

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, 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

Pendidikan di era globalisasi seperti saat ini merupakan kebutuhan yang amat menentukan masa depan seseorang. Tanpa melalui proses Pendidikan yang baik sulit kiranya bagi seseorang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Pendidikan juga mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang dimana melalui pendidikan bangsa ini bisa maju ke arah yang lebih baik. Adapun tujuan pendidikan tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dikatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang

demokratis serta bertanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang ilmu yang berkaitan dengan deskripsi konsep, prinsip, dan prosedur (Riwanto & Wulandari, 2018; Sunarsih et al., 2020). Pada tingkat pendidikan dasar, IPA menjadi salah satu muatan penting dalam menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan di era global (Widiana, 2016). Oleh sebab itu, IPA dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang baik, melek sains dan teknologi, mampu berpikir kritis, logis, dan kreatif, serta dapat berkomunikasi, berkolaborasi, dan berargumentasi yang baik dan benar (Putri et al., 2019).

Pembelajaran IPA juga memiliki arti penting yaitu Memunculkan rasa penasaransiswa SD untuk mengetahui lebih lengkap dan lebih dalam tentang alam dan lingkungannya, Meningkatkan kesadaran siswa-siswi sekolah dasar dalam menjaga alam dan lingkungan secara baik. Dalam hal ini mata pelajaran IPA akan menimbulkan rasa peduli dan cinta siswa pada alam. Siswa akan diajarkan tentang pentingnya menjaga lingkungan alam dan sekitarnya dan diperkenalkan dengan berbagai objek alam yang bersangkutan paut. Pembelajaran IPA merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan dijenjang pendidikan dasar karna pembelajaran IPA merupakan wahana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk memahami dan menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan- perubahan di lingkungan sekitar dirinya. Melalui pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat memahami segala fenomena ilmiah yang terjadi di alam sekitar. Banyak hal yang dapat dibuktikan melalui pembelajaran IPA dengan

metode praktek. Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa menarik untuk belajar. Alam buatan dan alam alami ini dibuat untuk kepentingan manusia dan manusia hendaknya menjaga alam agar tetap seimbang. Dapat mencari solusi atas masalah yang terjadi di sekitarnya tentang alam.

Dengan mengenalkan ilmu pengetahuan alam pada siswa sejak sekolah dasar maka siswa akan terbantu untuk memahami alam dengan baik. Segala sesuatu akan dilihat secara objektif dan ilmiah sebagai upaya pemberian pengalaman secara langsung dalam pembelajaran IPA maka siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses yang meliputi keterampilan mengamati dengan seluruh indera, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan, menafsirkan data dan mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran IPA berupaya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui dan cara mengerjakan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara mendalam. Pengetahuan alam yang diperoleh siswa sekolah dasar akan memacu siswa-siswi tersebut untuk mempraktikkannya dalam kehidupan nyata. Ilmu pengetahuan alam bukan hanya hafalan tapi sebuah praktek yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Proses ini dapat ditempuh salah satunya lewat pendidikan formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat dilakukannya proses pembelajaran yang dimaksud proses pembelajaran yaitu peserta didik yang aktif dalam mengembangkan

kemampuannya. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga kemampuan tersebut harus dikembangkan oleh guru selaku fasilitator yang berperan besar dilingkungan sekolah. Pendidikan secara formal dilakukan secara berkelompok dalam kelas sesuai dengan usia anak dan kemampuan anak.

Guru merupakan seseorang yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung, baik ketika berada didalam sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran di kelas dapat dikatakan optimal jika guru mampu mengatur siswa dan sarana prasana pembelajaran serta dapat mengendalikannya dalam suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap guru yang akan masuk dalam kelas, maka pada saat itu guru harus siap dengan materi yang disampaikan seperti RPP, media, metode, model dan teknik pembelajaran agar siswa dapat tertarik mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut agar memiliki kemampuan yang inovatif, kreatif, dan produktif agar seorang guru selalu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Seorang guru melaksanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas atas dasar kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum menjadi bagian sangat penting dan menempati posisi yang cukup signifikan dalam pendidikan, sebab kurikulum sangat berkaitan dengan penentuan arah, isi (*content*) dan proses pendidikan yang pada akhirnya sangat menentukan kualifikasi lulusan sekolah lembaga pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar pada kurikulum 2013 dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu kecuali untuk pembelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada kelas IV, V, dan VI. Selain itu, mata pembelajaran IPA, IPS, Bahasa

Indonesia, PPKn dan Seni Budaya. Khususnya pada mata pelajaran IPA dimana mata pelajaran ini memiliki karakteristik objek kajian yang beragam dan mempelajari kehidupan seputar makhluk hidup dan alam semesta.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 13 September 2022 di SD N 1 Penuktukan dengan guru wali kelas V. Guru mengatakan bahwa beliau sangat jarang menggunakan media pembelajaran saat berlangsung proses pembelajaran, guru masih menerapkan pembelajaran secara konvensional dalam proses pembelajaran dimana metode ceramah dan tanya jawab masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tanpa ada variasi model lain. Guru hanya menggunakan sumber yang ada seperti buku atau poster/gambar, hal ini cenderung mengakibatkan siswa merasa jenuh saat belajar. Kurangnya penggunaan media yang menarik minat siswa dalam belajar, dapat mempengaruhi dalam proses belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lihat dilapangan yang dilaksanakan pada tanggal 13 September 2022 di SD N 1 Penuktukan, dengan guru wali kelas V terkait dengan media pembelajaran yang digunakan saat melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA, Berdasarkan hal tersebut ditemukan hasil belajar Tematik yang dicapai siswa kelas V masih kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dengan angka 75. Hal ini didukung berdasarkan hasil observasi yang ditunjukkan kepada siswa yaitu 55% siswa mengatakan bahwa mereka kurang tertarik pada pembelajaran IPA, 75% siswa mengatakan pelajaran IPA membuat mereka bosan, 55% siswa mengatakan bahwa mereka sulit mengerti pembelajaran IPA, 65% siswa menyatakan kurang aktif dalam proses pembelajaran IPA. Hal tersebut disebabkan

oleh beberapa hal, sebagai berikut. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, sebagai berikut. Pertama, proses pembelajaran yang diterapkan disekolah yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Kedua, belum terpenuhinya hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Penuktukan. Ditemukan nilai rata-rata murni (sebelum diadakan remedial) pada pelajaran IPA khususnya kelas V yang masih belum memuaskan yaitu dengan nilai 60 dan 70. Ketiga, sumber belajar siswa berupa buku paket yang didapat dari sekolah kurang membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari. Keempat, selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa di dukung oleh media pembelajaran, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak.

Adapun permasalahan yang dialami guru yaitu: 1), dalam proses pembelajaran berlangsung, guru dominan menggunakan metode ceramah atau hanya menjelaskan materi daripada menggunakan media pembelajaran, 2), kurangnya fasilitas yang memadai yang mengakibatkan kurangnya penggunaan media, 3), tidak ada media pembelajaran *videotape* pada muatan pembelajaran IPA di sekolah dasar, 4), kurangnya contoh materi yang dijelaskan pada buku yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA.

Adanya media pembelajaran diharapkan dapat sangat membantu proses belajar mengajar disekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis

mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk.

Media pembelajaran berfungsi untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat berlangsungnya proses pembelajaran. Karena media dengan berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan daya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat mempertinggi ingatan siswa dalam belajar dengan waktu lama. Salah satu jenis media yang tepat dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta mampu terintegrasi dengan pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual adalah media video pembelajaran menggunakan aplikasi *videoscribe*, karena media pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini konsep belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan yang ada pada mereka sendiri, dengan proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalaminya. Pembelajaran yang berbasis kontekstual ini meliputi: siswa kritis guru kreatif dan memberdayakan potensi siswa secara maksimal sehingga guru hendaknya membuat pembelajaran yang menantang, sehingga merangsang daya cipta untuk menemukan dan mengesankan.

Sebelum ditentukannya sebuah solusi, tahap analisis dilakukan guna untuk memecahkan sebuah permasalahan yang diselesaikan. Tahap analisis yang ditentukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan berdasarkan observasi dan wawancara secara langsung, kebutuhan pada media video pembelajaran yang

diperankan dalam penelitian ini.

Video sebagai media pembelajaran sudah cukup marak digunakan dalam pembelajaran. Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media Audio Visual, media yang dapat dilihat atau didengar. Seperti halnya video pembelajaran yakni mempunyai suara, ada Gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat, video pembelajaran juga dapat diperlihatkan Ketika proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat Gerakan/gambarnya (video atau animasi).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pembelajaran IPA Siswa kelas V SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut:

1. Dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi penggunaan metode ceramah dari pada penggunaan media pembelajaran,
2. Kurangnya fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga guru masih menggunakan media konvensional,
3. Belum adanya media video pembelajaran videoscope pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar,
4. Kurangnya contoh materi yang dijelaskan pada buku membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas yang dikemukakan, penelitian memfokuskan pada permasalahan belum adanya pengembangan video pembelajaran *videoscribe* pada siswa kelas V di sekolah dasar. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* di sekolah dasar. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah guru menjelaskan materi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, maka video pembelajaran *videoscribe* diangkat pada materi yang telah ditetapkan yaitu materi siklus air pada siswa kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran *videoscribe* berbasis pendekatan kontekstual pada topik siklus air siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas pengembangan video pembelajaran *videoscribe* berbasis pendekatan kontekstual pada topik siklus air siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran *videoscribe* berbasis pendekatan kontekstual pada topik siklus air siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan media ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video pembelajaran *videoscribe* berbasis pendekatan kontekstual pada topik siklus air siswa kelas V

sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui validitas hasil dari pengembangan media videopembelajaran videoscribe berbasis pendekatan kontekstual pada topik siklus air siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran videosscribe berbasis pendekatan kontekstual pada topik siklus air siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi menjadi dua yaitu secara teoritis dan secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoretis

Secara teoretis, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan bahan bacaan untuk menambah wawasan baru bagi guru maupun siswa tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, dengan adanya video pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman secara menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan.

2. Manfaat secara praktis

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA dan sebagai tambahan referensi bagi guru dalam inovasi menggunakan video pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam mengefektifkan media pembelajaran dan sebagai bahan bimbingan selama melakukan proses pembelajaran di kelas. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk para peneliti lain dalam mengembangkan video pembelajaran di sekolah maupun sebagai pedoman agar memperoleh hasil yang lebih optimal.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa power point yang akan disajikan dengan beberapa komponen, diantaranya: 1) teks, 2) gambar, 3) Audio, 4) Video dan 5) animasi. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Audiens

Media pembelajaran ini akan didesain dengan menarik dan berorientasi pada siswa, sehingga dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri.

Yang menjadi sasaran dari media pembelajaran ini adalah siswa kelas V SD.

2. Konten

Konten dalam media pembelajaran ini adalah seluruh materi khususnya muatan IPA yang terdapat pada materi siklus air yang digunakan untuk

mengefektifkan muatan pembelajaran IPA yang ada pada materi siklus air bagi siswa kelas V SD.

3. Software

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan video pembelajaran IPA materi siklus air kelas V dilengkapi dengan berbagai jenis animasi. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media yang berbentuk animasi yang memuat teks, *image* (gambar diam), *animation* (gambar bergerak), audio dan video.

4. Produk pengembangan *videoscribe* berbasis pendekatan kontekstual menggambarkan tayangan yang didalamnya terdapat konteks nyata yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.





Gambar 1. 1
Contoh Tampilan Video

5. Durasi video sekitar 5-8 menit dan berbentuk MP4.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan pada penelitian, maka perlunya pengembangan bahan ajar digital berupa video pembelajaran *videoscribe*. Selain itu manfaat penelitian secara teoritis pengembangan ini menjadi landasan teori dalam mengembangkan video pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda perangkat keras (hardware) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (software)

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam Pengembangan video pembelajaran *videoscribe* ini dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran membantu guru dalam proses pembelajaran

khususnya pada pelajaran IPA materi siklus air.

2. Media video pembelajaran IPA materi siklus air dapat menjadi salah satu sumber media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar.
 3. Siswa dimudahkan memahami topik siklus air dengan melihat secara langsung proses terjadinya siklus air melalui video pembelajaran *videoscribe*
- Sedangkan keterbatasan pengembangan video pembelajaran *videoscribe*

dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan video pembelajaran *videoscribe* berbasis pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran di kelas, biasanya guru hanya memberikan siswa video pembelajaran melalui youtube atau guru membuat video pembelajaran secara sederhana.
2. Guru jarang menggunakan video pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, hanya mata pelajaran tertentu saja menggunakan video pembelajaran karena keterbatasan biaya yang diperlukan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah tersebut, sebagai berikut:

1. Pengembangan Penelitian

Pengembangan penelitian adalah suatu proses penelitian yang mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang bermanfaat dan dapat mengatasi suatu permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu sarana yang dapat menyalurkan

pesan, perasaan, dapat merangsang pikiran dan kemampuan peserta didik. Media apabila secara garis besar juga adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (berupa suara) dan visual bergerak yang memiliki kesan tersendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Aplikasi Videoscribe

Aplikasi Videoscribe merupakan sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau white board. Ini merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar – gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

5. Siklus Air

Siklus air atau daur air atau siklus hidrologi, adalah sirkulasi atau perpindahan air antara daratan, perairan (hidrosfer) dan udara (atmosfer), dalam berbagai bentuk air, melalui proses penguapan (evaporasi), pengembunan (kondensasi), hujan (presipitasi) dan penyerapan ke dalam tanah (infiltrasi).

6. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah konsep pembelajaran yang menekankan keterlibatan seluruh peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan

guru dengan mengaitkan materi pembelajaran kedalam konteks kehidupannya yang dialami peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang diberikan guru, kemudian akan terwujudnya berbagai macam pemikiran dan berbagai pemahaman terhadap peserta didik.

