasi dengan *Powtoon*, kita dapat membuatnya dengan bentuk slide atau dengan film efek teks, dan dapat pula menambahkan gambar, karakter, animasi, properti, penanda, bentuk, transisi, latar belakang dan banyak gaya yang dapat membuat tanyangan slide lebih unik, dan juga disediakan template yang dapat kita pilih sesuai dengan tema yang diinginkan (Diyah & Syah, 2022).



Gambar 1. Persentase Materi yang Sulit Dipahami Peserta Didik

Informasi yang diperoleh dari observasi di SMP Negeri 3 Sewon melalui angket yang diberikan kepada peserta didik pada Gambar 1 diperoleh informasi bahwa 21% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi Persamaan linear, 7% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi perbandingan senilai dan berbalik nilai, 21% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi bangun ruang, 11% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi bangun datar, 4% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi bilangan bulat, dan 36% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi aljabar. Dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa materi aljabar memiliki persentase terbesar materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, dengan demikian dibutuhkan video pembelajaran pada materi aljabar.

Hasil wawancara dengan peserta didik dari kelas VII-C SMP Negeri 3 Sewon menyampaikan bahwa ketika belum paham dengan materi yang disampaikan oleh pendidik di kelas mereka berinisiatif mencari penjelasan materi tersebut atau tugas yang diberikan pendidik melalui *YouTube* dan *Tiktok* dan mereka juga tertarik dengan video pembelajaran animasi yang menjelaskan materi pelajaran di *YouTube* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, kerana video pembelajaran di *YouTube* dapat dilihat kapan saja dan dapat di ulang-ulang untuk mempermudah memahami materi tersebut.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Wilujeng dkk, (2017) menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai Pendekatan yang dilakukan pada materi aljabar, namun tidak menggunakan media pembelajaran. Yang kedua penelitian yang dilakukan oleh Khasanah dkk, (2021) pengembangan modul pembelajaran matematika dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Dari hasil penelitian terdahulu peneliti tertarik untuk membuat kebaruaran yaitu dengan menggabungkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon*.

Berdasarkan uraian diatas, melalui tugas akhir peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Materi Aljabar Kelas VII ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di antaranya sebagai berikut :

1. Belum digunakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran peserta didik.
2. Dari hasil observasi 75% peserta didik beranggapan bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit.
3. Dalam proses pembelajaran matematika peserta didik kurang aktif atau pasif.
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi aljabar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini masalah yang diteliti dibatasi pada poin nomer 1 dan 4 yaitu ketiadaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran peserta didik dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi aljabar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi aljabar?

2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi aljabar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui prosedur pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi aljabar.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* dengan pendekatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Video pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi aljabar.
2. Kualitas video pembelajaran memenuhi aspek kelayakan.
3. Durasi video kurang dari 15 menit
4. Video pembelajaran dapat diakses melalui *YouTube*.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mampu berguna dan dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada pembelajaran matematika, yakni sebagai tambahan ilmu pengetahuan yang telah ada atau dapat dijadikan sebagai referensi dalam menyusun media pembelajaran dengan pendekatan berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam belajar matematika karena dapat dilihat melalui *YouTube*.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya dalam pelajaran matematika.
- 3) Memotivasi peserta didik agar semangat dalam mempelajari matematika.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan inovasi bagi pendidik dalam proses pembelajaran matematika sehingga pemahaman peserta didik dapat meningkat.
- 2) Menambah wawasan bagi pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 3) Menambah wawasan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan pendekatan berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

c. Bagi Sekolah

Produk hasil pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat berguna sebagai penunjang belajar peserta didik untuk membantu dalam memahami materi matematika.

d. Bagi penulis

Diharapkan dari hasil penelitian ini menjadi pengalaman berharga dan menambah pengetahuan baru bagi peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran.

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan beberapa asumsi dan memiliki keterbatasan dalam pengembangannya.

1. Asumsi

- a. Peserta didik memiliki *smartphone* maupun laptop untuk mengakses video pembelajaran.
- b. Peserta didik memiliki kemudahan dalam mengakses internet dengan baik.
- c. Peserta didik dapat mengakses video pembelajaran melalui *YouTube* kapan saja dan dapat di ulang-ulang.
- d. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran dengan Pendekatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memudahkan peserta didik dalam memahami aljabar.

2. Keterbatasan

- a. Video pembelajaran hanya pada materi aljabar dengan pendekatan berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
- b. Uji coba produk hanya peserta didik pada kelas VII-C SMP Negeri 3 Sewon.