

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan beberapa pokok, yakni: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pembelajaran, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok teladan dari pengajaran generasi terdahulu (Rahman, 2022). Sampai saat ini, pendidikan tidak memiliki batasan untuk mendefinisikan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia. UU Nomor. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional. Isi dari undang-undang tersebut memuat segala hal yang bersangkutan dengan pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia yang meliputi dari pengertian pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, jenis-jenis pendidikan, jenjang pendidikan, standart pendidikan dan lain sebagainya. Oleh karena itu, selain

guru dan peserta didik, unsur sumber belajar juga merupakan unsur yang menciptakan proses pembelajaran yang baik.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi terciptanya proses pembelajaran yang baik dengan 3 unsur utama yang memiliki pengaruh besar, yaitu guru, peserta didik, dan media pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (2009) Pembelajaran merupakan “suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal” (Dewi, 2017). Oleh karena itu, pendidikan menitik beratkan pada proses dimana peserta didik menerima pengajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kemampuannya. Untuk mencapai pendidikan yang ideal diperlukan suatu sistem yang didalamnya beberapa unsur pendidikan terintegrasi dan saling berinteraksi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, media pembelajara harus dipilih dan disajikan secara tepat. Beberapa kriteria harus dipertimbangkan ketika memilih dan menyajikan materi pendidikan. Dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung guru dalam mengajar. Menurut Ibrahim dkk. (2004), media pembelajaran adalah segenap hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat memicu perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya (Suartama, 2016). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang memicu, perasaan perhatian, dan minat pembelajar untuk belajar (Tafonao, 2018).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menstimulasi minat dan keinginan baru, menghasilkan motivasi dan dorongan dalam kegiatan belajar, bahkan menghasilkan pengaruh psikologis bagi siswa. Selaku salah satu komponen pembelajaran, media tidak boleh dilepaskan dari pembahasan sistem pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media hendaknya menjadi bagian yang harus diperhatikan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun dalam praktiknya masih sering diabaikan karena berbagai alasan. Alasan yang umum terjadi antara lain terbatasnya waktu mempersiapkan pembelajaran, sulitnya mencari media yang sesuai, dan kurangnya dana (Eliyantika et al., 2022). Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting guna mempermudah komunikasi dengan peserta didik, dan alangkah baiknya bisa membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, agar komunikasi bisa berlangsung dengan teratur hingga kita mampu memilih media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Proses pembelajaran berlangsung dengan baik jika diperkuat oleh segala unsur pendidikan diantaranya kurikulum, sarana pembelajaran, tenaga pendidik, peserta didik, bahkan lingkungan sekitar. Sebagai contoh, jika unsur sarana yang ada di sekolah tersebut lengkap, tetapi tenaga pendidik kurang terampil, hal tersebut menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran dalam rangka mengembangkan kualitas dan hasil belajar (Yonisa et al., 2016). Peran pengajar sangatlah penting, dan guru harus mampu merancang pembelajaran secara kreatif dan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Maka, proses pembelajaran menjadi optimal dan tujuan

pendidikan tercapai. Pada situasi saat ini, semua kegiatan diuntungkan dengan hadirnya teknologi canggih yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi atau optimalisasi, kecepatan dan produktivitas manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi, keterampilan bahasa sangat berpengaruh untuk mendukung hal tersebut, secara khusus kemampuan Bahasa Inggris.

Bahasa merupakan satu-satunya cara untuk dapat mengekspresikan emosi, pikiran, keinginan, ide, perasaan, dll. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa yang paling penting untuk dipelajari dan dipahami (Syarifa, 2018). Bahasa Inggris mempunyai peranan dalam berbagai disiplin ilmu dan menunjukkan daya pikir manusia, dimana dalam pembelajaran Bahasa Inggris banyak siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dengan baik baik secara lisan maupun tulisan, untuk itu guru harus berusaha memberikan kesan yang bermakna dan menyenangkan yang disajikan dengan media yang menarik bagi siswa agar pelajaran Bahasa Inggris dapat dipahami dengan mudah. Selain belum bervariasinya media yang dibuat oleh guru, masalah lainnya yaitu pengakuan terhadap lambatnya proses pembelajaran karena siswa tidak paham caranya belajar, rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan kesusahan ketika melakukan refleksi dan evaluasi (Sudirtha et al., 2022). Masalah-masalah ini secara umum adalah masalah metakognitif peserta didik.

Upaya-upaya untuk mengenalkan metakognitif dalam menyelesaikan masalah kepada peserta didik sangat kurang atau bahkan cenderung diabaikan, sebab guru cenderung memberikan penekanan pada tujuan kognitif dalam proses dan evaluasi pembelajaran (Widiana et al., 2022). Selain itu, rendahnya keterampilan metakognitif siswa juga ditandai dengan kurangnya siswa dalam

menggunakan pemahaman sebelumnya, menata informasi yang diperoleh, bagaimana dan kapan harus mengimplementasikan strategi, mengelola keefektifan strategi belajar yang digunakan, dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari (Konita et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, wawancara dan pencatatan dokumen yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia yang berlokasi di Desa Padangbulia, Kec. Sukasada, Kab. Buleleng, Prov. Bali pada Rabu, 16 Oktober 2024. Berdasarkan tanya jawab dengan kepala sekolah SD Negeri 2 Padangbulia diungkapkan perihal sarana dan prasarana yang ada di sekolah yaitu 4 *LCD* dan proyektor, buku sekolah, *speaker*, dan komputer di samping itu kepala sekolah juga mengungkapkan perihal chromebook. SD Negeri 2 Padangbulia memiliki 16 chromebook. Dimana nantinya chromebook ini akan banyak digunakan untuk proses pembelajaran seperti ANBK, penunjang materi, mencari video, dan nantinya juga akan digunakan untuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Responden lainnya yang telah diajak tanya jawab oleh peneliti yaitu Kt. Zumrotun Dinana, S.Pd sebagai guru wali kelas III di SD Negeri 2 Padang Bulia. Adapun hasil tanya jawab yaitu, kelas III SD Negeri 2 Padangbulia menggunakan kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka terdapat Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa menjangkau kompetensi pada tujuan pembelajaran yang berfungsi untuk merefleksikan proses pembelajaran. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa terdapat permasalahan pada mata pelajaran bahasa inggris dan rendahnya Keterampilan metakognitif siswa. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih terfokus pada guru (*teacher center*), guru jarang menyoroti permasalahan nyata dalam proses

pembelajaran di kelas yang hanya berfokus pada teori. Berikut nilai Ujian Tengah Semester pelajaran Bahasa Inggris kelas III di SD Negeri 2 Padangbulia pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
 Nilai UTS Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III
 (Sumber: Guru kelas III SD Negeri 2 Padangbulia)

No	Nama Peserta didik	Nilai	Tingkatan
1	G	80	Tertinggi
2	D	68	Tengah
3	C	50	Terendah
Nilai Rata-rata		64,4	

Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris selama ini umumnya hanya dengan penyampaian materi berupa teori oleh guru menggunakan metode ceramah, latihan dan mengerjakan tugas-tugas. Penggunaan media selama pembelajaran belum bervariasi, sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Inggris tergolong rendah. Guru hanya memaparkan materi melalui buku pembelajaran cetak yang telah disediakan sekolah kepada siswa dan siswa juga tidak tertarik membaca buku apalagi berisi kata dan kalimat bahasa Inggris yang mereka tidak mengerti. Pada proses pembelajaran merupakan hal penting penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk melancarkan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi dengan menyebar kuesioner ke peserta didik dan mendapatkan hasil seperti tabel 1.2.

Tabel 1.2
Gaya Belajar Peserta Didik
(Sumber: Kuisioner Gaya Belajar)

No	Gaya Belajar	Jumlah Siswa
1	Visual	14 Siswa
2	Audiotutorial	9 Siswa
3	Kinestetik	7 Siswa

Adapun hasil analisis kebutuhan siswa dilihat dari gaya belajar yaitu, 14 dari 30 siswa atau 47% memiliki gaya belajar visual, 9 dari 30 siswa atau 30% memiliki gaya belajar auditorial, dan 6 dari 30 siswa atau 23% memiliki gaya belajar kinestetik, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SD Negeri 2 Padangbulia lebih dominan kepada gaya belajar visual dan auditorial. Kemudian untuk dapat menggenapi gaya belajar siswa tersebut, maka jalan keluar yang dihasilkan yaitu dengan mengadakan pengembangan media pembelajaran berlandaskan digital yaitu video pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Video pembelajaran merupakan bahan ajar yang terdiri dari teks, gambar, dan audio. Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun. Pendekatan pembelajaran kontekstual menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara apa yang mereka pelajari, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti dan lebih mudah dipahami. Dengan memanfaatkan video, siswa dapat mengamati contoh-contoh dari kehidupan nyata serta penerapan konsep yang diajarkan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi tersebut (Suantiani & Wiarta, 2022). Dengan menggunakan Video Pembelajaran siswa tidak hanya

belajar di sekolah namun juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di rumah. Pengembangan video pembelajaran juga didukung berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik. Para siswa kelas III cenderung lebih mudah memahami sesuatu dalam bentuk video.

Berlandaskan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Pengembangan Video Pembelajaran Berpendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, ditemukan beberapa faktor persoalan yang menyebabkan hasil nilai belajar menjadi rendah, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dipakai pengajar SDN 2 Padangbulia masih sederhana.
2. Masih mengutamakan pemakaian model pembelajaran langsung dari pengajar yakni model ceramah.
3. Pembelajar condong lebih pasif, hanya menerima apa yang disampaikan pengajar tanpa bisa menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Keterampilan Metakognitif peserta didik cenderung rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan terdapat permasalahan yang ditemukan sehingga diperlukan pembatasan masalah penelitian. Pembatasan

persoalan dalam penelitian ini dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan dapat dikaji secara mendalam dan terarah. Adapun pembatasan masalah terpusat pada kemampuan metakognitif siswa yang cenderung rendah. Pemecahan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pembelajar dengan mengembangkan media berupa video pembelajaran berpendekatan kontekstual sebagai media dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi “My Classroom is Clean”. Media video pembelajaran ini dipakai sebagai komplementer untuk melengkapi media yang sudah dipergunakan sebelumnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan dapat diajukan perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia?
2. Bagaimanakah validitas video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia?
3. Bagaimanakah kepraktisan video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia?

4. Bagaimanakah efektivitas video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini, yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia.
2. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia.
3. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia.
4. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran berpendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 2 Padangbulia.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memperbanyak pengetahuan dalam bidang Pendidikan, terutama pada desain dan pengembangan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan bantuan positif pada teori-teori, termasuk pada kawasan TP.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dikombinasikan dengan teknologi.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini bisa digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga dapat membenahi dan meningkatkan mutu pembelajaran lebih aktif dan bervariasi kepada murid dan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pilihan model pembelajarannya.
- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pedoman kepala sekolah di lembaga pendidikan yang dipimpinnya.
- d. Bagi Peneliti Lain, diharapkan riset ini bisa digunakan sebagai acuan maupun pedoman dan perbandingan ketika mengadakan riset pengembangan yang lebih luas lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa produk media video pembelajaran. Produk ini akan memuat spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut.

1. Adapun spesifikasinya pada produk yang dihasilkan dalam riset ini berwujud video pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Inggris dikelas III mengenai materi “*My classroom is clean*” dengan format MP4 maka bisa diputar disemua media player.
2. Tampilan awal video pembelajaran berisi judul, yaitu materi “*My classroom is clean*”.
3. Dalam video pembelajaran ini terdapat pembukaan video, penyampaian CP, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, latihan soal, evaluasi, dan penutup.
4. Video pembelajaran berisi *background*, suara narrator (*dubbing*), animasi, dan gambar yang mendukung materi.
5. Produk pada video pembelajaran ini akan dibuat memakai Software video canva dan juga dibantu dengan aplikasi pengolah video pendukung misalkan capcut untuk mengedit video.
6. Video pembelajaran ini mempunyai keunggulan untuk mempermudah murid dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan video pembelajaran ini dipadukan teks, gambar audio, dan animasi yang menarik, serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga bisa menarik minat belajar murid.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perlu adanya pengembangan pada produk yang bisa memotivasi murid serta peningkatan minat dan hasil belajar murid untuk lebih aktive dikelas sesuai kurikulum merdeka. Sedangkan untuk guru pada produk ini difungsikan sebagai alat pelengkap dalam membantu penyampaian pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan adanya produk ini, diharapkan murid bisa belajar dengan aktif serta sesuai dengan kemampuan pemahaman murid. Sehingga bagi murid mempunyai kemampuan yang berbeda-beda bisa memakai media tersebut berulang-ulang hingga murid benar-benar paham materi pembelajaran sesuai hingga bertujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan video pembelajaran ini adalah

1. Asumsi Pengembangan

- a. Video pembelajaran berbasis kontekstual ini dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang sulit dipahami.
- b. Video pembelajaran berbasis kontekstual ini belum pernah digunakan di baik itu saat pembelajaran luring maupun pembelajaran daring.
- c. Mempermudah siswa memahami pembelajaran terkait materi “*My classroom is clean*” mata pelajaran Bahasa Inggris.
- d. Sudah tersedianya fasilitas seperti chrome book untuk menggunakan media video pembelajaran ini.
- e. Jaringan internet untuk mengakses video pembelajaran sudah tersedia.
- f. Guru atau wali kelas mampu menggunakan perangkat dan fasilitas yang sudah ada.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media video pembelajaran yang terbatas pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi “*My classroom is clean*”

- b. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model “Hannafin dan Peck”
- c. Produk hanya bisa digunakan pada media smartphone, personal computer (PC) ataupun laptop.

1.10 Defenisi Istilah

Untuk mengatasi kesalah pahaman pada pengembangan video pembelajaran ini sehingga diperlukan batasan:

1. Penelitian Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah dalam Masyarakat termasuk di bidang pendidikan.
2. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber yang memiliki reputasi baik kepada khalayak sasaran untuk menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk belajar.
3. Pendekatan kontekstual yaitu instruksi berfokus pada partisipasi siswa dalam belajar tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari dan bagaimana kaitannya dengan peristiwa dunia nyata melalui cara yang memotivasi siswa untuk menerapkannya pada kehidupan mereka sendiri.
4. Canva merupakan perangkat lunak pembuat media presentasi. Software ini memiliki kelebihan yang dapat menghasilkan presentasi lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character, dan lain-lain yang mudah digunakan.
5. Metakognitif adalah kemampuan seorang manusia mengenai proses kognitif diri sendiri, selain itu kemampuan ini juga diterapkan pada proses kognitif

tertentu yang dipakai untuk meningkatkan pembelajaran dan kemampuan yang dipakai untuk mengasah daya ingat.

6. Model Hannafin & Peck (1987) terdiri dari tiga proses utama. Tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi.
7. Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Efektivitas dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

