

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi yang melanda dunia tiga tahun terakhir berdampak terhadap perubahan aktivitas belajar mengajar, tak terkecuali di Indonesia. Pada awal tahun 2022, pemerintah memulai babak baru yaitu mengizinkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) yang dilaksanakan dengan kapasitas penuh alias 100%. Keputusan inipun dituangkan oleh para menteri dalam suatu surat keputusan bersama yang tertuang pada tanggal 21 Desember 2021 yaitu tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Dimana untuk pembelajaran tatap muka ini dimulai pada semester II tahun ajaran 2021/2022.

Dunia pendidikan kini semakin bergantung pada dunia digital, peralihan cara pembelajaran ini memaksa semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk dapat memanfaatkan berbagai teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu menyesuaikan diri dengan teknologi agar pembelajaran yang dilakukan juga adaptif. Berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan selayaknya mempermudah dalam proses pembelajaran. Seperti dalam

menyampaikan informasi dengan memakai media sebagai perantara (Haka & Suhandi, 2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi juga adalah yang sangat penting dalam memfasilitasi pembelajar dalam belajar (Sudarma dkk., 2022).

Berdasarkan hal tersebut, pada saat ini sudah banyak inovasi-inovasi pembelajaran yang sangat tepat untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran, misalnya penggunaan video pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran mampu memudahkan guru untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran kepada peserta didik. Aspek penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan atau stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses pembelajaran seperti pengadaan animasi gambar, video maupun suara (audio) yang menarik dan mengarah pada mata pelajaran, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mendalami mata pelajaran tersebut.

Menurut Suartama (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan menginspirasi siswa untuk mencapai hasil belajar dalam mata pelajaran (termasuk Bahasa Indonesia) yang diperoleh dalam belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang paling diutamakan, karena melalui bahasa siswa mendapatkan banyak hal, baik itu ilmu pengetahuan maupun informasi penting yang didapatkan sehingga dapat menambah wawasan. Namun

perkembangan teknologi tidak dapat memaksimalkan proses belajar mengajar di kelas, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan media yang tersedia dapat digunakan. Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan lulusan pendidikan yang berkualitas, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas merupakan hal utama yang mendapat perhatian serius. Selain itu, penggunaan model pembelajaran juga diperlukan selama proses pembelajaran, terutama saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Adapun pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang menitikberatkan pada keaktifan siswa secara penuh dalam mengaitkan antara pengalaman siswa berdasarkan kehidupan sehari-hari dengan materi pembelajaran siswa. Guru dalam hal ini memiliki peran untuk membantu siswa menemukan pengalamannya terhadap materi yang telah diajarkan. Pendekatan kontekstual mampu menghadirkan lingkungan nyata ke dalam lingkungan kelas serta mampu mendorong siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan nyata siswa dengan pembelajaran di kelas (Perwitasari, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner pada tanggal 28 Maret 2022 dengan Ibu Ni Made Artiasih, S.Pd. selaku wali kelas sekaligus merangkap sebagai guru tematik kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia diperoleh informasi bahwasanya dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas beberapa siswa belum mampu belajar secara mandiri, hal ini disebabkan karena tidak tersedianya media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut telah memiliki potensi yang cukup baik yaitu sudah adanya fasilitas seperti lab

komputer, papan tulis, LCD, *proyektor*, dan akses *Wi-Fi*. Berdasarkan hasil wawancara LCD dan *proyektor* dapat dioperasikan dengan baik. Dari hasil kuesioner, diketahui siswa kelas VI berusia 10-11 tahun, sehingga tergolong pada generasi *Alpha* (2012-sekarang) yaitu generasi yang paling akrab dengan teknologi digital karena lahir dalam perkembangan teknologi yang pesat (Yuliandari, 2020). Akan tetapi sampai saat ini, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan cenderung itu-itu saja (buku paket tematik) tidak tersedianya media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dalam belajar. Dan kini saat PTM rata-rata guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Kurang optimalnya penggunaan dan pemanfaatan fasilitas penunjang pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang baru. Sehingga masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Selain itu diperoleh informasi bahwa data hasil nilai rata-rata belajar siswa khususnya pada muatan Bahasa Indonesia masih rendah dan siswa belum mampu untuk menguasai materi secara menyeluruh. Hasil belajar siswa semester genap muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2022/2023 tercantum pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia
(Sumber: Ni Made Artiasih, S.Pd. selaku wali kelas VI)

Kelas	Nilai Siswa		Jumlah
	$X \leq 75$	$X \geq 75$	
(1)	(2)	(3)	(4)
VI	18	4	22
Σ	18	4	22

Berdasarkan data hasil belajar tersebut diketahui bahwa dari 22 siswa 18 diantaranya mendapat nilai dibawah KKM yang berarti sekitar 82% siswa mendapat nilai dibawah KKM. Sedangkan 4 siswa lainnya mendapat nilai diatas KKM, yang berarti sekitar 18% siswa mendapat nilai diatas KKM. Dalam hal ini KKM di SD Negeri 1 Padangbulia adalah sebesar 75. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang pencapaian hasil belajarnya rendah dan kurang memuaskan dibandingkan dengan siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Banyaknya siswa yang mendapat nilai rendah disebabkan oleh adanya faktor yang mempengaruhinya yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yang rendah adalah bahan ajar yang belum mendukung, dan masih sangat sulit untuk dipahami oleh siswa. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab kurang efektif, hal ini dilihat dari kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran, sehingga ketidakaktifan siswa dalam belajar menjadi kendala bagi guru untuk mengukur sejauh mana potensi yang dimiliki oleh siswa diberikan tidak meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa dalam muatan Bahasa Indonesia.

Bahan ajar yang digunakan di SD Negeri 1 Padangbulia berupa buku paket tematik. Buku paket yang digunakan ini hanya berisi materi, contoh soal, dan soal-soal yang masih monoton dan tidak sesuai kebutuhan siswa artinya dalam buku paket tidak memuat aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan dan menerapkan konsep Bahasa Indonesia. Materi yang terdapat didalam buku paket hanya menyajikan materi berupa teks dengan ilustrasi yang minim dengan tampilan yang kurang menarik dan hanya menyajikan petunjuk kerja atau pengerjaannya kurang jelas dan sulit dipahami oleh siswa.

Bahan ajar buku paket masih belum memberikan pengalaman bagi siswa untuk terlibat langsung dalam menemukan permasalahan konsep dalam Bahasa Indonesia. Bahan ajar ini belum mampu untuk mendorong kemampuan berpikir siswa untuk berkembang terlebih lagi buku paket adalah bahan ajar berbentuk cetak. Tentunya dengan bahan ajar bentuk cetak ini akan cenderung membuat siswa merasa bosan dalam belajar terlebih lagi dalam pelajaran Bahasa Indonesia materinya yang terlalu banyak teks menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam menerima pelajaran. Dengan siswa merasa bosan tentunya akan malas untuk berpikir sehingga tidak ada motivasi bagi siswa untuk belajar lebih giat, inilah yang memicu kemampuan berpikir siswa menjadi sulit untuk berkembang. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran atau bahan ajar yang lebih menarik khususnya dalam Bahasa Indonesia, siswa merasa bosan dengan bahan ajar buku paket karena alasan-alasan diatas sehingga perlu sesuatu yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa dalam Bahasa Indonesia.

Lebih lanjut berdasarkan observasi kegiatan belajar di kelas, pada proses pembelajaran yang dilakukan selama ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum bisa dilakukan secara efektif karena adanya beberapa faktor penghambat di dalamnya, salah satunya kurangnya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu mengatasi atau mencakup semua sub bab dalam tema-tema, selain itu media dan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan, kehilangan konsentrasi pembelajaran akibatnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu kurangnya media interaktif yang menarik minat siswa serta mudah digunakan guru juga mampu mengurangi performa guru di kelas, artinya pada pembelajaran bahasa Indonesia

perlu adanya media pembelajaran yang inovatif yang dapat menunjang pembelajaran di kelas sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa hidup dan siswa merasa tertarik dengan pembelajaran dan tentunya dapat mudah digunakan dengan baik oleh guru maupun siswa. Sehingga nantinya siswa memperoleh pembelajaran dengan efektif dan siswa akan mendapatkan hasil belajar melebihi standar KKM sekolah dan tujuan pembelajaran akan tercapai melalui media dengan model pembelajaran yang tidak menghilangkan fungsi guru di dalamnya.

Seorang teknolog pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk memulai inovasi dalam pembelajaran, inovasi yang dapat diterapkan yaitu perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang terkait, sehingga melalui media tersebut siswa akan lebih mengerti tentang materi tersebut serta lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat diperlukan untuk menunjang tugas-tugas guru guna memotivasi dan meningkatkan pemahaman belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah pengembangan video pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dan berorientasi pada siswa, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh Arsyad (2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media yang mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa lebih

memahami isi dari materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil kuesioner terkait kebutuhan siswa, sebanyak 19 dari 22 siswa menjawab lebih senang belajar menggunakan video pembelajaran yang berisi gambar-gambar di dalam video tersebut. Allen (1975) mengemukakan bahwa media video mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mempengaruhi belajar konsep, prinsip dan aturan. Namun sayangnya sampai saat ini guru masih dominan mengajar hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran yang dilakukan guru saat mengajar di kelas, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pemberian materi di kelas. Metode ceramah adalah metode yang penyampaian pesannya hanya dengan kata-kata dan tanpa media pembelajaran, serta hanya dengan bantuan buku. Kelebihan metode ceramah yang dijelaskan oleh (Wina Sanjaya, 2006) adalah: (1) Metode ceramah tidak memerlukan peralatan atau media pembelajaran. (2) Guru dapat meringkas banyak materi dan menjelaskan inti materi. (3) Metode ceramah memungkinkan guru untuk mengontrol jumlah siswa di kelas.

Melihat dari metode yang digunakan, proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia khususnya dalam muatan Bahasa Indonesia masih sangat konvensional. Mengandalkan pemaparan materi dari guru dan mengorbankan peran aktif dari siswa dalam kelas, sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima utuh oleh siswa. Salah satu model yang disarankan kurikulum adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam

kehidupan sehari-hari (Purwanto, 2015). Pendekatan ini menekankan pada keaktifan siswa dalam menggali dan menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran. Sehingga pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik sehingga tidak akan mudah terlupakan. Pengetahuan itu tidak datang dari luar, tetapi dibentuk oleh diri siswa sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya (Sanjaya, 2016). Pendekatan kontekstual bertujuan untuk memotivasi siswa menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu mengaitkan antara pemahaman yang dimiliki dengan penerapan mereka dalam kehidupan sehari-hari (Jumadi, 2003). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dirangkum pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang mampu memberikan kaitan antara materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata siswa sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia. Media video pembelajaran merupakan media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan yang bisa membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Penelitian yang dilakukan oleh Agustini, dkk. (2020) menyebutkan penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Adapun pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang berusaha mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan

kehidupan mereka sehari-hari (Johnson, 2002). Pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sehingga siswa memperoleh pengalaman dan pengetahuan sendiri dari hal yang dipelajarinya. Pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki sistematika terarah yang terdiri dari lima tahapan, antara lain: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hal ini sejalan dengan Tegeh dan Kirna (2013:16) yang mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia, serta meningkatkan antusias siswa dalam belajar Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Dengan demikian penulis menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurang optimalnya penggunaan dan pemanfaatan fasilitas penunjang pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah hal ini disebabkan oleh

keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang baru, informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi.

2. Masih banyaknya siswa memperoleh nilai dibawah standar KKM nasional. Berdasarkan data hasil belajar, terdapat 18 dari 22 siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Kuantitas Minimal (KKM) yaitu 75.
3. Berdasarkan hasil observasi di kelas, proses pembelajaran masih terkesan monoton dan kurang menarik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang dominan disampaikan dengan metode ceramah menyebabkan siswa cenderung mengalami kebosanan dalam menerima pelajaran.
4. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah fokus ke masalah utama. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun ajaran 2022/2023?

2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian terhadap masalah yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya. Isi dan rumusan tujuan penelitian mengacu pada isi dan rumusan masalah penelitian. Perbedaannya hanya terletak pada cara merumuskannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun ajaran 2022/2023?
2. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun ajaran 2022/2023?
3. Untuk menguji efektivitas video pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia tahun ajaran 2022/2023?

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan produk-produk pembelajaran khususnya video pembelajaran. Implementasi video pembelajaran didasarkan pada pentingnya peran video dalam pembelajaran. Hasil implementasi, diharapkan dapat memberikan solusi tentang pemecahan masalah khususnya pada muatan bahasa Indonesia. Pemanfaatan video pembelajaran mampu memecahkan masalah hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan video pembelajaran dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai video pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah terkait pemanfaatan video untuk pembelajaran di sekolah.

a. Bagi Siswa

Pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual dengan harapan membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami materi bahasa Indonesia, serta diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam membuat pembelajaran di kelas yang efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga akan muncul motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini diharapkan guru mampu mengembangkan konten materi yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dan guru tidak hanya menggunakan buku paket saja dalam mengajarkan peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengarahkan guru agar secara sadar mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai mata pelajaran yang dibina serta aktif mengikuti pelatihan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar kelak materi yang akan diterima oleh siswa lebih mudah dipahami dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dan peningkatan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis kontekstual. Serta sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah terutama dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis kontekstual. Produk ini memuat topik muatan Bahasa Indonesia yakni “Informasi yang diperoleh dari Teks Nonfiksi” yang bisa dimanfaatkan pada saat pembelajaran di kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang guru jelaskan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Video Pembelajaran berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Konten Produk

Dalam video pembelajaran ini terdapat pembukaan video, penyampaian KD, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, latihan soal, evaluasi, dan penutup.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia dikemas dalam suatu video pembelajaran berbasis animasi yang memang belum pernah ada di kelas. Adanya video pembelajaran berbasis animasi ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan antusiasme siswa karena video ini mengkombinasikan penjelasan materi secara visual dengan animasi pembelajaran yang menarik yang berbasis kontekstual sehingga dapat membantu siswa dalam belajar. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui smartphone maupun komputer ataupun laptop yang diproyeksi untuk ditayangkan sehingga dapat digunakan dalam hal kepentingan pembelajaran yang bermanfaat sebagai

media penunjang guru dalam membimbing siswa. Selain itu dengan video pembelajaran ini siswa dapat mengakses beberapa kali sehingga video dapat dijadikan penunjang dalam pembelajaran mandiri siswa.

4. Software

Produk penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*, *Plotagon Studio*, *CorelDRAW*, *PowerPoint*, *Microsoft Office*, dan *Audacity*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum mengembangkan produk ini peneliti terlebih dahulu melakukan *need assessment* untuk mengidentifikasi produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan untuk pengembangan produk ini yaitu menggunakan metode kuesioner dan wawancara dengan wali kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung pada muatan bahasa Indonesia dengan guru kelas VI selama proses belajar mengajar di kelas. Dari hasil analisis lapangan dapat disimpulkan bahwa untuk membuat proses pembelajaran di kelas lebih aktif, perlu dikembangkan produk-produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajarnya. Produk ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk materi pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan produk ini diharapkan siswa dapat aktif belajar sesuai pemahaman masing-masing siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembang sebagai berikut.

1. Video pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi belajar siswa, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
2. Konten dalam media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual.
3. Video pembelajaran berbasis kontekstual ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VI SD.
2. Konten dalam produk pengembangan video pembelajaran ini hanya berorientasi pada karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia saja.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah suatu proses dan upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan efektivitas.

2. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.
3. Pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata (Komalasari, 2017).
4. Hasil belajar adalah perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari situasi belajar atau mengukur tingkat pemahaman atas materi yang baru saja diberikan. Dalam hal ini, penilaian bukan untuk menentukan tingkat kepintaran seorang pebelajar, tapi cenderung untuk memberikan masukan kepada mereka. Penilaian dapat bersifat kognitif, dalam bentuk pertanyaan yang harus mereka jawab di atas kertas atau mereka harus melakukan sesuatu hal.

