

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2017:75) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud yaitu arah yang ingin dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Penyusunan tujuan pembelajaran sangatlah penting dalam rangkaian pengembangan desain pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran maka pembelajaran akan terarah, fokus dan menjadi efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat mengkondisikan peserta didik mencapai kemajuan secara maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Kemajuan tersebut dapat diukur dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Hasil belajar pada umumnya dapat dilihat dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Silfiani (2019:9) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah melakukan usaha belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku yang mencakup beberapa aspek diantaranya kognitif (ranah yang berkaitan dengan perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual), afektif (ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai) dan psikomotorik (ranah yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak individu). Menurut Syah dalam Septiana (2018:14) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal (kondisi jasmani dan rohani peserta didik), faktor eksternal (kondisi lingkungan di luar peserta didik) dan faktor pendekatan belajar (jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan

metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan materi-materi pelajaran).

Penelitian ini memfokuskan pada aspek kognitif peserta didik dengan pertimbangan domain kognitif ini paling banyak disorot dan oleh masyarakat sering digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan belajar seseorang. Domain kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Jika hasil belajar peserta didik rendah maka dapat dikatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajarnya. Menurut Masykur dan Fathani dalam Nursalam (2016:2) Tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika pada semua jenjang pendidikan masih sekitar 34%. Persepsi ini mengakibatkan banyak peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian, ujian blok, bahkan sampai ujian nasional, matematika memiliki kecenderungan nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dikarenakan mampu memberikan bekal kepada mereka supaya memiliki kemampuan untuk berpikir logis, sistematis serta kemampuan bekerjasama. Menurut Nursyamsiah (2020:98) dengan adanya pembelajaran matematika peserta didik akan bernalar secara kritis dan meningkatkan kesiapannya dalam belajar. Kenyataan menunjukkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang berpikir matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan, khususnya pada materi pemecahan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok. Menurut Rizqiyyah (2018:113) analisis kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal pada kompetensi dasar menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok adalah kelemahan dalam menghitung, kesulitan dalam mentransfer pengetahuan, pemahaman bahasa matematika yang kurang dan kesulitan dalam persepsi visual.

Materi pemecahan masalah tentang volume kubus dan balok adalah materi yang sulit bagi peserta didik kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara di semester dua ini. Karena dari tahun ke tahun hasil belajar peserta didik kelas V pada materi

tersebut masih ada yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 70 . Kesulitan belajar pada materi tersebut biasanya terletak pada kesulitan dalam menghitung dan menentukan rumus volume kubus dan balok serta mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran pada materi tersebut.

Hasil wawancara dengan Ibu Siti Zuniah, S. Pd. selaku guru kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik berpikir matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, khususnya pada materi pemecahan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok. Hal ini ditandai dengan hasil belajar peserta didik pada saat ulangan harian sebanyak 40% dari 38 peserta didik masih memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan yang 60% sudah cukup bagus tetapi belum memuaskan. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah ada ≥ 70 . Hal tersebut disebabkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran. Menurut Septiana (2018:57) penggunaan media video pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Alokasi waktu pembelajaran yang kurang dikarenakan peserta didik kesulitan dalam mentransfer pengetahuan. Menurut Rizqiyyah (2018:105) peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mentransfer pengetahuan akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok sehingga alokasi waktu pembelajaran kurang. Kesulitan menghitung perkalian dan menentukan rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan soal pemecahan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas V

KKM	≥ 70
Jumlah peserta didik	38
Presentase peserta didik dengan nilai di bawah KKM	40%
Presentase peserta didik dengan nilai di atas KKM	60%
Jumlah peserta didik dengan nilai di bawah KKM	15
Jumlah peserta didik dengan nilai di atas KKM	23

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berencana menggunakan media berupa video pembelajaran berbasis camtasia. Media video merupakan media yang menyajikan gambar bergerak dan suara sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Hadi (2017:100) video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memuat pesan dalam bentuk gambar bergerak dan suara sehingga objek pembelajaran bentuk konsep, prinsip, fakta dan prosedur dapat tersaji dengan baik dan pada akibatnya peserta didik mudah memahami materi tersebut. Media video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media video berbasis camtasia.

Camtasia merupakan sebuah software perekam layar komputer sekaligus program *editing* dalam pembuatan video tutorial. Menurut Zainiyati (2017:208) *Software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *eleraning* dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi yang berbasis pada *power point*. Fungsi lain dari aplikasi ini adalah untuk mempermudah kita merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambahkan teks, sisipan gambar, memberi animasi atau transisi), menyimpannya ke *disk*, mengonversi ke format video tertentu atau mengubahnya menjadi *flash* video. Pengoperasian camtasia yang mudah dan sederhana sehingga setiap orang dapat membuat video tutorial secara profesional dengan waktu yang relatif singkat. Faktor yang mempengaruhi penggunaan camtasia yaitu terletak pada kelebihan yang meliputi kemampuan mengolah video tutorial, mampu membuat presentasi yang memunculkan suara guru dalam slidanya, ada fitur *editing* lanjut sehingga dapat melakukan editing audio dan *track* video, memasukkan video dengan video *screen*, mempunyai kemampuan merekam layar serta camtasia dapat digunakan oleh siapa saja sehingga memudahkan guru untuk membuat materi.

Penulis memilih video pembelajaran berbasis camtasia dikarenakan media tersebut cukup berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Menurut Gultom dan Hernawaty (2020:57) hasil belajar peserta didik di kelas VII SMP Swasta Riama Medan dengan menggunakan media

pembelajaran camtasia studio 8 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Camtasia Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V sebanyak 40% (15 peserta didik) masih di bawah KKM yaitu ≤ 70 dan rata-rata nilai peserta didik yaitu 78.
2. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran.
3. Alokasi waktu pembelajaran kurang karena guru kesulitan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik.
4. Peserta didik kesulitan menghitung perkalian dan menentukan rumus menghitung volume kubus dan balok.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi kajian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang diukur dari nilai ulangan peserta didik dengan cara *pretest* dan *posttest*.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis camtasia untuk mengatasi masalah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis camtasia terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara tahun ajaran 2020/2021?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: “Mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis camtasia terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara tahun ajaran 2020/2021”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memotivasi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan media video pembelajaran berbasis camtasia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah tersebut. Selain itu, diharapkan dapat memberikan sumbangan wacana dalam mengembangkan media video pembelajaran berbasis camtasia dalam matematika khususnya dan pada studi lain sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun masyarakat luas. Diharapkan juga mampu memberikan manfaat bagi lembaga pendidikan agar lebih meningkatkan pendidikan khususnya tentang mata pelajaran matematika.

- a. Bagi peneliti, menambah wawasan peneliti mengenai penerapan video pembelajaran berbasis camtasia dalam mata pelajaran matematika

sekaligus sebagai pengalaman langsung dan bekal sebagai seorang calon guru.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi guru dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam rangka memperbaiki dan mengembangkan video pembelajaran berbasis camtasia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik baik saat pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

