

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap aktivitas kehidupan manusia tidak akan lepas dari matematika. Setiap jenjang pendidikan terdapat pelajaran matematika yang merupakan salah satu pelajaran wajib. Pada jenjang pendidikan usia dini, matematika juga sudah diajarkan walaupun berupa matematika dasar yang berupa bilangan, geometri dasar dan sebagainya. Selain itu, menuntut ilmu pendidikan juga dianjurkan. Saat ini tidak hanya dengan media tertulis saja yang dianjurkan paada proses pembelajaran, tetapi media berbasis audio visual salah satunya yaitu *youtube* juga bermanfaat untuk siswa dan pelajaran yang sulit dipahami akan menjadi lebih mudah, salah satunya yaitu matematika (Adam, 2019:13).

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia tak bisa dipungkiri keberadaannya dan seolah menjadi kebutuhan utama yang memasuki hampir keseluruhan aspek kehidupan manusia serta pengubah cara pandang dan pola pikir masyarakat Indonesia dalam setiap kegiatan, tak terkecuali dalam aspek pendidikan (Surandika, 2020:87).

Indonesia adalah salah satu negara yang mengedepankan pentingnya pendidikan untuk kemajuan masyarakatnya. Dengan adanya pendidikan maka berkembanglah pengetahuan, kemampuan, serta sumber daya manusia yang tinggi, hal-hal tersebutlah yang menjadi tameng untuk bertahan dan bersaing dalam era modern sebagai peretas kemiskinan serta akan berubah menjadi kesejahteraan pada negara tersebut (Mujiyanto, 2019:56).

Media pembelajaran berbasis elektronik dapat menjadi pilihan untuk mengatasi kesulitan dan kesalahan siswa dalam memahami konsep dan pemecahan masalah matematika. Selanjutnya bahwa dalam *e- learning*, pembelajaran dibedakan menjadi 2 macam *Live (Synchronous)* dan *On Demand (Asynchronous)*. Maksudnya, ada pembelajaran yang memungkinkan berlangsung secara *live* (langsung) dimana guru dan siswa dapat bertatap muka baik *face-to-face* di dalam ruangan maupun melalui perangkat elektronik. Namun ada juga pembelajaran yang “tidak langsung” yang prosesnya tidak pada saat yang sama, tapi tetap bisa diakses di lain waktu (Nasution, 2021:34).

Hasil Penelitian Horstman, telah mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang praktik guru terkait penggunaan *Youtube* sebagai platform untuk melihat konten video (Horstman, 2015:67). Siswa merasa nyaman menggunakan sumber daya tersebut. Guru memasukkan video ke dalam pelajaran dan bagaimana mereka mengelola siswa di kelas abad ke-21. Siswa belajar pada ruang kelas yang terbalik dan bagaimana teknologi digunakan untuk mengajarkan pengetahuan kepada siswa secara revolusioner. Selain itu, banyak guru mengunduh video *Youtube* di rumah untuk membawa mereka ke sekolah dan menunjukkan kepada siswa, dan mengajar melalui pendekatan Pembelajaran Berbasis *Youtube* (Adam, 2019:78). Dengan memanfaatkan *Youtube* sebagai media pembelajaran, maka siswa setiap saat dapat belajar dan mengulangi pembelajaran tersebut. Jika hal ini menjadi kebiasaan, akan mengurangi siswa main *games* yang hanya melelahkan dan kurang

bermanfaat. Siswa beralih kepada hal positif yaitu belajar matematika menggunakan *smart phone* yang dimilikinya. Karena matematika adalah suatu aktivitas manusia maka video *Youtube* sebagai starting point pembelajaran matematika harus berbasis pada masalah-masalah realistik atau yang dekat dengan pikiran siswa. Hal yang demikian adalah budaya lokal sebagai *local content* atau yang sering disebut dengan etnomatematika (Mujiyanto, 2019:23). Pembelajaran matematika terutama yang mengarah pada proses pemahaman bangun datar melalui media *Youtube* yang berorientasi etnomatematika dapat lebih mudah dalam menuntun siswa untuk belajar matematika melalui proses bangun datar melalui matematisasi vertikal (Heriyansah , 2017:21). Siswapun mudah dalam mencapai konsep, memahami konsep, dan memecahkan masalah matematika terutama pada proses bangun datar.

Media yang dapat membantu penyerapan melalui pandangan dan pendengaran sehingga pengetahuan, keterampilan, atau sikap dapat dibangun pada kondisi yang membuat siswa mampu membantu mencapai tujuan belajar merupakan pengertian dari media pembelajaran audio visual (Adam, 2019:13).

Dari hasil observasi yang telah di lakukan di SD Negeri 4 Tiuh Memon kepada guru pengajar mata pelajaran matematika mengemukakan bahwa murid sulit menyerap pelajaran yang dijelaskan di depan papan tulis ketika masih belajar secara offline, sedangkan di masa pandemi ini anak lebih kesulitan dalam memahami penjelasan soal mata pelajaran yang di berikan karena guru hanya menjelaskan mata pelajaran menggunakan voice note yang

mayoritas siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Pada zaman yang serba canggih ini siswa mampu mengakses mata pelajaran menggunakan media internet yang lebih canggih dan disertai dengan gambar atau video (Observasi SD Negeri 4 Tiuh Memon, 2021).

Media audio visual *Youtube* belum pernah diterapkan oleh guru matematika dalam menyampaikan proses bangun datar SD Negeri 4 Tiuh Memon. Keaktifan siswa dalam proses belajar matematika terutama pemahaman dalam prosesn bangun datar yang masih rendah membuat peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Video Pembelajaran Menggunakan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar di SD Negeri 4 Tiuh Memon tahun 2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah ada pengaruh video pembelajaran menggunakan youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar di SD Negeri 4 Tiuh Memon tahun 2021?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui seberapa besar rata-rata pemahaman konsep bangun Sebelum pemebrian video pembelajaran menggunakan youtube di SD Negeri 4 Tiuh Memon tahun 2021.

- b. Untuk mengetahui seberapa besar rata-rata pemahaman konsep bangun sesudah pemberian video pembelajaran menggunakan youtube di SD Negeri 4 Tiuh Memon tahun 2021.
- c. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Video Pembelajaran Menggunakan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar di SD Negeri 4 Tiuh Memon tahun 2021.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian *quasi experimental design* dengan menggunakan teknik *pretest-posttest nonequivalent control group design* yaitu dengan melakukan model belajar *video youtube* sebelum dan sesudah diberikan kontrol. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa siswi kelas 3 SD Negeri 4 Tiuh Memon tahun 2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan sebagai acuan untuk mengetahui tentang Pembelajaran Menggunakan Youtube maupun pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dapat diterapkan oleh peneliti ketika sudah menjadi pendidik nanti.

2. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis serta melibatkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan memberikan manfaat bagi guru dalam upaya meningkatkan berpikir kritis siswa melalui model Pembelajaran Menggunakan Youtube.

4. Manfaat bagi pihak sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan berpikir kritis siswa melalui Pembelajaran Menggunakan Youtube.

5. Manfaat bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua untuk ikut serta dalam meningkatkan berpikir kritis siswa.