

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah tahapan yang mampu guna menghubungkan pengetahuan setiap manusia. Tak hanya pengetahuan secara umum namun juga keterampilan serta nilai-nilai sosial yang nantinya diterapkan pada kehidupan di masyarakat. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengubah manusia menjadi insan yang mempunyai keterampilan serta karakter yang baik dengan jalan melalui tahapan belajar berdasarkan standar kurikulum yang sudah ada. Menurut Nugraha, dkk (2020) yang dimaksudkan dengan pendidikan ialah cara-cara memanusiakan manusia dengan tujuan guna memunculkan segala potensi seseorang sehingga membuat seseorang menjadi ideal atau yang seseorang cita-citakan berdasarkan karakter orang Indonesia yang berdasarkan Pancasila, diikuti dengan pemahaman pengetahuan yang menjadi bekal seseorang baik secara afektif, kognitif dan psikomotorik dalam upaya memenuhi hidupnya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan siswa dan guru guna mengajarkan siswa menjadi lebih bervariasi serta dilakukan secara timbal balik, kegiatan belajar mengajar hendaknya kreatif, inovatif, variative, penuh tantangan serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar (Gading, dkk., 2018). Kegiatan pembelajaran ialah intisari dalam proses pendidikan sebab dengan jalan kegiatan belajar diharapkan tercapainya tujuan dari pendidikan

dengan adanya perubahan karakter dan tingkah laku siswa, serta menjadi harapan segala aspek agar siswa mencapai hasil belajar secara optimal berdasarkan kemampuan tiap individu.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang dipergunakan dalam aktivitas atau proses serta tujuan dari kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar diharapkan mampu untuk membangkitkan minat dan motivasi pada diri siswa. Selain itu media pembelajaran juga diharapkan bisa membantu dalam peningkatan pemahaman siswa serta menyajikan materi dengan menarik. Media pembelajaran merupakan suatu perantara, sarana dan media penghubung guna membawa dan menyebarkan atau menyampaikan gagasan dan pesan sehingga memicu perasaan, pemikiran, tingkah laku, ketertarikan dan perhatian peserta didik agar kegiatan pembelajaran dilakukan dengan baik pada diri siswa (Cahyadi, 2019). Maka dari itu peningkatan kualitas belajar mengajar serta pencapaian pembelajaran bisa dilaksanakan melalui penentuan media pembelajaran yang sesuai.

Penerapan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi keefektifan proses pembelajaran itu sendiri. Penerapan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yakni dalam bentuk komunikasi audio visual. Menurut Purwono, dkk (2014) yang dimaksudkan dengan audio visual ialah sebuah kombinasi dari suara dan visualisasi yang digabungkan dengan kaset audio dengan kandungan unsur gambar yang bisa dilihat dan suara yang bisa didengar, contohnya slide suara, rekaman video dan lainnya.

Pada masa pandemic COVID-19 sekarang ini, kegiatan pembelajaran didominasi oleh kegiatan belajar jarak jauh atau daring. Pembelajaran daring

merupakan contoh pengaplikasian penyampaian materi pembelajaran konvensional dengan perantara internet. Pada masa pandemi ini, pembelajaran secara daring menjadi solusi untuk menyampaikan materi pembelajaran (Imania, 2019). Penggunaan metode daring ini menjadi peluang dan tantangan bagi dunia pendidikan. Dibutuhkan adaptasi dari siswa dan guru pada masa peralihan kegiatan belajar dari secara konvensional menjadi pembelajaran jarak jauh. Guru wajib memiliki strategi dan metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan contohnya dengan video pembelajaran. Agar siswa tidak mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran secara daring pada kondisi pandemi, guru wajib mempergunakan media pembelajaran. Guru-guru didorong untuk berinovasi dalam hal ini agar tujuan dari kegiatan pembelajaran bisa dicapai dengan baik (Atsani, 2020). Penyampaian materi dengan video animasi sederhana bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar, sehingga menimbulkan perasaan senang dan materi lebih mudah untuk dipahami. Hal ini merupakan sebuah kelebihan dari video animasi sebagai media pembelajaran. Hal ini pula membuat suasana belajar serupa seperti tatap muka sebab para peserta didik bisa melihat guru yang bersangkutan yang tampil dalam video (Ningthoujam, 2016).

Selama ini, media pembelajaran yang dipergunakan pada kegiatan belajar di masa pandemi COVID-19 cenderung monoton. Bayu (2021) menyatakan bahwa guru cenderung menggunakan buku ajar saja selama proses pembelajaran. Guru masih menggunakan media buku paket ataupun video-video pembelajaran yang diambil melalui *platform youtube* (Hastuti, dkk., 2019).

Salah satu media yang dapat dimodifikasi atau dikreasikan pada masa pandemic COVID-19 adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak beserta suara sehingga bisa menampilkan data, menjelaskan suatu tahapan, mengemukakan sebuah konsep, memperagakan suatu prosedur, menjelaskan keterampilan serta memengaruhi perilaku (Melinda, dkk., 2017). Cara yang bisa dipergunakan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara daring adalah dengan membuat video pembelajaran (Nanda, 2020). Cahyadi (2019) menemukan temuan bahwasanya masih belum meratanya bahkan sangat kurangnya ketersediaan media pembelajaran disekolah. Hal ini menjadikan tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar disekolah yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan.

Hasil wawancara awal dengan wali kelas IV SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022 pada tanggal 6 November 2021 memperoleh temuan bahwasanya selama masa pandemi ini guru hanya mencari video pembelajaran di internet dan tidak membuat sendiri video pembelajaran tersebut. Tidak adanya peragaan secara langsung dan hanya berupa pemaparan materi. Hal ini tentunya bisa menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran dan peserta didik menjadi tidak terlalu memahami dengan materi yang diajarkan. Berakar dari temuan tersebut, guna mengatasi permasalahan ini diupayakan untuk pengembangan video pembelajaran berdasarkan demonstrasi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Media video pembelajaran berbasis demonstrasi ini akan membantu siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran,

serta bisa meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Adapun kelebihan media video yang dikembangkan dalam studi ini dibandingkan dengan media sejenis, yaitu: 1) memadukan video, metode demonstrasi, dan benda konkret menjadi satu bagian yang utuh; 2) kualitas gambar dan suara yang jelas; 3) dan membantu siswa untuk bisa belajar lebih mandiri dan percaya diri (Bayu dan Wibawa, 2021).

Lebih mudah untuk memahami video pembelajaran berbasis demonstrasi sebab peserta didik akan melihat serta mendengarkan secara langsung materi yang disampaikan. Dalam mata pelajaran IPA, metode ini mempunyai kelebihan yaitu dapat memvisualisasikan objek kepada peserta didik, pembuatan model, serta pada kegiatan praktikum yang membuat peserta didik mempunyai motivasi serta minat belajar yang tinggi (Kurmala, 2016). Hal ini mendukung temuan studi Bayu (2021) yang membuat sebuah produk video pembelajaran berbasis demonstrasi yang valid untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar. Analisa nilai penilaian dari responden mempergunakan rumus rata-rata sebesar 3,72 dari respons praktisi dengan predikat “sangat baik”, kemudian nilai 3,94 dari respons peserta dengan kategori “sangat baik”. Dapat dinyatakan bahwasanya media video pembelajaran berbasis demonstrasi dinyatakan layak serta valid untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar di sekolah dasar kelas V.

Melalui pengembangan media video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik Gaya Listrik Statis untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pamaran, diharapkan siswa mampu untuk mengerti tentang pembelajaran yang disampaikan sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut dapat dicapai.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berlandaskan pemaparan latar belakang masalah penelitian, bisa diidentifikasi masalah seperti:

1. Pembelajaran saat pandemi dilaksanakan secara pembelajaran jarak jauh atau daring.
2. Peralihan kegiatan belajar dimasa pandemi COVID-19 membutuhkan adaptasi bagi guru dan peserta didik.
3. Kurang interaktif dan belum meratanya ketersediaan media pembelajaran di sekolah.
4. Peserta didik tidak terlalu memahami dengan materi yang dijelaskan selama masa pandemi.
5. Video pembelajaran yang digunakan cenderung mencari di internet.
6. Video pembelajaran yang telah ada cenderung hanya memaparkan materi dan tidak disertai dengan praktik langsung.
7. Buku ajar yang dimiliki guru dan peserta didik masih minim dalam hal cakupan materi.
8. Pemberian tugas masih menjadi andalan dalam proses belajar mengajar.
9. Pandemi menyebabkan kegiatan praktikum tidak bisa dilaksanakan.
10. Partisipasi dari peserta didik dalam pembelajaran masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang serta identifikasi permasalahan, studi ini berfokus ke penanganan masalah: (1) Kurang interaktif dan belum meratanya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, (2) video pembelajaran yang telah ada cenderung hanya memaparkan materi dan tidak disertai dengan

praktik langsung, dan (3) Pandemi menyebabkan kegiatan praktikum tidak bisa dilaksanakan.

Sehingga studi ini berfokus pada pengembangan media video pembelajaran berbasis demonstrasi topik gaya listrik statis di kelas IV yang dilakukan di SD Negeri 2 Pamaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam studi pengembangan ini yaitu.

1. Bagaimanakah validitas video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimanakah respon guru terhadap video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang dibuat, yang menjadi tujuan dari studi ini yakni untuk:

1. Menghasilkan media video pembelajaran berbasis demonstrasi yang telah lolos uji validitas pada topik gaya listrik statis di kelas IV SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022.
2. Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mengetahui respon guru terhadap video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022.
4. Mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik gaya listrik statis kelas IV di SD Negeri 2 Pamaran tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil studi ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Media video pembelajaran berbasis demonstrasi yang menjadi temuan penelitian ini bisa menjadi landasan untuk pengembangan media video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- (1) Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat mengaplikasikan kegiatan praktikum secara mandiri di rumah dan bisa memfasilitasi peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik bisa lebih aktif serta tercapainya tujuan kegiatan belajar.

(2) Bagi Guru

Bisa menjadi alternatif media sehingga bisa mempermudah ketika proses penyampaian materi gaya listrik statis sehingga lebih efektifnya kegiatan pembelajaran.

(3) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Studi ini bisa dilaksanakan ke proses pelaksanaan serta evaluasi, bisa menjadi rujukan pada saat pengembangan media yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Output dari pengembangan ini berupa media video pembelajaran berbasis demonstrasi khususnya pada topik gaya listrik statis kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan spesifikasi produk seperti.

1. *Output* studi ini adalah media video pembelajaran berbasis demonstrasi dengan fokus pada topik gaya listrik statis yang terkandung di tema 7 semester 2 kelas IV.
2. Memuat pemaparan topik gaya listrik statis serta praktek demonstrasi eksperimen sederhana mengenai gaya listrik statis.
3. Disertai dengan permainan tebak-tebakan tentang topik gaya listrik statis.
4. Untuk meminimalisir rasa bosan peserta didik video yang dibuat berdurasi sekitar 8-13 menit.
5. Ada tiga bagian, yaitu pembuka, inti dan penutup.
6. Dibuat dan diedit menggunakan aplikasi editing *Capcut*.
7. *Output* video mempunyai resolusi *FullHD* 1080p.
8. Video menggunakan aspek rasio 16:9.

Adapun desain tampilan aktivitas demonstrasi ditampilkan pada Gambar

1.1.



Gambar 1.1
Contoh Desain Video Bagian Demonstrasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media video pembelajaran berbasis demonstrasi ini yaitu untuk mempermudah peserta didik ketika belajar secara aktif serta mandiri dalam membentuk sebuah konsep sehingga mampu memecahkan masalah yang ditemukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran berbasis demonstrasi dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Masih kurangnya pemanfaatan video pembelajaran berbasis demonstrasi dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Video pembelajaran berbasis demonstrasi mempermudah peserta didik ketika mempelajari materi gaya listrik statis dengan melihat secara langsung proses terjadinya gaya listrik statis.

3. Menumbuhkembangkan ketertarikan peserta didik ketika belajar dan bisa lebih efektifnya kegiatan belajar sebab melalui video guru bisa mengulang kembali bagian topik yang siswa belum pahami.

Yang menjadi keterbatasan media video pembelajaran berbasis demonstrasi pada studi ini yakni.

1. Topik yang disampaikan pada media video pembelajaran berbasis demonstrasi ini terbatas pada muatan IPA dengan topik gaya listrik statis kelas IV SD.
2. Model 4D masih menjadi acuan dalam mengembangkan video pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, dibuat batasan-batasan dalam bentuk istilah, yakni:

1. Penelitian pengembangan merupakan studi yang memiliki tujuan dengan *output* produk untuk menjadi pemecah masalah pada kegiatan belajar serta mengembangkan produk sebelumnya yang telah ada.
2. Video pembelajaran berbasis demonstrasi merupakan sebuah kombinasi dari teks, gambar, objek bergerak, dan suara guna menyampaikan informasi dengan menyampaikan media atau materi belajar yang sesuai untuk menampilkan suatu tahapan, proses kerja benda dan bagaimana melakukannya dengan harapan membangun motivasi belajar peserta didik serta memberikan keterampilan dan sikap ke peserta didik.

3. Gaya listrik statis adalah materi yang terkandung dalam muatan IPA pada Tema 7 di kelas IV semester II Sekolah Dasar. Tujuan dari materi ini guna memberikan pemahaman pada siswa mengenai gaya listrik statis.
4. Model 4D adalah bentuk model pengembangan dalam studi pengembangan yang tersusun atas 4 tahapan yakni; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

