

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memuat sembilan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etika memfasilitasi belajar dan meningkatkan performa dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber yang sesuai secara teknologi (Tegeh, 2004). Berdasarkan definisi maka teknologi pendidikan adalah sebagai tenaga pengembang bahan ajar untuk menunjang pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. 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 (UU No. 20 Tahun 2003 Sisdiknas). Berbicara tentang pendidikan tentunya tidak jauh dari kata belajar, proses belajar mengajar, dan media pembelajaran.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan

pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2021 pukul 09:00 WIB, dengan Ibu Nidaul Hasanah sebagai wali kelas IV SDN Payaman, diperoleh hasil belajar siswa yang rendah, hal tersebut dibuktikan dengan data hasil belajar nilai ulangan akhir semester pada muatan pelajaran IPA yang masih berada dibawah KKM data hasil tersebut didapatkan dari hasil observasi dengan guru wali kelas yaitu dinyatakan bahwa dari 25 siswa, ditemukan 16 siswa yang tidak lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 9 siswa yang memperoleh hasil tuntas. Hal tersebut di sebabkan oleh berbagai faktor diantaranya, guru yang masih cenderung terpaku pada satu bahan ajar yaitu buku atau modul yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, siswa memiliki minat belajar yang rendah pada saat proses pembelajaran mandiri dan guru masih perlu meningkatkan kreativitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah.

Disamping itu, guru kelas IV di SD Negeri Payaman menyatakan memiliki keterbatasan waktu jika harus mengembangkan media pembelajaran yang menarik, khususnya pada mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu

materi yang sulit untuk dijelaskan dengan metode yang monoton, oleh karena itu perlu di jelaskan menggunakan suatu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengerti materi tersebut. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu pengembangan video pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Selain itu, penggunaan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di SDN Payaman dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran Mata Pelajaran IPA.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa memperoleh hasil belajar IPA yang rendah.
2. Siswa cenderung kurang fokus jika materi dijelaskan dengan metode ceramah tanpa berbantuan media.
3. Guru Kelas IV menyatakan memiliki keterbatasan, baik itu dari waktu maupun kemampuan untuk mengembangkan media video yang menarik, khususnya pada mata pelajaran IPA

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada penerapan produk pengembangan media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SDN Payaman

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran ini untuk Kelas IV pada mata pelajaran IPA di SDN Payaman?
2. Bagaimanakah kualitas video pembelajaran ini untuk Kelas IV pada mata pelajaran IPA di SDN Payaman menurut review para ahli dan uji coba produk?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video pembelajaran ini untuk Kelas IV pada mata pelajaran IPA yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA pada Kelas IV di SDN Payaman.
2. Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran ini yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA menurut review para ahli dan uji coba produk.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara Teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan video pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Video pembelajaran ini bisa digunakan sebagai penunjang belajar alternatif yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara berbeda.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dan alat bantu dalam mengembangkan video pembelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan juga menyenangkan serta dapat memotivasi minat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran dalam pengembangan video pembelajaran yang lebih baik dengan menjadikan video pembelajaran yang dibuat sebagai tolak ukur dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam Penelitian Pengembangan Ini, Produk Yang Dihasilkan Adalah Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Model *ADDIE* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN Payaman Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 Karakteristik video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga dapat dilakukan tanpa pertemuan tatap muka.
2. Produk video pembelajaran dibuat untuk mata pelajaran IPA materi bunyi kelas IV SD.
3. Pesan-pesan pembelajaran disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio.

4. Didesain menggunakan aplikasi Adobe Priemer, Filmora dan didukung oleh aplikasi penunjang lainnya.
5. Dapat menjadi solusi untuk mengatasi meningkatkan keaktifan siswa, sehingga tidak monoton menggunakan metode ceramah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran sangat penting, karena video pembelajaran memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk belajar secara individu, belajar dengan aktif tanpa bantuan maksimal dari guru, membuka kesempatan kepada siswa untuk maju berkelanjutan menurut kemampuan masing-masing. Dan video memiliki daya tarik yang cukup kuat. Unsur sosial, struktur, dan urutan bahan pelajaran terbentuk sedemikian rupa sehingga siswa spontan mempelajarinya. Melihat karakteristik video yang cukup bervariasi dalam penyajiannya, pengembang mengembangkan video ini yang sangat bermanfaat sekali khususnya untuk siswa SDN Payaman kelas IV.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Video pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi belajar siswa, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
2. Menarik minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif, karena materi yang disajikan sangat lengkap lengkap dengan contoh dan penjelasan yang singkat serta menarik.

Pengembangan produk media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada materi pembelajaran IPA kelas IV SD
2. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti hanya di SDN Payaman

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah kunci yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran. Penelitian ini digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori.
2. Model ADDIE adalah model pengembangan, Model ADDIE adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).
3. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi-materi pembelajaran yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang diajarkan.