

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Dalam arti luas, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu.² Dengan begitu pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan dalam segala lingkungan, baik lingkungan formal maupun non-formal. Pendidikan dapat berbentuk segala macam pengalaman belajar dalam hidup sehingga tujuan dari pendidikan itu sendiri tidak jauh berbeda dengan tujuan hidup.³ Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sebagai instansi pendidikan resmi. Dengan begitu pendidikan berlangsung dalam waktu terbatas serta di lingkungan yang telah diciptakan khusus. Sehingga tujuannya pun terbatas pada pengembangan kemampuan tertentu yang digunakan untuk mempersiapkan hidup.

Pendidikan sangat erat hubungannya dengan manusia. Dari mulai lahirnya manusia senantiasa belajar hal-hal yang terjadi di sekitarnya, hingga manusia lanjut usia bahkan meninggal dunia, ia tetap melakukan prokandisi-prokandisi dalam

¹ Amos Neolaka dan Grace Amalia, *LANDASAN PENDIDIKAN: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2017), 15.

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2022). 01.

³ *Ibid.* 02.

melihat persoalan yang dihadapi, dan inilah yang disebut pembelajaran.⁴ Pendidikan tidak hanya mendidik peserta didiknya menjadi individu yang pintar dan cerdas, tetapi juga menjadikan kepribadiannya agar berakhlak mulia.⁵ Maka dari itu tujuan dari adanya pendidikan ialah perubahan-perubahan yang diharapkan terjadi pada subyek didik setelah mengalami proses pendidikan.⁶ Perubahan yang diharapkan dapat berupa perubahan pada tingkah laku, individu, kehidupan pribadi individu maupun kehidupan di lingkungan sekitarnya. Sehingga proses pendidikan sering dikaitkan dengan kejadian nyata yang terdekat yaitu kehidupan sehari-hari.

Dalam agama Islam pendidikan tentunya dipandang sebagai suatu hal yang sangat penting. Sebagai umat muslim mengenyam pendidikan adalah suatu kewajiban sebagaimana telah dijelaskan dalam firman Allah SWT. Diantara muslim yang baik adalah muslim yang memiliki wawasan yang luas dan Allah SWT akan menaikkan derajat manusia yang berilmu. Salah satu cara untuk menjadi manusia yang berilmu adalah melalui proses pendidikan. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al Mujadalah ayat 11, yang berbunyi:⁷

يَأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

⁴ Syukirman, *SOSIOLOGI PENDIDIKAN: Memahami Pendidikan dari Aspek Multikulturalisme*, (Jakarta: Kencana, 2020), 79-80

⁵ Neolaka dan Amalia, 02.

⁶ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2022), 9.

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Bahasa Indonesia*, (Kudus: Menara Kudus), 544.

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*

Melalui kewajiban mengenyam pendidikan, manusia telah melakukan sebuah loncatan untuk meningkatkan kehidupan dari satu generasi menuju generasi berikutnya. Sama halnya dengan pendidikan. Pendidikan selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan adanya perubahan dan perkembangan hidup manusia.⁸ Dalam rangka perkembangan, satu kata yang tidak lepas dari pendidikan adalah belajar. Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan.⁹ Sedangkan pembelajaran merupakan proses belajar yang melibatkan interaksi antara individu, guru sebagai tenaga pendidik, dan lingkungan belajar. Dalam konteks pendidikan formal, hakikat belajar dan pembelajaran juga berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.¹⁰ Pendidikan yang berkualitas tentunya akan berdampak positif bagi individu, masyarakat, dan bangsa.

Kualitas pendidikan juga dapat ditentukan oleh sumber belajar yang digunakan dalam suatu pembelajaran. Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan

⁸ Ardi Irawan dan M.Arif Rahman Hakim, *“KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP/MTs,”* 10.April (2021), 91–100.

⁹ Muhammad Hasan et al., *“Media pembelajaran”* (Tahta media group, 2021), 2.

¹⁰ Salsabila Salsabila, *“Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan,”* 4.2 (2024).

dan diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran.¹¹ Dengan adanya sumber belajar akan menjadikan suasana pembelajaran terasa menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut ialah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹² Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu efektivitas penyampaian pesan atau materi pembelajaran guna mewujudkan tujuan pembelajaran.¹³

Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik diantaranya buku, alat peraga, bahkan media online atau media digital. Di era digitalisasi ini, seorang pendidik dituntut untuk bisa menguasai media pembelajaran modern, selain media pembelajaran klasik. Di era gempuran teknologi pembelajaran ini, bidang pendidikan juga ikut serta dalam kemajuan teknologinya. Salah satu implementasi teknologi di bidang pendidikan adalah adanya media pembelajaran online berupa video. Video pembelajaran menjadi inovasi sekaligus terobosan bagi pendidik untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.

¹¹ Indryani et al., "Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran SFAE pada pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 2 Ampek Angkek tahun pelajaran 2021/2022," *Journal on Education*, 5.3 (2023), 5946.

¹² Muhammad Hasan et al., "*Media pembelajaran*" (Tahta media group, 2021), 2.

¹³ Indryani et al. 5946.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang selalu dipelajari disetiap jenjang pendidikan karena matematika mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Dalam pembelajaran matematika, pendidik umumnya hanya menggunakan media pembelajaran cetak berupa buku LKS atau LKPD. Untuk beberapa materi yang memerlukan contoh nyata atau bukti nyata dalam kehidupan, media pembelajaran cetak dirasa kurang maksimal. Peserta didik pun kerap merasa bosan dan jenuh karena mata pelajaran matematika bergelut dengan banyak angka. Maka dari itu, inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.¹⁴

Inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan digitalisasi adalah video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran matematika kerap dikolaborasikan dengan pendekatan matematika realistik atau disingkat PMR. PMR adalah pemanfaatan realita dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran matematika sehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik daripada masa lalu.¹⁵ Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah menangkap pembelajaran yang semula dirasa bosan dan jenuh. Adanya media pembelajaran berupa video ini juga dapat digunakan pendidik sebagai media alternatif untuk menunjang kebutuhan informasi dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran yang difokuskan pada materi persamaan garis lurus. Media pembelajaran ini dibuat dengan pendekatan realistik

¹⁴ Muhammad Hasan et al., "*Media pembelajaran*" (Tahta media group, 2021), 3.

¹⁵ Iis Holisin, "Pembelajaran matematika realistik (pmr)," *Didaktis*, 05 (2007), 46.

dengan harapan siswa dapat lebih memahami materi ini melalui tayangan animasi pada video pembelajaran. Penelitian dilakukan di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri dengan beberapa pertimbangan, diantaranya guru matematika di sekolah tersebut masih menggunakan LKS saja sebagai sumber dan belum pernah diadakan penelitian terkait video pembelajaran matematika. Selain itu, karakteristik peserta didik SMP/MTs memiliki kecenderungan menyukai tayangan animasi atau gambar sehingga video pembelajaran diharapkan dapat menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya matematika. Dengan begitu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik pada Persamaan Garis Lurus Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian ini membataskan ruang lingkup penelitian kepada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran matematika berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP/MTs.

D. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran matematika berupa video pembelajaran berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri

E. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan

1. Secara teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi kontribusi kepada bidang pendidikan di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri serta menjadi inovasi baru pada pengembangan bahan ajar dari Program Studi Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

2. Secara praktis

a. Bagi pendidik

Video pembelajaran ini dapat digunakan pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran, menjadi bahan ajar alternatif untuk meningkatkan variasi perangkat pembelajaran, dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Video pembelajaran ini dapat menjadi terobosan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi, semangat belajar, dan hasil belajar peserta didik. Video pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar alternatif bagi peserta didik yang kurang bisa memahami materi melalui buku atau yang lainnya.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika.

d. Bagi peneliti lain

Dengan adanya video pembelajaran ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman nyata tentang langkah-langkah dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus kelas VIII MTs.

F. Asumsi Penelitian Dan Pengembangan

1. Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan situasi dan mempersiapkan mereka untuk menerapkan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan menggunakan video pembelajaran ini diharapkan peserta didik maupun tenaga pendidik tidak lagi canggung terhadap kemajuan teknologi atau tidak *gaptek*.
3. Dengan video pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik.
4. Video pembelajaran ini sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif sehingga dapat digunakan peserta didik kapan saja dan dimana saja baik mandiri maupun bersama-sama.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan video pembelajaran matematika berbasis matematika realistik pada materi persamaan garis lurus ditujukan untuk peserta didik kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk berbentuk video animasi yang berisi materi persamaan garis lurus.
2. Materi yang disampaikan adalah persamaan garis lurus pada kelas VIII MTs.
3. Video pembelajaran yang berisi materi persamaan garis lurus dilengkapi dengan media-media interaktif (seperti narasi, animasi, dan lain-lain) yang menarik untuk peserta didik.

4. Video pembelajaran ini berdurasi antara 10-15 menit agar peserta didik tidak cepat bosan.
5. Video pembelajaran memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait materi persamaan garis lurus dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.
6. Peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri di luar pembelajaran (via *Youtube*) dan di sekolah dalam bentuk *softfile*.

H. Penegasan Istilah

Agar terhindar dari kesalah pahaman dalam penafsiran pembaca, maka perlu diberikan definisi untuk beberapa istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Video pembelajaran

Video berasal dari kata Latin yang artinya “Saya lihat”. Video adalah suatu bentuk media visual yang menggabungkan gambar bergerak dalam format berwarna dan disertai audio/suara. Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan video sebagai bahan ajarnya. Penggunaan video pembelajaran memiliki banyak manfaat salah satunya peserta didik dapat membayangkan dan mengumpulkan informasi dengan lebih mudah melalui tayangan video.

2. Matematika Realistik

Pendekatan Matematika Realistik (PMR) adalah pendekatan pembelajaran matematika yang berbasis pada suatu masalah kontekstual sebagai titik pangkal (*starting point*) dimana masalah tersebut erat kaitannya dengan kehidupan

sehari-hari. Penerapan pendekatan matematika realistik ini dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah yang akan ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Materi persamaan garis lurus

Persamaan garis lurus adalah suatu persamaan yang memuat satu atau lebih variabel dengan masing-masing variabelnya berderajat satu. Jika digambarkan dalam diagram *Cartesius* akan terbentuk sebuah grafik garis lurus yang mempunyai kemiringan atau biasa disebut gradien (m). Persamaan garis lurus dapat dituliskan dengan $y=mx + c$.

I. Sistematika Pembahasan

1. Bagian awal skripsi terdiri dari sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian karya, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.
2. Bagian inti terdiri dari Bab I atau Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, asumsi penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Selanjutnya adalah Bab II atau Kajian Pustaka yang terdiri atas kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan, menjelaskan secara teoritis tentang model produk pengembangan dalam perspektif islam, dan upaya pengembangan dengan kajian-kajian yang telah

dilakukan oleh peneliti lain untuk mendapati permasalahan yang sama atau relatif sama. Selanjutnya Bab III atau Metode Penelitian yang terdiri atas jenis penelitian, model pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Selanjutnya Bab IV atau Hasil Penelitian yang terdiri atas penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk. Selanjutnya Bab V atau Pembahasan yang menyajikan paparan hasil penelitian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Kemudian diakhiri dengan Bab VI atau Penutup yang terdiri atas kesimpulan dari penelitian dan saran.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.