

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, 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 pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri. Hal ini sejalan dengan pendapat Priatna (2004) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan kualitas dirinya sendiri.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 yang menyebutkan bahwa.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa dalam membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan cerdas dibutuhkan mutu pendidikan yang baik. Oleh

sebab itu pendidikan di Indonesia harus mempunyai kualitas yang baik sehingga nantinya akan terwujud sistem pendidikan nasional yang berkualitas. Dalam kehidupan manusia mengalami berbagai perkembangan salah satunya ialah berkembangnya bidang pendidikan yang menuntut manusia untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas dan kemampuan dirinya.

Guru merupakan tenaga kependidikan yang berperan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Guru berperan aktif dalam proses belajar peserta didik, guru secara langsung menyalurkan ilmu pengetahuan dan mengamati perkembangan dari peserta didik. Namun lebih dari pada itu, guru memiliki tanggung jawab yang diwujudkan dalam kompetensi yang dimiliki oleh guru. Hal ini tercantum dengan jelas pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh guru dalam menjalankan tugasnya terdiri dari kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi personal dan kompetensi sosial.

Selain itu guru juga sangat menentukan keberhasilan proses belajar siswa, terutama dalam hal proses belajar mengajar dan membantu pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disampaikan. Guru harus merancang strategi agar mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran diantaranya adalah metode, sarana dan prasarana, materi, media pembelajaran dan berbagai macam komponen belajar lainnya.

Pada era global sekarang ini peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang menarik, seperti media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik.

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi duni pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Pendidik menjadi tokoh penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan kemasan yang menarik akan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Media ini seperti media video pembelajaran yang didalamnya terdapat informasi, hiburan, dan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut dunia pendidikan membutuhkan inovasi dalam hal media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dimana media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar tercapai suatu tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Sa'idah, 2020) hadirnya media pembelajaran merupakan satu di antara komponen penting saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu peran guru adalah menarik minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam belajar adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satu cara adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang minat belajar, dan hal tersebut juga akan berdampak meningkatnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dan solusi yang tepat untuk digunakan dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Menurut pendapat Hamalik (dalam Apriani, dkk. 2018), mengatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan

keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan berpengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Kondisi di sekolah tidak sepenuhnya seperti yang diharapkan yaitu proses pembelajaran yang optimal dan terorganisir dengan baik. Sebaliknya yang terjadi adalah kurang optimalnya proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas V yaitu ibu Atin pada hari Jum'at, 05 November 2021 di SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng. Peneliti menemukan bahwa SDN 10 Kembiritan sudah memiliki sarana yang cukup memadai, yaitu tersedianya proyektor dalam menunjang proses pembelajaran. Namun, tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sehingga berimplikasi pada kurang pemahamannya peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan sehingga rendahnya motivasi belajar siswa yang membuat hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah KKM.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, rata-rata Penilaian Tengah Semester Ganjil kelas V dengan jumlah siswa 12 orang di SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng 2021/2022 pada tabel 1.1.

Tabel 1.1

Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 10 Kembiritan

(Sumber: SDN 10 Kembiritan)

No	Mata Pelajaran	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Nilai Rata-Rata Kelas V	Jumlah Siswa
1.	Agama	70	71,65	
2.	PPKN	70	75,90	

3.	Bahasa Indonesia	70	57,00	12
4.	Bahasa Jawa	70	70,80	
5.	Bahasa Inggris	70	65,00	
6.	IPS	70	67,88	
7.	IPA	70	60,00	
8.	SBdB	70	80,11	
9.	PJOK	70	71,00	
10.	Matematika	70	69,00	

Hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa 12 orang dengan hasil belajar siswa masih dibawah KKM dengan acuan nilai KKM 75. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, rata-rata nilai Penilaian Tengah Semester Ganjil mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 10 Kembiritan Tahun pelajaran 2021/2022 memperoleh nilai rata-rata yaitu 57,00. Berdasarkan data tersebut, maka dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Oleh karena itu mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 10 Kembiritan perlu diperhatikan supaya siswa dapat memiliki minat belajar atau motivasi dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia agar mempengaruhi hasil belajar siswa.

Melihat masalah yang disampaikan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengembalikan perhatian dan semangat belajar siswa serta dapat memotivasi siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu media video. Menurut Mahadewi, dkk (2012) mengartikan “video pembelajaran merupakan media yang berguna untuk

merangsang, perasaan, pikiran serta kemauan siswa untuk belajar dengan penayangan gagasan atau ide, informasi dan pesan secara audio visual”. Sejalan dengan hal tersebut, Sanjaya (2006: 172) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara serta mengandung unsur gambar untuk dilihat. Sebagai salah satu media audiovisual, video dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Selain itu media video pembelajaran mempunyai kelebihan dapat menyampaikan ilmu pengetahuan menjadi lebih berkesan kepada peserta didik, selain itu media video juga membuat mempercepat kadar pemahaman peserta didik. Menurut (Munir, 2020) menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Selain itu menurut Piaget dalam Izzati (2008: 105) menyatakan salah satu pentingnya video ialah pada usia anak sekolah dasar, usia 7-12 tahun yakni berada pada fase operasional konkret yang berarti dengan hadirnya video, siswa mampu mencapai keefektifitasannya dalam proses pembelajaran. adapun penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2018) menyatakan bahwa materi yang sulit atau materi yang membutuhkan pratikum akan mudah dipahami oleh peserta didik dengan ditampilkan media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka pembelajaran mengarah kepada pengembangan video pembelajaran. Video pembelajaran akan lebih menarik apabila dikemas dalam bentuk animasi, mengingat penikmat video ialah anak-anak yang tertarik dengan hal-hal baru. Koumi dalam (Romadhona, 2017) menyebutkan kelebihan animasi ialah ”Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning”.

Pengemasan video dalam bentuk animasi guna menarik siswa untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, berimplikasi pada kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru
2. Media pembelajaran yang diterapkan pada siswa disekolah menggunakan media pembelajaran yang biasa, yang penggunaannya masih terbatas dan sederhana.
3. Siswa memerlukan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam belajar dan bisa digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar.
4. Hasil belajar siswa selama ini masih banyak dibawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan hasil identifikasi masalah diatas, dari sekian banyak permasalahan yang didapat didalam dunia pendidikan. Maka dalam penelitian ini perlu dilakukan pembatasan agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah utama harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini menitik beratkan pada bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata

pelajaran bahasa indonesia. Media video pembelajaran ini dipilih agar siswa dapat belajar lebih optimal dalam pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah hasil validitas media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan pengembangan adalah :

- 1 Untuk mengetahui rancang bangun produk media video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022.
- 2 Untuk mengetahui validitas produk media video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022.

- 3 Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu teknologi pendidikan khususnya dalam pengembangan model-model pembelajaran dalam sistem pendidikan formal atau sekolahan.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih dinamis dan lebih efektif sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat dan mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan berharga dalam membuat kebijakan yang paling tepat dalam membina guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik.

4. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam atau lebih luas dalam meneliti dan mengembangkan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng Tahun Pelajaran 2021/2022”.

2. Konten Isi Produk

Produk ini berisikan materi mengenai “Menulis Surat Undangan” materi ini dipilih dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menjelaskan serta mencontohkan materi karena terbatasnya media pembelajaran yang ada. Media video pembelajaran ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan, gambar bergerak, audio, animasi sehingga mampu

memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi secara audiovisual.

3. Software

Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa perangkat lunak (software), yaitu software *Animaker*, *Wondershare filmora*, *Microsoft Office Word 2010*, *Inshot*, *VN*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran video pembelajaran yaitu agar dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan dan memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Apabila media video pembelajaran ini tidak dikembangkan maka selain pembelajaran yang kurang maksimal, peserta didik juga akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran dan memenuhi minimum yang telah ditetapkan di sekolah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun konsumsi mengenai pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer.
2. Terdapat fasilitas seperti proyektor, LCD yang mendukung untuk penerapan media video animasi di kelas.
3. Konten media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

2. Keterbatasan Pengembangan

1. Konten video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kondisi bagi siswa kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng, sehingga produk ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng .
2. Konten dalam pengembangan produk ini hanya berorientasi pada dua karakteristik gaya belajar yaitu gaya belajar visual dan auditori.

1.10 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk yang berupa perangkat pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar dan mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diukur menggunakan beberapa aspek tertentu. Media Pembelajaran : adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima (siswa).
2. Media video pembelajaran merupakan media yang menggabungkan antara narasi, audio, visual serta yang dirancang sedemikian rupa yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Pengembangan media video pembelajaran ini disesuaikan dengan mata pelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan adanya media video pembelajaran ini kita dapat mengatasi jarak dan waktu antara pendidik dan peserta didik.

3. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model desain pembelajaran yang prosesnya dilakukan secara terorganisir dalam menyusun bahan-bahan pelajaran. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze (Analisis)*, 2) *Design (Desain)*, 3) *Develop (Pengembangan)*, 4) *Implement, (Implementasi)*, 5) *Evaluate (Evaluasi)*.

