

BAB I

PENDAHULUAN

Pada pendahuluan membahas sepuluh hal yaitu, (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat hasil penelitian, (7) Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan, (10) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia saat ini sedang menghadapi pandemi virus corona. Coronavirus adalah virus yang menyebabkan penyakit dengan gejala ringan hingga berat. Terdapat jenis corona virus yang diketahui dapat membawa dampak penyakit menimbulkan gejala fatal. Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 sebanyak 2 kasus. Sampai dengan tanggal 16 Maret 2020 ada 10 orang yang dinyatakan positif corona

Adanya COVID di Indonesia sangat berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28 Maret 2020 dampak virus COVID 19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, pariwisata, ekonomi dan pendidikan. Surat Edaran yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam maupun diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid.

Pendidikan merupakan suatu dasar menuju dalam titik kesuksesan suatu bangsa. Semakin bagus pendidikan dasar di Negara kita maka akan semakin bagus bobot penerus bangsa. Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari sumber daya manusia. SDM yang unggul adalah salah satu syarat terciptanya bibit penerus bangsa yang baik dalam membangun Negara sendiri sehingga meminimalisir penggunaan Tenaga Kerja Asing (TKA). Jika Indonesia memiliki SDM yang unggul maka akan sangat mungkin membantu terealisasi dimulai dari proses pencapaian cita-cita SDN 5 Patemon dalam mewujudkan penerus bangsa yang unggul.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada SDN 5 Patemon menggunakan 3 hari pembelajaran tatap muka dan 3 hari kegiatan daring/jarak jauh dengan melalui

arahan orang tua. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dalam jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan proses daring siswa memiliki keleluasaan saat belajar, dapat belajar dimanapun. Siswa bisa berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Dewi, 2020).

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut pandang mana melihatnya. Jika dilihat dari sifatnya maka media dapat dibagi ke dalam: Media auditif, Media visual, Media audiovisual (Miftah, 2013). Media pembelajaran sangat penting untuk digunakan dalam semua mata pelajaran guna untuk mempermudah untuk menangkap minat siswa dalam proses pemberian materi dalam pembelajaran. Salah satu penelitian tentang media pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Budiman (dalam Khotijah, 2018:2) pada mata pelajaran IPA mengenai penerapan media teknologi dan informasi guna meningkatkan antusiasme peserta didik meningkat. Selain media pembelajaran model pembelajaran tematik juga mengharapkan siswa baik secara individu maupun secara berkelompok bisa aktif dalam mencari, menggali, mengeksplorasi, dan menemukan konsep-konsep serta prinsip-prinsip secara holistic, dan berkesinambungan. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik ini pendidik hendaknya menggunakan model-model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. “Jika adanya model-model pembelajaran yang bervariasi dan cocok dengan tema pembelajaran maka akan dapat lebih menekankan keterlibatan peserta didik aktif

dalam proses pembelajaran berlangsung serta dapat memperoleh pengalaman langsung dan meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengutarakan pendapatnya” (Dian, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 5 Patemon pada tanggal 03 November 2021 yaitu dikemukakan permasalahan pada tema 7 subtema 1 tanpa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dianggap sebagai salah satu penyebab rendahnya cara berfikir peserta didik, sehingga perolehan kemampuan peserta didik tidak sesuai dengan harapan pendidik, peserta didik sebagai subjek pendidikan, dituntut agar bisa aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Selain itu kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan suasana belajar kurang efektif. Sebagian besar berpusat hanya pada guru tidak adanya upaya pemberian pertanyaan pancingan terhadap peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga peserta didik hanya mendengar apa yang dijelaskan oleh guru saja hal ini dikarenakan guru kurangnya penggunaan media video dalam proses pembelajaran selain kurang dalam menggunakan media video pembelajaran guru juga kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru mengenai media pembelajaran dan variasi model pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran cenderung hanya dilakukan melalui diskusi dan menerapkan metode ceramah saja. Tentunya ini mengakibatkan dampak pada respon peserta didik merasa cepat bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan masih banyak siswa belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini terlihat pada

nilai UAS dari 27 jumlah peserta didik, terdapat 7 peserta didik (20%) dengan nilai di atas KKM, sedangkan 20 peserta didik (80%) dengan nilai di bawah KKM, rendahnya presentasi peserta didik dikarenakan oleh kurangnya media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran sehingga peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. Melihat fenomena itu, guru harus mampu mengemas suatu pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan cara memilih media dan model pembelajaran variatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang dapat diterapkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang beragam adalah media video pembelajaran berbasis *problem based learning*.

Media video pembelajaran berbasis *problem based learning* dapat memberikan pendidikan yang fleksibel dan mudah dalam penggunaannya. “Penggunaan media video pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan mengembangkan media video pembelajaran menjadi salah satu untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan tingkat berfikir kritis peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh pendidik” (Rahayu & Prayitno, 2020). “Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris” (Arsyad, 2003). Fungsi atensi adalah agar media video dapat menangkap perhatian dan mengarahkan perhatian penonton pada materi video. Fungsi sentimen adalah media video yang dapat membangkitkan emosi dan sikap penonton. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau simbol.

Oleh karena itu, media video dapat membantu siswa yang lemah dan lamban menangkap pesan untuk menerima dan memahami ide yang disampaikan dengan lebih mudah, karena video dapat menggabungkan gambar (images) dengan suara. suara (bunyi). Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi di luar kemampuannya menggabungkan gambar dan suara juga dapat diadaptasi dengan berbagai cara, misalnya dengan menggabungkan komunikasi tatap muka dengan komunikasi tatap muka. kelompok, menggunakan teks, suara dan musik. Sudjana (1992:79) menyatakan,

manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik.

Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi *handout*, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh (Yudianto, 2017).

Ponza, (2018:19) menyatakan,

Media video pembelajaran sangat cocok digunakan karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media video pembelajaran yaitu sinkronisasi penggunaan gambar, suara, dan teks sehingga hal

itu dapat membuat peserta didik tertarik dalam belajar selain itu media video pembelajaran berbasis *Problem based learning* (PBL), dapat melatih peserta didik menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata, penerapan model PBL juga dapat mengaktifkan tingkat berfikir kritis siswa pada kegiatan belajar karna siswa dihadapkan pada suatu masalah yang diperlukan kesanggupan untuk berpikir agar dapat memecahkan dan menyelesaikan dengan cara memberikan masalah kepada peserta didik. Dengan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajar sehingga peserta didik kurang memahami materi dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (Iv & Sdn, 2020).

Problem based learning (PBL) atau biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah (PBM) pembelajaran yang menghadapkan siswa dalam masalah-masalah kongkrit/nyata yang memerlukan upaya untuk penyelidikan dalam upaya memecahkan masalah. Model pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang siswa untuk lebih menganalisis masalah, memperkirakan jawabannya, mencari data, menganalisis data, dan menyimpulkan jawaban terhadap masalah yang dihadapi peserta didik. Melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan rangsangan peserta didik dalam pemahaman. Dengan demikian *problem based learning* dapat mengoptimalkan kemampuan tingkat berfikir Kritis peserta didik. Masalah dapat disajikan melalui format digital misalnya melalui video pembelajaran yang bertujuan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan oleh pendidik, dengan video siswa akan lebih bebas dan mudah dalam membayangkan masalah melalui media audio-visual.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas, maka dikembangkan suatu media yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa dalam tema 7. Maka perlu adanya kajian mengenai “Pengembangan media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SD Negeri 5 Patemon 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi pada tema 7 muatan IPA.
2. Kurangnya minat serta motivasi siswa dalam belajar pada tema 7 muatan IPA.
3. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran pada tema 7 muatan IPA.
4. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada tema 7 muatan IPA.
5. Masih Kurangnya penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran pada tema 7 muatan IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyak permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini, akan tetapi dikarenakan ruang lingkup yang luas serta adanya kendala lain seperti waktu dan keterbatasan kemampuan , maka tidak semua dapat diteliti dengan baik, penelitian hanya terbatas membahas pengembangan media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SD Negeri 5 Patemon

tahun pelajaran 2021/2022. Siswa kelas V yang masih rendah dan berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi bahwa media dan model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran pada tema 7 masih terbatas dan kurang menarik bagi siswa, sehingga peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 khususnya pada muatan IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SDNegeri 5 Patemon?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran berbasis *problem based learning* tema 7 materi IPA kelas V SDNegeri 5 Patemon?
3. Bagaimana efektifitas media video pembelajaran berbasis *problem based learning* tema 7 materi IPA kelas V SDNegeri 5 Patemon?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SDNegeri 5 Patemon.
2. Dapat mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SDNegeri 5 Patemon.
3. Dapat mengetahui efektifitas media video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SDNegeri 5 Patemon.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya materi dalam tema 7 muatan IPA kelas V SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis terdiri dari empat manfaat yaitu, manfaat bagi siswa, bagi guru, bagi kepala sekolah, dan bagi peneliti.

1.6.2.1 Bagi siswa

Pengembangan media video pembelajaran berbasis *problem based learning* bisa membantu siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran yang bermakna, meningkatkan minat belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang meningkat. melalui pembelajaran berbasis *problem based learning*, siswa lebih mampu berpikir tingkat tinggi dan melakukan percobaan/praktikum.

1.6.2.2 Bagi guru

Penggunaan media video pembelajaran berbasis *problem based learning* bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat membuat proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa dan penggunaan metode *problem based learning* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa.

1.6.2.3 Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pedoman pertimbangan bagi kepala sekolah untuk merumuskan suatu kebijakan yang tepat untuk mendorong guru kelas agar bisa membuat siswa tidak bosan pada saat melaksanakan pembelajaran dan mendorong guru untuk memanfaatkan media video pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dalam rangka mengembangkan media video pembelajaran berbasis *problem based learning*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam pengembangan ini, apa yang dibuat sebagai bahan pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada tema 7 muatan IPA kelas V SD Spesifikasi pada media ini sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran pada tema 7 kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022.
- 2) Produk video pembelajaran disajikan berupa video dengan animasi menarik dan video latihan belajar.
- 3) Produk video pembelajaran ditujukan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Proses pembuatan media video pembelajarn dengan mendesain latar belakang menggunakan aplikasi Wobdershare Filmora X kemudia dilanjutkan memasukan materi dengan pemilihan animasi yang menyangkut dengan pembelajaran pada tema 7 muatan IPA dan memilih tokoh untuk melakukan rekaman pembuatan praktek pembelajaran.
- 5) Materi pembelajaran dapat digunakan secara individu atau kolektif dan dapat digunakan di mana saja, di kampus dan di luar sekolah.

1.8 Pentingnya pengembangan

Pentingnya menyusun materi video pembelajaran harus dibangun ke dalam topik tema 7 yang terdapat dalam buku siswa kelas 5, membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan dapat memahami materi dengan nyaman. .. Selain membantu siswa media video pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Video pembelajaran berbasis *problem based learning* dikembangkan dengan beberapa asumsi adalah sebagai berikut:

1. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media video pembelajaran berbasis *problem based learning* dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SDNegeri 5 Patemon.
3. Materi yang disajikan hanya pada muatan IPA pada tema 7.
4. Membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya pada tema 7 muatan IPA.
5. Meningkatkan minat belajar dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena video pembelajaran berbasis *problem based learning* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
6. Siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena dalam video pembelajaran berbasis *problem based learning* ini berisi animasi dan gambar-gambar menarik peserta didik.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu ditetapkan batasan-batasan dari istilah-istilah yang digunakan berikut ini.

1. Penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan media berupa media pembelajaran yang bermanfaat dan memecahkan masalah belajar di kelas.
2. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.
3. Video pembelajaran adalah media audio-visual dengan memaparkan objek yang bergerak bersama dan bersuara berisi materi, gambar-gambar, video penjelasan dan berupa soal-soal latihan dalam bentuk elektronik.
4. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang menginisiasi siswa dengan menghadirkan sebuah masalah agar diselesaikan oleh siswa. Selama proses pemecahan masalah, siswa membangun pengetahuan serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.