

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan merupakan kebutuhan pokok dan hal yang wajib dilaksanakan bagi setiap manusia. Dengan adanya pendidikan maka manusia dapat memberikan informasi, pemahaman, menciptakan generasi penerus Bangsa yang berkualitas, memperbaiki cara berpikir individu, mencerdaskan anak Bangsa dan meningkatkan kreativitas. Oleh karena itu perlu adanya usaha meningkatkan kualitas pelaksanaan pendidikan dan hasil dari proses pendidikan tersebut. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia sampai saat ini terus dilaksanakan. Berbagai upaya telah ditempuh oleh pemerintah dalam usaha peningkatan mulai dari pembangunan gedung-gedung sekolah, pengadaan sarana prasarana pendidikan, pengangkatan tenaga kependidikan sampai pendidik dan dosen. Namun usaha tersebut belum menampakkan hasil yang optimal.

Usaha pendidikan belum optimal tanpa adanya sumber-sumber belajar yang memadai, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat atau media, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Maka pendidikan membutuhkan sarana diluar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar

peserta didik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan wawancara dengan Bapak Efendi Sihotang, M.Pd yang merupakan salah satu pendidik kelas VII di SMP Negeri 2 Bandar Lampung pada pukul 08.00, hari Kamis tanggal 02 Februari 2017. Dari hasil wawancara didapat bahwa pembelajaran matematika berjalan dengan baik, namun penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama video pembelajaran, pendidik belum pernah menayangkan tentang video pembelajaran matematika, selama ini media yang digunakan seperti karton, sehingga proses pembelajaran kurang bervariasi dan membosankan.

Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik kelas VII, didapat data bahwa dalam proses pembelajaran matematika sangat membosankan, sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi matematika yang diajarkan, selain itu setiap peserta didik mempunyai akun media sosial seperti *facebook* dan *instagram* sehingga peserta didik mengakses akun media sosial hampir setiap waktu saat memiliki waktu luang, sehingga perlu menggunakan media pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat *online* dan berbantuan media sosial *instagram*.

Menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara.¹ Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengajaran yang dilakukan seorang pendidik kepada peserta didik dengan metode tertentu dengan tujuan memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta untuk mengetahui potensi peserta didik, bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Semua tujuan tersebut dapat terwujud dengan adanya proses pembelajaran.

Tidak maksimalnya proses pembelajaran yang dilakukan pendidik diakibatkan oleh anggapan bahwa kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik hanyalah kecerdasan kognitif.² Padahal pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagaimana firman Allah *subhanahu wa ta'ala* berikut ini :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ۳۱

Artinya : “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang SISDIKNAS*, (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2013), h.50

² Vigih Heri Kristanto, Resty Rahajeng. “Validitas Lesson Plan Berbasis Multiple Intelligences untuk Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik SMP”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2, 2017, Hal. 112

kamu memang benar orang-orang yang benar! (QS. Al-Baqarah 2:31).³

Ayat di atas menerangkan bahwa ilmu pengetahuan bersumber dari yang satu, Allah *subhanahu wa ta'ala*. Dialah pendidik yang pertama dan yang utama. Bedanya dengan orang tua sebagai pendidik yang pertama dan utama adalah bahwa orang tua merupakan pendidik pertama dan utama terhadap anak-anaknya dalam keluarga, sedangkan Allah *subhanahu wa ta'ala* adalah pendidik pertama dan utama bagi seluruh makhluk bahkan seluruh alam.

Demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan ditetapkan pada masing-masing sekolah dapat terwujud, tidak terlepas dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Salah satu sarana yang harus dipenuhi yaitu media. Di Indonesia banyak dijumpai para pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik. Jika diperhatikan banyak sekali media-media pembelajaran yang seharusnya digunakan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran itu sangat banyak sekali ragamnya, dari media yang berbentuk audio, visual, media audio visual, dan lainnya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.⁴ Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat membuat peserta didik semangat belajar dan menyajikan informasi yang lebih menarik, terpercaya, dan memudahkan penafsiran informasi. Oleh karena

³ Add-Ins *Al-Qur'an Digital*, Surat Al-Baqarah 2:31 dan Terjemahannya

⁴ Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito, *Media Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012) h. 7.

itu perlu adanya pemilihan suatu media yang dapat memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer atau handphone.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer atau handphone memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Salah satu media berbasis komputer atau handphone adalah media audio visual. Bentuk dari media audio visual itu sendiri salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan gambar gerak yang disertai suara yang menjadi satu kesatuan dan di dalamnya memuat materi yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media video pembelajaran ini dapat didengar dan dilihat. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Komputer atau handphone telah membentuk suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer atau handphone berupa *internet* telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan terkini dalam bidang akademik tertentu.⁵ Pemanfaatan jaringan komputer atau handphone berupa internet sebagai media pembelajaran mengondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Jadi peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Peserta didik dan pendidik tidak perlu hadir secara fisik di kelas (*classroom meeting*), karena peserta didik dapat

⁵ *Ibid.* h. 106

mempelajari materi dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara *online*. Penerapan *internet* yang paling jelas implementasinya sekarang ini adalah penggunaan *e-learning* untuk penyebaran informasi dan berkomunikasi.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi disegala bidang. Salah satu bidang yang tak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *Elektronik Learning (E-Learning)*. Penggunaan *internet* maupun perangkat *elektronik* lain dalam pembelajaran *E-Learning* memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan dalam waktu yang sama atau berbeda. Pembelajaran juga bisa dilakukan dalam satu tempat atau beda tempat melalui pembelajaran jarak jauh. Dengan kata lain pembelajaran *E-Learning* dapat menjadi solusi agar peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat dengan mudah dan terjangkau.

Peneliti mencoba memberikan solusi untuk dikembangkannya video pembelajaran matematika berbantuan media sosial dengan menjadikan salah satu dari akun media sosial yang digunakan peserta didik bermanfaat sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dan diharapkan waktu yang digunakan untuk mengakses media sosial dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang materi matematika. Sehingga perlu dikembangkannya video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* sebagai alternative pembelajaran.

Nama *Instagram* berasal dari dua kata yaitu *insta* yang berasal dari kata *instan*. Kata *gram* berasal dari kata *telegram*, cara kerja telegram sendiri adalah mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan *Instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet sehingga informasi dapat dengan cepat diterima. Oleh karena itu, *Instagram* berasal dari kata *instan-telegram*.⁶ Dengan menggunakan *instagram*, video pembelajaran akan ditampilkan selama 60 detik. Kelebihan media video pembelajaran berbasis *instagram* jika dibandingkan dengan media yang lain yaitu media pembelajaran ini lebih menarik karena disertai dengan ilustrasi, gambar, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, mudah digunakan, dan penggunaanya tidak terbatas.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial *Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran”**. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran matematika di sekolah sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka hingga memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya.

⁶ Mayrisa Anggun Utami, Martha Tri Lestari, Berlian Primadani Satria Putri, Strategi Komunikasi Pemasaran Smb Telkom University Tahun 2015/2016 Melalui Media Sosial Instagram (*Jurnal Sositologi* Vol. 15, No 2, Agustus 2016), h. 314

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terkait materi matematika.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan.
3. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang baru.
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika.
5. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika yang bersifat *online*.
6. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika *online* yang berbantuan media sosial.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti dalam mengontrol dan mengendalikan proses pembelajaran, maka penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* sebagai alternatif pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dibuat adalah media pembelajaran yang memuat materi aritmetika sosial.
3. Pengembangan video pembelajaran ditujukan untuk media belajar mandiri peserta didik di dalam dan di luar jam belajar formal.
4. Peralatan yang digunakan adalah handphone yang tergolong *smartphone*.

5. Video yang digunakan sebagai media pembelajaran kemudian di *upload* dalam *instagram* dan dibuka secara *online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* sebagai alternatif pembelajaran?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* sebagai alternatif pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* sebagai alternatif pembelajaran.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran matematika berbantuan media sosial *instagram* sebagai alternatif pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini :

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dan informasi akan pengembangan media pembelajaran berupa video pada pembelajaran matematika.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah proses pembelajaran mandiri peserta didik sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing, serta memperbaiki kualitas dan kompetensi bangsa Indonesia menjadi bangsa yang berkualitas.

c. Bagi Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk menggunakan media video pada proses pembelajaran di kelas.