

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan saat ini mulai mempersiapkan diri untuk era *Society 5.0*. Dalam konteks era *Society 5.0*, dunia pendidikan dihadapkan pada sebuah tantangan yang signifikan. Oleh karena itu, sangat diperlukan kesiapan dan peningkatan kompetensi dari para pendidik, terutama guru sekolah dasar, untuk dapat beradaptasi dan menghadapi perkembangan teknologi serta perubahan sosial yang sangat cepat (Gunawan et al., 2020). Dalam menjalankan perannya, seorang Guru harus memiliki kompetensi untuk mengimplementasikan dan memastikan proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum ini memuat berbagai macam mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik selama masa pendidikan mereka. Dalam struktur kurikulum, ada beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya adalah matematika.

Matematika adalah ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam proses kehidupan sehari-hari manusia. Hal ini berpengaruh pada semua aspek kehidupan kita, dari hal-hal kecil hingga kemajuan teknologi canggih (Y. Wulandari et al., 2020). Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Sarmiati et al., 2019) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum sekolah mulai dari SD sampai dengan SMA. Matematika perlu diberikan kepada siswa agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Pada kenyataannya, masih banyak siswa

percaya bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Akibatnya, mereka mudah menyerah bahkan sebelum mulai belajar. Siswa sering menghafal konsep dari buku pelajaran atau dari guru mereka tanpa memahami maksud dan isinya (Amallia & Unaenah, 2018).

Pada situasi saat ini sudah banyak cara yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar matematika. Seperti penggunaan metode, media, maupun Teknik pembelajaran yang beragam sehingga pelajaran matematika dapat di pahami dengan baik oleh siswa. Namun menurut pengalaman PLP yang dilalui peneliti, cara yang biasa digunakan oleh guru terkadang tidak sesuai sehingga mendapatkan hasil yang tidak baik. Masih banyak guru hanya sekedar memberikan pembelajaran seadanya, sehingga masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah pada mata Pelajaran matematika.

Pada tanggal 6 januari 2025 peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri 1 Ranomeeto setelah pelaksanaan Ulangan Tengah Semester (UTS). Hasil belajar Matematika pada siswa kelas V yang masih kurang optimal. Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 1 Ranomeeto masih rendah, hal ini dapat terlihat karena masih banyak peserta didik yang belum memenuhi indikator keberhasilan atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70, dimana dari 129 siswa terdapat 63 siswa yang nilainya dibawah KKTP. Artinya hanya 51% siswa yang nilainya di atas KKTP. Hal ini karena masih terdapat beberapa masalah ketika proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika dikelas yaitu rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik.

Terlebih lagi, jika peserta didik diberikan soal dengan sedikit variasi yang memberikan peserta didik untuk bernalar lebih, hanya sebagian kecil peserta didik yang mampu menjawab dengan benar.

Berdasarkan observasi awal pembelajaran di SDN 1 Ranomeeto diperoleh hasil bahwa saat pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan media pembelajaran berupa *power point*, *kahoot*, dan benda *konkret*. Model pembelajaran yang digunakan menyesuaikan pada materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Melihat fakta pada data lapangan diatas, maka perlu diadakan pembenahan pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik yang maksimal. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran berperan penting tidak hanya dalam membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga dalam meningkatkan keaktifan dan interaktivitas siswa di kelas, yang menghasilkan proses pembelajaran yang lebih dinamis dengan adanya timbal balik antara pengajar dan peserta didik (Nurul Audie, 2019).

Media pembelajaran mencakup berbagai instrumen yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran sambil menstimulasi daya pikir, emosi, dan kehendak siswa untuk belajar, yang pada akhirnya memicu terbentuknya pengalaman belajar personal (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu guru memperluas pengetahuan siswa, dengan beragam jenis media yang tersedia, guru dapat

mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik (Sugiantara et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis video *YouTube* yang dapat memfasilitasi pembelajaran matematika di SD Negeri 1 Ranomeeto. Media Pembelajaran berbasis video *YouTube* membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran matematika. Apabila ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika muncul maka akan muncul juga keingintahuan peserta didik terhadap pelajaran matematika. Sehingga, peserta didik akan mempelajari materi tersebut dan akan memahami materi matematika yang diajarkan guru kepada peserta didik.

Sebelum melakukan penelitian cara untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video *YouTube* peneliti terlebih dahulu melakukan penelusuran dari karya penelitian yang berhubungan dengan tema yang diangkat oleh peneliti. Salah satu penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian dari (Mindani, 2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial *YouTube* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melakukan hasil belajar melalui media pembelajaran video *youtube* matematika. Dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul

# **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Ranomeeto”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika yang belum maksimal.
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran.
3. Proses pembelajaran di SD Negeri 1 Ranomeeto belum menggunakan media pembelajaran berbasis Video *YouTube*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti memberikan batasan masalah pada hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video *YouTube*.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 1 Ranomeeto?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran

berbasis video *YouTube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 1 Ranomeeto.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kemudahan mengenai pengaruh dalam penggunaan media video pembelajaran. Sehingga dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi peneliti yaitu penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dan sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan. Penelitian ini juga dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video *YouTube*.
2. Manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan semangat belajar dengan adanya media pembelajaran berupa video *YouTube* yang interaktif dan dilengkapi dengan audio visual, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.
3. Manfaat bagi guru yaitu dapat memberikan informasi kepada guru untuk mengembangkan upaya belajar dan mengambil kebijakan dalam

menentukan strategi dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa ketika belajar di kelas.

4. Bagi Sekolah yaitu memberikan informasi bagi sekolah untuk selalu meningkatkan mutu pendidikan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video *YouTube*.

### 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian atau penafsiran pembaca terhadap judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Ranomeeto” maka penulis perlu memberikan batasan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis Video *YouTube*

*YouTube* merupakan platform berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berbagi. *YouTube* digunakan sebagai media ajar untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih baik dalam proses pembelajaran matematika.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika yang dipelajari dalam penelitian ini hasil belajar matematika diukur melalui tes hasil belajar matematika yang disajikan dalam bentuk soal-soal matematika.