BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi suatu pondasi penting untuk mencetak generasi muda yang berdaya saing serta mempunyai kecerdasan emosional yang tinggi. (Firdianti,2018).Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (dalam Wisada & Sudarma, 2019) menyebutkan bahwa Pendidikan sebuah usaha untuk terwujudnya kondisi belajar yang menjadi tempat peseta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Berdasarkan hal tersebut, bisa dikatakan bahwa sebuah pendidikan sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupannya, karena dengan pendidikan manusia mampu menggali potensi diri dalam menemukan sebuah informasi agar mampu menjadi generasi muda yang cerdas. Dalam dunia pendidikan terdapat istilah belajar dan pembelajaran. Belajar merujuk dari apa yang wajib dikerjakan seseorang sebagai subjek dalam belajar (Saputra, 2015). Pembelajaran ialah sebuah proses timbal balik antara siswa dengan guru termasuk juga sumber belajar dalam lingkungan belajar yang dimana sebuah pembelajaran tentunya dirancang untuk mendukung proses pembelajaran guna tercapainya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai bentuk pembekalan kepada peserta didik melalui keterampilan intelektual berdasarkan pemahaman moral, pengalaman ataupun keterampilan sehingga mereka dapat merasakan hal-

hal yang bermuatan positif (Baxter dkk., 2008). Membentuk sebuah proses pembelajaran yang baik serta efektif tentunya memerlukan cara serta kiat-kiat tertentu, pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang sempurna bermaksud supaya peserta didik bisa menerima serta mengerti materi pembelajaran yang sudah tersampaikan oleh guru dengan baik (Miftahussurur & Pramono, 2016).

Pelaksanan pembelajaran yang baik bilamana peserta didik mampu mendapatkan sebuah pengetahuan yang diberikan oleh pengajar dengan baik, sebagai akibatnya peserta didik bisa diimplmentasikan pada aktivitas sehari-hari, disinilah sosok seorang pengajar dituntuk memiliki peran penting untuk mengupayakan banyak sekali cara pada proses perancangan kegiatan belajar agar pembelajaran tersebut bisa tercapai dengan tujuan pembelajaran, dengan begitu dapat dipahami bahwa kegiatan pembelajaran tentunya tidak hanya melibatkan guru dan peserta didik namun media pengajaran juga bisa membantu pada kegiatan pengajaran. Pada masa ini penerapan teknologi sungguh bisa dikatakan memegang peranan penting dalam bidang pendidikan terutamanya, dimana peranan pada bidang pendidikan yaitu pemanfaatan wahana multimedia serta media internet pada sebuah proses pembelajaran melalui media bunyi/audio serta penambahan fitur-fitur yang bisa meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik (Noviani, 2019).

Beragam media pembelajaran yang sudah ada salah satunya media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan guru saat proses pembelajaran meliputi media video (audio visual). Video ialah bahan ajar audio visual yang bisa menyampaikan suatu pesan bahan ajar yang mengandun aspek dengar (audio) dan aspek visual (tampak) yang dapat disajikan dalam waktu yang bersamaan (Farista & Ilham Ali, 2018). Jelas dari pengertian di atas, video pengajaran sangat efektif

bila dipergunakan untuk media pengajaran untuk proses pembelajaran, karena tentunya untuk menampilkan audio dan visual secara alami, termasuk pesan yang disampaikan dalam pembelajaran yang mencakup konsep, prinsip, dan teori penerapan pengetahuan guna mempermudah penerimaan dalam memahami pelajaran dan pemanfaatan video pembelajaran tentu dapat juga digunakan pada pembelajaran online maupun pembelajaran offline atau tatap muka karena peserta didik bisa melakukan pengamatan secara langsung pada sebuah materi dan tidak terbatas sampai disitu tetapi juga peserta didik bisa mengamati secara berulang materi yang terdapat dalam video.

Salah satu factor yang menjadi penyebab ketidakefektifan sebuah proses pembelajaran khususnya dalam materi IPA, ialah penerapan video pembelajaran tidak ada kesesuaian pada materi yang diajarkan yang membuat siswa tidak mampu mencerna materi yang disampaikan dengan baik. . Berdasarkan penelitian Hewi dan Shaleh (2020) mengatakan pada tahun 2018 *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) mempublikasikan *the programme for international student assessment* atau hasil PISA yang menunjukkan bahwa Indonesia menjadi salah satu negara partisipan dengan skor rendah dalam kategori kemampuan Sains Indonesia, karena berada dibawah skor rata-rata Internasional yaitu 500, sehingga Indonesia menduduki peringkat ke 71 dari 79 negara pada jumlah skor rata-rata 389. Apabila hal ini terus terjadi, bisa dikatakan bahwa Indonesia akan semakin tertinggal dari negara lan dalam bidang kemampuan maka sains siswa di Indonesia.

Hasil studi yang dilangsungkan oleh Yunita & Wijayanti (2017) sudah membuktikan bahwa sebuah video pembelajaran mampu memberikan kemudahan

pada siswa dalam memahamai materi memudahkan siswa memahami materi karena telah disampaikan dengan nyata. Melihat penghitungan dari rata-rata hasil belajar IPA siswa terjadi perbedaan yang signifikan, dimana siswa yang terlibat dalam penggunaan media video pembelajaran memmproleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media video pengajaran, disamping itu penelitian ini juga dibuktikan bahwa siswa yang diajar menggunakan video pengajaran memiliki tingkat keaktifan lebih tinggi, karena mampu mengarahkan fokus perhatian dan menarik minat siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pengajaran. Menurut Purbayanti, dkk (2020) mengatakan bahwa sebagai upaya dalam peningkatan terhadap materi yang disampaikan perlu dilakukan pengembangan saat penyusunan video pengajaran, karena melalui sajian materi dalam video juga mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian menurut Nandi, dkk (2018) menyatakan bahwa sebuah metode demonstrasi mampu membuat siswa untuk lebih paham dalam pembelajaran IPA. Menurut Widiastuti (2022) dalam penelitianya dinyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran IPA berbasis demonstrasi pada materi gaya dapat dikatakan layak sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, hal ini didasarkan pada dari hasil penilaian para ahli uji coba yang bisa dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

Jika dilihat di lapangan melalui perolehan observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan bersama guru wali kelas III di gugus II Kabupaten Karangasem, Kecamatan Karangasem yang dilaksanakan pada tanggal 15 dan 18 Oktober 2021, menunjukkan bahwa adapun temuan yang didapat yaitu dimana terdapat guru yang dalam proses pembelajaran sesekali sudah menggunakan teknologi dalam bentuk

video yang dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran, tetapi dari beberapa guru yang pernah memanfaatkan teknologi, adapun guru yang hanya memanfaatkan video yang terdapat dalam *platform youtube* yang kemudian dikirimkan ke peserta didik melalui sebuah link, selain itu beberapa guru mengatakan bahwa dalam pemaparan materi tidak disertakan dengan memperagakan langsung materi yang berkaitan dengan pratikum terkhusus dalam konsep materi IPA juga menyatakan bahwa pengembangan media berbasis demonstrasi berupa video pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Berdasarkan dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa selama pembelajaran daring, media berupa video pembelajaran yang dipergunakan guru selama mengajar lebih banyak didapat melalui internet, hal ini menunjukkan bahwa guru cenderung perlu meningkatkan diri dalam menghasilkan video pembelajaran yang dibuat sendiri dan sinkron untuk pembelajaran khususnya pembelajaran yang berupa konsep yang dilakukan melalui percobaan-percobaan seperti pembelajaran IPA.

IPA merupakan suatu mata pelajaran yang tidak hanya menuntut hasil dari pembelajaran tetapi juga memperhatikan sebuah proses pencapaian hasil pembelajaran tersebut (Astawan & Agustiana, 2020). Suatu konsep IPA tidak hanya bersifat hafalan, namun lebih dituangkan dalam bentuk kegiatan percobaan/praktikum yang bersifat rasional serta objektif . Pada materi Gerak Benda misalnya yang diajarkan di kelas III sekolah dasar, dan pembelajaran tersebut dapat didukung menggunakan adanya aktivitas percobaan/praktikum yang bertujuan mampu membangun konsep atau pemahaman peserta didik tentang gerak benda menggelinding, berputar, jatuh, memantul serta mengalir beserta dengan

penyebab dari gerakan benda tersebut, agar nantinya pemahaman peserta didik mampu diingat dengan jangka waktu yang lama yang selaras pada yang diharapkan.

Menurut (Nahdi, dkk., 2018) diantara beberapa tindakan perbaikan proses pembelajaran seperti penerapan melalui penugasan, diskusi kelompok, maupun mengulang bagian materi yang susukar dimengerti oleh kebanyakan peserta didik, namun terdapat bahwa metode-metode tersebut belum optimal. Diperlukannya suatu pembaharuan dalam pembelajaran yang efektif salah satunya dengan penggunaan metode yang mampu menjadikan pemahaman lebih meningkat konsep khususnya pada pembelajaran IPA yaitu metode demonstrasi. Keunggulan metode demonstrasi adalah mengajak peserta didik untuk melakukan sendiri sesudah mereka memperhatikan contoh yang diberikan oleh pengajar untuk menemukan konsep itu sendiri (Teornaliah, 2012).

Berdasarkan hal tersebut penggunaan metode demonstrasi tentunya dapat membantu peserta didik khususnya pembelajaran IPA untuk mencari sebuah jawaban menggunakan usahanya sendiri yang didasarkan pada realita yang ada dan kebenaranya terjaamin melalui pemeragaan ulang berdasarkan fakta yang benar sesuatu yang sudah tersaji, dengan begitu materi terkait gerak benda adalah materi yang sesuai bila diterapkannya metode demonstrasi pada kegiatan pengajaran sebab peserta didik bisa dengan sendirinya menemukan fakta yang ada yang bisa dilakukan dengan cara sendiri melalui apa yang dicoba serta didemonstrasikan.

Disamping berfungsi sebagai alat bantu saat kegiatan pengajaran, pemakaian media juga mmeiliki fungsi sebagai akses informasi atau penyampaian pesan (Aeni & Yuhandini, 2018). Media video pembelajaran berbasis demonstrasi

ialah campuran antara sebuah gambar-gambar bergerak dan bunyi yang berisi perihal jalan membuat sebuah percobaan dengan bantuan teknologi elektronik. Kelebihan sebuah media video pembelajaran antara lain: 1) Membantu keterbatasan jarak dan waktu, 2) Dapat diulang kapan saja dan dimana saja untuk menambah kejelasan suatu materi, 3) Pesan yang diberikan tidak membutuhkan waktu lama serta mudah dijangkau oleh ingatan, 4) Mengembangkan imajinasi dan pola pikir serta pendapat peserta didik 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak serta menyampaikan gambaran yang makin realistis, 6) Mampu memberikan penjelasan serta rangsangan yang baik menggunakan tujuan dan respon dan diperlukan peserta didik, 7) Peserta didik mampu belajar dengan baik, 8) Penumbuhan minat dan motivasi belajar (Pratiwi, 2015).

Video pembelajaran yang berbasis demonstrasi menjadi salah satu media yang dirancang supaya siswa mampu mengetahui suatu peristiwa secara langsung melalui proses mendengar dan melihat. Video pembelajaran berbasis demonstrasi menjadi opsi yang relevan untuk dikembangkan, karena sejalan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Demonstrasi untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas III MI Nurul Ulum Arjosari Malang" yang diilakukan oleh (Anam, dkk., 2019), yang dimana studi ini membuat sebuah video pengajaran berbasis demonstrasi yang memiliki kelayakan dan keefektifan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran siswa SD/MI sederajat, serta mampu menjadi inovasi baru dalam menunjang motivasi belajar siswa.

Dikembangankanya video pengajaran berbasis demonstrasi ini diharapkan mampu menjadikan siswa lebih paham terhadap materi bermuatan IPA terkhusus pada materi Gerak Benda akibatnya pembelajaran menjadi lebih berarti. Maka dari

itu penelitian terkait pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi Gerak Benda di kelas III penting untuk dilakukan dengan mengambil judul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Demonstrasi pada Muatan IPA Materi gerak Benda Kelas III Sekolah Dasar".

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berlandaskan uraian latar belakang di atas untuk itu identifikasi masalah yang dipergunakan bahan studi antara lain:

1.2.1 Kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer/digital dan memanfaatkan teknologi dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran.

1.2.2 Kegiatan percobaan konkret belum dapat dilaksanakan selama masa pandemi

1.2.3 Penggunaan media video pembelajaran berbasis demonstrasi pada proses pembelajaran sudah ada namun perlu ditingkatkan.

1.2.4 Ketersediaan media pembelajaran yang inovatif serta bervariasi masih perlu ditingkatkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan latar belakang dan juga Identifikasi Masalah Penelitian di atas maka bisa dilakukan pembatasan masalah supaya penelitian dapat dikaji lebih terarah, brlandaskan itu fokus studi ini pada pengembangan video pengajaran berbasis demonstrasi dalam muatan IPA materi gerak benda di kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang, dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang sudah disampaikan maka rumusan masalah pada studi ini ialah sebagai berikut

1.4.1 Bagaimana hasil rancang bangun video pembelajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi gerak benda kelas III Sekolah Dasar?

1.4.2 Bagaimana validasi video pembelajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi gerak benda kelas III Sekolah Dasar?

1.4.3 Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi gerak benda kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada terdapat tujuan yang diharapkan melalui studi ini, diantaranya:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi gerak benda di kelas III Sekolah Dasar.

1.5.2 Untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi gerak benda kelas III Sekolah Dasar yang kevaliditasanya sudah teruji.

1.5.3 Untuk mengetahui respon siswa siswa atas video pembelajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi gerak benda kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari perolehan studi pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pengembangan ini sebagai landasan teori dalam mengembangkan video pembelajaran yang berbasis demonstrasi khususnya pada materi gerak benda di kelas III sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan lewat studi pengembangan ini, diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik

   Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi ini diharapkan mampu membantu dan memberikan fasilitas kepada peserta didik agar bisa melakukan uji coba sederhana yang bisa dilakukan di rumah secara mandiri, serta berpartisipasi aktif ketika proses pengajaran terutama pada materi gerak benda, sehingga peserta didik bisa mengambi makna dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

   Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi ini diharapkan bisa membantu guru untuk membuat alternatif media pembelajaran kevaliditasanya sudah teruji, serta mampu membantu guru dalam memaparkan materi Gerak Benda kelas III melalui percobaan yang terdapat pada media.

3. Bagi Sekolah

   Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi ini dapat dijadikan bahan referensi oleh pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran khususnya media audiovisual pada materi gerak benda maupun mata pelajaran serta jenis media lainnya sehingga peserta didik memperoleh

pengalam belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang dibuat dan ditampilkan.

4. Bagi Penelitian Lain

Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi ini diharapkan bisa dipergunakan sebagai bahan referensi pada studi yang serupa guna menambah wawasan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada studi ini yaitu pengembangan video pengajaran berbasis demonstrasi pada muatan IPA materi Gerak Benda di kelas III Sekolah Dasar. Spesifikasi produk yang nanntinya dihasilkan diharapkan sebagai berikut:

1.7.1 Produk pengembangan dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran berbasis demonstrasi, produk berupa audio visual yang dimana ketika diputar menampilkan sebuah gambar dan suara.

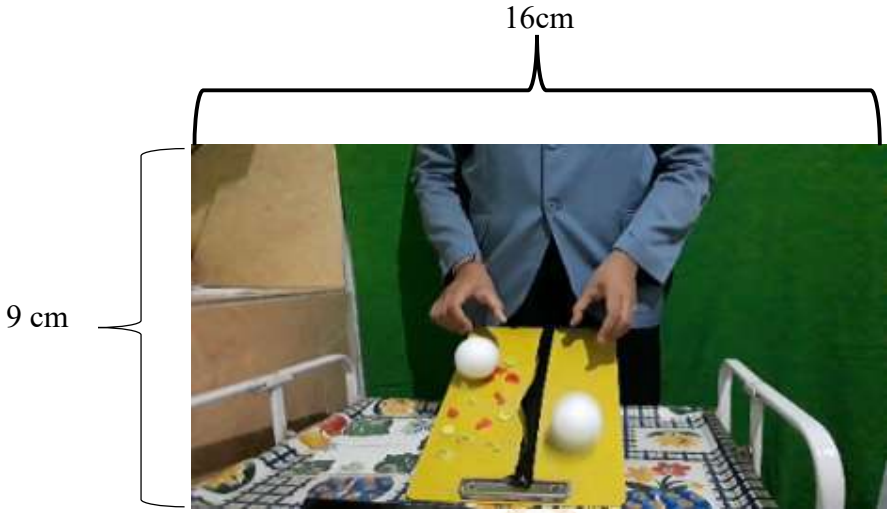
1.7.2 Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam video pembelajaran berbasis demonstrasi yaitu materi Gerak Benda di kelas III sekolah dasar.

1.7.3 Pembuatan media video *(editing)* menggunakan aplikasi *Capcut,* video ini memiliki durasi yaitu selama 10 menit 07 detik, dengan resolusi video yang digunakan sebesar 1080p dan spesifikasi MP4.

1.7.4 Pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi diklasifikaikan ke dalam tiga bagian diantaranya pembuka, isi dan penutup.

Link serta contoh pengembangan desain video pada saat kegiatan demonstrasi bisa dilihat pada Gambar 1.1

Link Video Pembelajaran: https://youtu.be/NBN-SZ5UsDU



Gambar 1.1
Contoh Desain Video

1.8 Pentingnya Pengembangan

Produk yang dikembangkan dilangsungkan lewat analisis keperluan guru dan peserta didik ketika kegiatan pengajaran. Saat ini, teknologi kegiatan pengajaran berkembang sangat baik, memungkinkan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif guna mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pengajaran. Akan tetapi, media pengajaran jarang ditemukan di sekolah-sekolah yang menggunakan teknologi. Penting untuk mengembangkan media berupa video edukasi yang jelas berdasarkan observasi dari wawancara dengan salah satu wali kelas III di Gugus II Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem. Sebagian besar media video pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar peserta didik tersedia di Internet, dan keterpaparan mereka terhadap materi masih sangat terbatas. Pentingnya pengembangan media berupa video pembelajaran yang berbasis demonstrasi bisa menaiikkan motivasi peserta didik ketika melaksanakan kegiatan pengajaran dan mampu memberikan sebuah

pengalaman baru dan menyenangkan kepada siswa karena sudah menyediakan media yang menarik sehingga mampu membantu ketika kegiatan pengajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi materi gerak benda memiliki asumsi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berbasis demonstrasi masih kurang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Video pembelajaran berbasis demonstrasi dapat menambah pengalaman baru pada peserta didik kelas III
3. Video Pembelajaran dengan berbasis demonstrasi mempermudah peserta didik ketika mengerti materi gerak benda dengan melihat secara langsung proses gerak benda menggelinding, berputar, jatuh, memantul dan juga mengalir.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk video pengajaran dengan berbasis demonstrasi pada materi gerak benda sebagai berikut:

1. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis demonstrasi dibuat dengan mengacu pada materi yang ada di kelas hanya dibuat kelas III sekolah dasar yakni materi gerak benda
2. Penggunaan media video pembelajaran ini memiliki keterbatasan dimana harus mempunyai peralatan elektronik sebagai pendukung dalam pemutaran video dengan format *.mp4* sehingga video pembelajaran yang telah dikembangkan bisa ditampilkan.

1.10 Definisi Istilah

Berikut merupakan definisi istilah yang terdapat pada studi ini adalah, sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan ialah studi dengan cara mengembangkan dan memvalidasi produk yang memiliki kegunaan dan manfaat dalam pengajaran di kelas.

1.10.2 Video pembelajaran berbasis demonstrasi ialah sebuah percampuran antara gambar, suara, teks, dengan singkat padat juga jelas agar memberikan akses informasi melalui konten pengajaran ataupun media lan yang memiliki relevansi serta bisa mendemonstrasikan secara langsung terkait bagimana proses dan cara kerja benda tersebut melalui menyajikan konten pengajaran maupun media yang relevan agar menyuguhkan secara langsung sebuah aktivitas, cara kerja benda melalui cara memperagakannya sehingga bisa membantu dalam proses pembelajaran siswa.

1.10.3 Gerak benda adalah materi yang diajarkan di kelas III sekolah dasar di semester II. Materi ini bermaksud memberikan pemahaman pada peserta didik untuk memahami yang dimaksud gerak benda beserta percobaannya.

1.10.4 Model 4D ialah model pengembangan ada pada studi yang memiliki empat tahapan diantaranya; pendefinisian *(define)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(develop),* dan penyebaran *(disseminate*