

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam pembelajaran yang berperan untuk menyiapkan generasi muda sebagai SDM berkompeten serta mampu bersaing dimasa mendatang. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu bentuk usaha seorang guru yang sengaja dilakukan untuk mengarahkan anak didiknya belajar, yang mana didukung dengan adanya sumber belajar. Dengan adanya proses pembelajaran tersebut, maka akan terjalin satunya kurikulum K13.

K13 memiliki tujuan untuk mempersiapkan bangsa Indonesia menjadi individu berkompeten dan mampu berkontribusi dalam negara maupun dunia. Dalam kurikulum K13, kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik. Karakteristik pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga guru hanya bertugas sebagai fasilitator (Ririn, 2013). Karakteristik selanjutnya yaitu guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa, pengalaman langsung yaitu siswa mengalami dan mendalami materi secara langsung sehingga siswa dihadapkan pada pembelajaran konkret, tidak hanya memahami materi pelajaran melalui penjelasan dari guru atau dari buku-buku pelajaran saja. Dengan demikian kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Karakteristik yang lainnya yaitu menggunakan prinsip belajar dengan bermain sehingga akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dan tentunya akan menarik antusias siswa untuk belajar. Dari karakteristik yang sudah dijelaskan memerlukan perantara untuk menyampaikan. Suatu bentuk penyampaian agar tepat sasaran harus menggunakan media. Media yaitu alat atau sarana yang digunakan

untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar yang ingin disalurkan oleh sumber asal pesan kepada target, sasaran atau penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu untuk mencapai kesuksesan dalam belajar. Media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa (Muhson, 2010). Media umumnya meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dari penjelasan ini media tidak hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, tetapi juga mencakup orang atau manusianya sebagai sumber belajar atau kegiatan seperti diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan dan bertujuan untuk menambah ilmu dan pengetahuan. Wawasan, mengubah sikap peserta didik, dan atau untuk menambah pengetahuan serta keterampilan (Mahnun, 2012).

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat seperti sekarang ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Salah satu bentuk media yang populer digunakan adalah video pembelajaran. Video memiliki kelebihan dalam menyampaikan materi secara visual dan audiovisual sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa.

Di samping itu, penggunaan teknologi interaktif juga semakin berkembang dengan adanya platform *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan alat digital yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran interaktif dengan menambahkan pertanyaan-pertanyaan atau aktivitas-aktivitas langsung di dalam

videonya. Dengan begitu, siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajarannya melalui jawaban-jawaban atau respon - respon mereka saat menonton video.

Namun demikian, meskipun telah banyak dikaji tentang pemanfaatan media video dan teknologi interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar (SD), belum banyak penelitian yang membahas tentang pengembangan media video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* pada tema 3 subtema 1 aneka benda disekitarku kelas 3 di SD Negeri 1 Panji Anom.

Dari observasi yang sudah dilakukan di SD Negeri 1 Panji Anom pada kelas III, masih banyak media pembelajaran yang belum sepenuhnya digunakan dengan baik di sekolah. Seharusnya pemberian materi ajar yang dibantu media pembelajaran dapat mempermudah guru serta siswa. Penggunaan media yang monoton, seperti buku guru dan siswa. Guru juga menyatakan bahwa siswa kurang memerhatikan materi yang disampaikan bahkan tidak jarang siswa tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Dalam proses pembelajaran juga masih menggunakan media buku yang masih menggunakan kurikulum K13. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan paparan di atas untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Panji Anom, guru perlu memberikan inovasi agar pembelajaran dapat memancing motivasi siswa. Inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat memunculkan interaksi antar siswa.

Berdasarkan uraian – uraian sebelumnya maka judul penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Edpuzzle* Pada Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku III di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam pengembangan video interaktif menggunakan *Edpuzzle* pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji anom, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi, antara lain:

1. Kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media dalam pembelajaran. Di sekolah guru cenderung menggunakan media buku sehingga siswa kurang tertarik.
2. Guru kurang memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah
3. Kurangnya inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menurun.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Edpuzzle* Pada Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku Kelas III Di SD Negeri 1 Panji Anom peneliti membatasi masalah supaya memudahkan penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang optimal.

Kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media dalam pembelajaran serta di sekolah guru cenderung menggunakan media buku sehingga siswa kurang tertarik hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi

dalam pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin meneliti Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Edpuzzle* pada Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku untuk Kelas III SD Negeri 1 Panji Anom.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini:

1. Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran interaktif dengan *Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap materi tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video pembelajaran interaktif dengan *Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap materi tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* untuk tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom.
2. Menguji validitas video pembelajaran interaktif dengan *Edpuzzle* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom.

3. Menguji efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif dengan *Edpuzzle* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian tersebut, diharapkan hasil penelitian bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom.
2. Meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap materi tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku melalui penggunaan media video pembelajaran interaktif dengan *Edpuzzle*.
3. Mengetahui kepraktisan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dapat menghasilkan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan penelitiannya.

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini menyediakan lingkungan belajar yang beragam, aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa optimal.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana media pembelajaran baru pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku yang interaktif, edukatif dan komunikatif disekolah.

c. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku sehingga dapat berpengaruh positif bagi peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti lainnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi atau sumber bagi penelitian lain dibidang pendidikan dengan pembelajaran yang serupa. Selain itu, adanya pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III di SD negeri 1 panji anom.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk penelitian pengembangan ini berupa media video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III di SD negeri 1 Panji anom. Media video pembelajaran interaktif ini sebagai saran pendukung pembelajaran yang memudahkan serta membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran menjadi bermakna dan memberikan motivasi untuk siswa dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif. Spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* sebagai berikut:

1. Produk ini berupa media dalam bentuk video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* untuk pembelajaran tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku kelas III SD Negeri 1 Panji Anom
2. Media video pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan *website Edpuzzle*
3. Cover dirancang dengan komposisi warna yang cerah dan sesuai dengan karakteristik siswa
4. Berisi soal setiap 1 bahasan untuk mengetahui penguasaan materi siswa, namun sebelum menjawab siswa bisa membaca serta memahami materi yang sudah dijelaskan dalam video
5. Bagian opening video berisi logo Universitas Pendidikan Ganesha.
6. Bagian selanjutnya berisi materi yang akan diajarkan dan diselingi soal-soal setiap pembahasan.
7. Video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Produk ini dikembangkan dari analisis kebutuhan pembelajaran guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan kondisi guru yang hanya dibatasi buku pedoman guru dan siswa tanpa fasilitas pendukung atau bahan pembelajaran lainnya. Minimnya materi yang disajikan membuat proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan mudah dilupakan oleh siswa. Untuk itu mempengaruhi motivasi belajar oleh siswa. Pengembangan materi menggunakan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran interaktif dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Siswa kelas III sudah bisa menggunakan android/laptop/*chromebook* sehingga dapat menggunakan media secara maksimal.
2. Memudahkan siswa mempelajari pembelajaran pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku.
3. Media video pembelajaran interaktif membantu meningkatkan partisipasi aktif dan menarik minat belajar peserta didik, karena gambar, tulisan, dan animasi yang disajikan dalam media video pembelajaran interaktif mudah dipahami oleh siswa serta berisi soal untuk mengetahui pengetahuan siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media yang dikembangkan hanya dibuat pada tema 3 subtema 1 aneka benda di sekitarku menggunakan *edpuzzle* yang hanya sampai memasukkan pertanyaan atau bisa disebut semi interaktif. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu *analyze, design, implementation, dan evaluation*.

1.10 Definisi Istilah

Adapun istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan serangkaian metode riset digunakan untuk menghasilkan produk tertentu seperti materi pelajaran, desain, media, strategi, serta alat evaluasi dalam pengembangan.

2. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen video dengan fitur-fitur interaktif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih aktif dan terlibat. Dalam video pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara langsung dengan melakukan interaksi, menjawab pertanyaan, dan menguji pemahaman mereka melalui aktivitas interaktif yang disediakan.
3. *Edpuzzle* adalah alat digital yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran interaktif dengan menambahkan pertanyaan-pertanyaan atau aktivitas-aktivitas langsung di dalam videonya.
4. Topik merupakan inti utama dari isi tulisan yang hendak disampaikan.
5. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya 1. *Analyze*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*.

