

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk melakukan pembinaan terhadap dirinya sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹ Pendidikan juga diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik menjadi individu yang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan yang secara umum memiliki tujuan untuk membina dan mengembangkan peserta didik ini selalu dihadapkan dengan tantangan-tantangan baru dari masa ke masa. Begitu pula yang terjadi pada awal tahun 2020. Pendidikan di Indonesia kembali mendapat tantangan baru yang tidak bisa anggap enteng. Indonesia dan Dunia digemparkan dengan temuan virus jenis baru. Setelah kasus pertama yang ditemukan di China, kasus-kasus

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 1

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang SISDIKNAS*, (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2016), hal. 2

serupa juga mulai bermunculan di wilayah lain hingga di negara-negara lain, salah satunya Indonesia.

Penyebaran virus yang kemudian dinamakan dengan *corona virus desserve* (covid 19) ini tercatat pertama kali ditemukan di Indonesia pada awal bulan Maret tahun 2020, hingga akhirnya mulai menyebar dan menimbulkan kekhawatiran di kalangan masyarakat. Pasalnya Virus Corona berkembang cepat hingga mengakibatkan infeksi lebih parah dan gagal organ. Infeksi Virus Corona atau COVID-19 disebabkan oleh *Corona Virus*, yaitu kelompok virus yang menginfeksi sistem pernapasan. Pada sebagian besar kasus corona virus hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan sampai sedang, seperti flu, akan tetapi, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti *Pneumonia*, *MiddleEast Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS).³

Dengan semakin meluasnya kasus penyebaran virus ini kemudian tidak hanya menjadi masalah kesehatan, namun juga merambah pada sistem pendidikan. Pasalnya salah satu kebijakan yang diambil guna memutus rantai penyebaran virus ini adalah dengan adanya pembatasan interaksi sosial. Dengan demikian, PR besar muncul dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan sikap dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yang mengeluarkan surat edaran No 4 Tahun 2020 tentang Kebijakan Pelaksanaan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease*. Dalam rangka menaati peraturan yang telah dibuat, maka pendidik diharuskan untuk terus berinovasi agar tetap bisa menyampaikan materi tanpa mengabaikan tujuan utama

³ Karyono, "Penanganan Dan Pencegahan Pandemi Wabah Virus Corona (Covid-19) Kabupaten Indramayu," dalam *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* 2, no. 2 (2020): 164

pendidikan dengan tidak melakukan tatap muka ataupun kontak langsung dengan peserta didik. Berdasar pada surat edaran tersebut satuan pendidikan menyepakati sistem pembelajaran jarak jauh yang akan dilakukan secara daring. Dengan kebijakan yang diambil diharapkan pembelajaran akan tetap berjalan dengan tanpa melanggar aturan tentang pembatasan sosial dalam rangka menekan angka penyebaran Covid-19 di Indonesia. Pembelajaran yang dilakukan dengan sistem daring diharapkan tetap mampu mengoptimalkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik ditengah kondisi yang tidak stabil ini.⁴

Kondisi yang saat ini dihadapi oleh satuan pendidikan di Indonesia menuntut guru untuk “*melek*” terhadap perkembangan teknologi yang sangat pesat sebagai salah satu penunjang yang dapat dimanfaatkan dalam upaya memaksimalkan pembelajaran berbasis daring. Fitur-fitur aplikasi yang saat ini menjamur mencoba membungkam keluhan tentang optimalitas pembelajaran jarak jauh. Tantangan bagi guru di masa kini adalah tuntutan untuk menemukan formula yang tepat dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi sebagai penunjang optimalisasi proses pembelajaran tersebut.

Namun pada kenyataannya, hingga pembelajaran jarak jauh sudah berjalan lebih dari satu tahun, masih saja sering ditemukan pendidik dalam hal ini guru yang belum dapat menemukan formula tepat dalam pemanfaatan teknologi sebagai jembatan dalam penyampaian materi pembelajaran, khususnya dalam pelajaran matematika yang dianggap sebagai pelajaran yang

⁴ Fazar Nurriansyah, “Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi COVID-19,” dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia* 1, no. 2, (2020): 61

paling menakutkan dan sulit oleh sebagian besar siswa. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar matematika siswa. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran matematika diperlukan komunikasi yang diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan tukar menukar informasi antara guru dengan siswa. Pembelajaran yang baik memerlukan bahan ajar yang baik pula.⁵ Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang disusun berdasarkan kurikulum atau silabus, mengandung informasi yang benar, disusun secara logis dan sistematis, penyajian dimulai dari yang sederhana sampai yang rumit, sesuai kemampuan siswa, dan pedagogis yaitu adanya petunjuk, tujuan, materi, latihan, dan tindak lanjut.⁶

Bahan ajar yang sering digunakan selama ini adalah buku teks. Dalam proses pembelajaran, buku teks dianggap sesuatu yang tidak dapat ditinggalkan dan mungkin terdekat dengan kesempurnaan. Namun menurut Schramm, buku teks yang menjadi bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kekurangan, misalnya: tidak “hidup”, hanya menyajikan gambar mati, tidak mampu menyajikan suara, dan mudah ketinggalan zaman.⁷

Bahan ajar yang dianggap terlalu monoton bersamaan dengan kondisi dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dari jarak jauh kemudian menjadi tumpukan kendala bagi kelancaran proses pembelajaran. Karenanya seorang pendidik dituntut untuk menemukan media pembelajaran

⁵ Adhitya Rol Asmi, dkk, “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya”, dalam *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 7, no. 1 (2018): 1-10

⁶ Moh. Fauzan, “Pembuatan *Electronic Book (E-Book)* Bahasa Arab dengan Software *Flip Book Maker*”, dalam *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, (2016): 228-244

⁷ Rasiman, “Efektivitas *Resource-Based Learning* Berbantuan *Flip Book Maker* dalam Pembelajaran Matematika SMA”, dalam *JKPM* 1, no. 2 (2014): 34-41

yang tepat untuk menunjang kendala-kendala yang ada dalam proses pembelajaran saat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.⁸ Maka dari itu, media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuhkan minat siswa dalam menemukan hal baru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dan tantangan bagi pengajar adalah memilih dan menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan optimal.⁹

Setelah dilakukan wawancara singkat terhadap beberapa pelajar, didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika saat daring seperti sekarang ini dirasa kurang tepat dan kurang efektif untuk membantu menunjang pembelajaran jarak jauh. Siswa merasa kesulitan memahami materi matematika hanya dengan buku bantu siswa dan penjelasan guru yang diringkas dengan sedikit paduan gambar. Para siswa merasa bahwa media pembelajaran matematika tidak bisa serta merta disamakan dengan media yang digunakan pada mata pelajaran yang lain. Lebih tepatnya siswa sepakat

⁸ Yuli Wahyuni, dkk, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung", dalam *TARBAWY* 3, no. 1 (2016): 22-36

⁹ Teni Nurita, "Pengembangan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," dalam *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 172

bahwa media pembelajaran matematika kurang tepat jika berupa media visual saja. Perlu adanya penjelasan dan penjabaran mendetail dari setiap langkah dalam penyelesaian soal matematika.

Penyampaian materi yang biasa dilakukan dengan menggunakan bantuan grup *WhatsApp* dengan keterbatasan waktu pembelajaran seringkali menjadikan proses belajar mengajar berubah menjadi sebatas penyampaian tugas oleh guru dan pengumpulan tugas oleh siswa dengan tenggang waktu yang telah ditentukan. Keterbatasan waktu yang telah dijadwalkan juga menyebabkan tidak adanya diskusi mendalam terkait materi yang sedang dipelajari. Hal ini berdampak pada semangat belajar siswa. Penyajian materi yang monoton, waktu pembelajaran yang terbatas, komunikasi yang tidak berjalan baik antara pengajar dan siswa seakan menjadi rangkaian masalah yang menjadi hambatan selama pembelajaran jarak jauh dilaksanakan.

Salah seorang guru matematika juga mengatakan bahwa sejauh ini mengalami kesulitan dalam menemukan media yang tepat dalam membantu siswa memahami materi matematika yang disampaikan. Pengajar menyadari betul bahwa penyampaian materi matematika ditengah suasana daring seperti saat ini perlu dibantu dengan media yang tepat dan tidak dapat serta merta diseragamkan dengan media yang digunakan dalam pembelajaran yang lain. Keterbatasan pengetahuan tentang *IT* dan minimnya alat yang dimiliki, diakui sebagai faktor yang menyebabkan hingga kini pengajar kesulitan menemukan media yang efektif untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran matematika dalam pembelajaran jarak jauh. Pernyataan di atas seolah

membenarkan anggapan bahwa guru kurang siap dan kurang mampu mengondisikan kelas online.

Dari berbagai masalah tersebut, perlu adanya perbaikan proses pembelajaran juga hasil belajar siswa di masa pandemi ini. Penerapan metode dan media pembelajaran yang bervariasi merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar sekaligus menjadi indikator peningkatan mutu pendidikan.

Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar salah satunya adalah dengan mengadakan inovasi dalam menjalankan proses pembelajaran. Dengan keterbatasan bahan maupun kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi, maka salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media inovasi pembelajaran adalah aplikasi rekam layar (*Screen Recording*). Harapannya dengan aplikasi rekam layar ini guru dapat menciptakan susunan pembelajaran yang lebih aktif dan semangat karena siswa tidak hanya membaca materi yang diberikan, tetapi juga dapat mendengarkan suara guru selama menjelaskan materi yang disampaikan. Selain itu aplikasi rekam layar juga merupakan aplikasi bawaan yang telah tersedia pada *Android* maupun *IOS* sehingga semua pengguna dapat secara gratis menggunakan aplikasi tersebut.

Pemanfaatan *Screen Recoder*, sejalan dengan temuan dari Mohammad Saeri (2020)¹⁰ yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Screen Recoder* atau video rekam layar ini dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa

¹⁰ Mohammad Saeri, "Pembelajaran Fisika Dengan Video Rekam Layar Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas XII-MIPA.1 Pokok Bahasan Listrik Dinamis SMA Negeri 2 Bangkalan," dalam *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan* 2, No. 2 (2020): 26-32.

kelas XII-MIPA.1 di SMA Negeri 2 Bangkalan sebesar 89%. Selain itu, Elisabet Margareta dan Yosefin Panjaitan (2021)¹¹ mengungkapkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Screen Recorder* yang diikuti oleh guru SMK Ypim Taruna Sei Rotan berjalan dengan semangat antusias yang tinggi dan juga peserta dapat menghasilkan media pembelajaran dengan teknik rekam layar dengan cukup mudah dan menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba merancang media pembelajaran berupa video yang dibuat dengan alat yang murah, sederhana dan mudah didapat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Video Pembelajaran Berbantuan *Note Recording* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Matematika masih dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa.
- b. Pembelajaran jarak jauh menuntut adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu siswa.

¹¹ Elisabeth Margreta dan Yosefin Panjaitan, “Media Pembelajaran *Screen Recording* dari *PowerPoint* dalam Pembelajaran Jarak Jauh,” dalam *Jurnal ABDIDAS* 2, No. 5 (2021): 1140-1144.

- c. Perlu dikembangkannya media pembelajaran sederhana berbasis teknologi dan informasi untuk membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran matematika jarak jauh.

2. Pembatasan Masalah

a. Materi

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

b. Tahun Pelajaran

Tahun Pelajaran saat penelitian ini digunakan adalah 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh video pembelajaran berbantuan *Note Recording* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Seberapa besar pengaruh video pembelajaran berbantuan *Note Recording* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh video pembelajaran berbantuan *Note Recording* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video pembelajaran berbantuan *Note Recording* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022.

E. Hipotesis Penelitain

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka dugaan sementara pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran berbantuan *Note Recording* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Penggunaan video pembelajaran berbantuan *Note Recording* memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Blitar Tahun Pelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif selanjutnya, guna

mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, mengurangi rasa jenuh dan bosan pada peserta didik saat proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi pelajaran sehingga mampu menarik minat siswa dan efektif menunjang proses pembelajaran matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah dan menarik perhatian siswa, sehingga mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa

Media pembelajaran berupa video berbantuan *Note Recording* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan media pembelajaran yang tepat.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam penelitian serupa, sehingga dapat untuk meningkatkan kualitas penelitian, serta perbaikan dan penyempurnaan kekurangan-kekurangan pada penelitian ini.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Video Pembelajaran

Video merupakan sesuatu yang berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.¹²

b. Note Recording

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata *notes* adalah buku yang ukurannya lebih kecil daripada buku tulis, untuk mencatat hal yang dianggap penting (biasanya lembarannya dapat atau mudah dilepaskan).

Recording diambil dari Bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti merekam.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Tes ini diberikan kepada siswa untuk dijawab sesuai dengan tingkat kemampuannya, sehingga hasil dari tes tersebut dijadikan ukuran kemampuan siswa setelah mengerjakan tes tersebut.¹³

Menurut Purwanto, hasil belajar adalah sebagai perilaku yang terjadi

¹² Akhmad Busyaeri, dkk, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon," dalam *Jurnal Al Ibtida* 3, no. 1 (2016):127

¹³ Sinar, *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta : Deepublish, 2018), hal. 21-22

setelah mengikuti proses belajar mengajar dan hasil belajar ini diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan.¹⁴

2. Secara Operasional

a. Video Pembelajaran

Video dalam penelitian ini merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk audio visual. Artinya media pembelajaran yang disusun sedemikian rupa dengan memuat gambar bergerak dan juga suara yang diisi oleh peneliti sebagai perantara penyampaian materi.

b. *Note Recording*

Dalam penelitian ini, video yang dijadikan sebagai media pembelajaran dibuat dengan menggunakan fitur *note* atau catatan yang telah tersedia dalam *Smartphone* peneliti, dipadukan dengan fitur *recording* atau perekam layar sehingga menghasilkan video yang berisi gambar (catatan) materi disertai dengan suara peneliti sebagai bentuk penjelasan dari apa yang tergambar atau tercatat dalam dalam rekaman gambar tersebut.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah di lihat dari hasil skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas.

¹⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), hal. 54

H. Sistematika Pembahasan

Diperlukan adanya sistematika pembahasan yang jelas untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini. Sistematika dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Bagian Awal, terdiri dari : Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto, persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Adapun bagian utama dalam skripsi ini terdiri dari enam bab, dimana keenam bab tersebut memiliki hubungan yang saling berkaitan satu sama lainnya.

Bab 1 Pendahuluan, terdiri dari : (a) Latar belakang, (b) Identifikasi dan pembatasan masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan penelitian, (e) Hipotesis Penelitian, (f) Kegunaan penelitian, (g) Penegasan istilah, dan (h) Sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari : (a) Kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian, (b) Penelitian terdahulu, dan (c) Kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (a) Rancangan penelitian, (b) Variabel penelitian, (c) Populasi, sampel, dan sampling, (d) Kisi-kisi instrument, (e) Instrumen penelitian, (f) Sumber data, (g) Teknik pengumpulan data, (h) Teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi karakteristik data, (b) Pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, pada bab ini memaparkan temuan-temuan peneliti, seperti pembahasan rumusan masalah I dan II.

Bab VI Penutup, pada bab ini memaparkan terkait kesimpulan dan saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

Bagian Akhir, terdiri dari : (a) Daftar rujukan, (b) Lampiran-lampiran, dan (c) Daftar riwayat hidup