BAB I
PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan 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 penelitian pengembangan, (6) Manfaat Hasil Penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad-21 dipahami sebagai era global yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebenarnya menjadi momentum untuk semakin meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), termasuk SDM di Indonesia. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia ini, perlu didukung oleh berbagai aspek kehidupan, salah satunya pendidikan. Secara esensi, pendidikan memang merupakan aspek yang paling potensial dalam peningkatan kualitas SDM di Indonesia, karena pendidikan dipahami sebagai garda terdepan dalam upaya peningkatan kualitas SDM berbasiskan ilmu pengetahuan dan teknologi (Leonard, 2015).

Menurut "21st Century Partnership Learning Framework"(dalam Rcardo,2016) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh SDM di abad-21, yaitu *Critical thinking, communication and collaboration, creativity and innovation, information and communications technology literacy, contextual learning,* dan *information and media literacy*. Jadi dengan memperhatikan hal-hal tersebut, tenaga pendidik harus mampu merancang strategi, model, metode dan media yang dapat memfasilitasi siswa menjadi lebih kreatif yang ditunjang dengan pemanfaatan dalam telnologi pembelajaran. Proses pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan strategi, metode, model, media, guru, dan siswa yang satu sama lain saling berinteraksi sehingga menciptakan tujuan yang ingin direncanakan dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Pane, dkk 2017). Untuk mencapai proses pembelajaran yang lebih baik maka guru harus lebih kreatif dalam pemilihan model ataupun media pembelajaran agar proses belajar mengajar terlihat lebih menarik dan efektif.

Berhasilnya proses pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar serta sumber belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti faktor jasmaniah dan psikologi, sedangkan faktor eksternalnya seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan masyarakat (Slameto, 2010). Guru merupakan ujung tombak dalam keberlangsungan proses belajar mengajar, kualitas belajar siswa sangat di pengaruhi oleh kualitas yg dimiliki oleh guru. Di abad 21 ini yang ditandai dengan munculnya perkembangan teknologi yang begitu pesat yang menuntut adanya perubahan pola dalam proses pembelajaran,

guru di zaman sekarang ini harus mengurangi gaya pembelajaran yang bersifat menghayal dan guru dituntut untuk memiliki keterampilan juga mampu berinovasi dalam mengajar. Guru harus mampu menjadi motivator artinya guru harus mampu menjadi pendorong, pembimbing dan pemberi semangat kepada siswanya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu (Sanjaya, 2008).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Banjar Bali, pada hari selasa 10 September 2019, bahwa guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Bahan ajar yang digunakan hanya berpatokan pada buku guru, buku siswa dan terkadang menggunakan media *power point* disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, hambatan yang dialami oleh guru selama mengajar adalah kurang efektifnya media yang mendukung materi muatan pembelajaran IPA. Hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali yaitu didapatkan informasi bahwa konsep materi muatan pembelajaran IPA sulit dipahami oleh siswa. Karena kurangnya media inilah yang menyebabkan aktivitas belajar siswa yang menjadi pasif, hanya guru yang harus secara berulang menjelaskan karena tidak pahamnya siswa akan materi yang diajarkan. Menurutnya media pembelajaran sangat diperlukan, dikarenakan siswa SD sangat mudah bosan belajar jika materi dijelaskan dengan model pembelajaran konvensional secara terus menerus.

Hasil belajar muatan pembelajaran IPA yang dicapai siswa kelas V pada semester ganjil 2018/2019 dengan siswa sebanyak 30 orang masih kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, ditemukan rata-rata

masih belum memuaskan yaitu 73,9. Dari observasi yang dilakukan terdapat 53% siswa yang pasif dalam pembelajaran. Hanya beberapa yang tanggap dan aktif dalam pembelajaran. Sehingga dalam tes akhir terdapat 16 orang yang mendapat nilai dibawah KKM dan hanya 14 orang yang mendapat nilai diatas KKM. Nilai tersebut dilihat dari nilai akhir semester ganjil pada muatan pembelajaran IPA siswa kelas V yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Rekapan Nilai Muatan Pembelajaran IPA Semester Ganjil
Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali

Jumlah Siswa	30 orang
Jumlah Nilai di atas KKM	14 orang
Jumlah Nilai di bawah KKM	16 orang
Nilai Terbesar	100
Nilai Terendah	68

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam muatan pembelajaran IPA khususnya dalam hasil belajar siswa. Oleh karena itu media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pelajaran IPA. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam muatan pembelajaran IPA karena konsep pemahaman IPA masih bersifat abstrak.

Penggunaan media dalam muatan pembelajaran IPA sangat penting diterapkan, karena pendidikan IPA atau sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dan penerapannya didalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari

tahu" dan "berbuat" (Trianto, 2007:103). Dengan adanya media sebagai sumber belajar siswa, maka siswa akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Berdasarkan hasil penyebaran instrument kuesioner analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2
Hasil Instrumen Kuesioner di SD Negeri 1 Banjar Bali

No	Media	Persentase Siswa (%)
1	LKS	21%
2	Powepoint	12%
3	Multimedia	4%
4	Handout	0%
5	E-Modul	0%
6	Video	63%

Dari hasil persentase instrument kuesioner pada tabel 1.2 dapat di rangkumkan bahwa 63% siswa lebih dominan memilih penggunaan media video pembelajaran sebagai sumber belajar yang efektif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi dari pengirim ke penerima pesan, sehinggga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Suartama, 2012). Penggunaan media dalam muatan pembelajaran IPA sangat penting diterapkan karena dalam proses muatan pembelajaran IPA, masing-masing siswa memberikan respon yang berbeda-beda terhadap sumber informasi yang disampaikan oleh guru (Ulyana, dkk, 2019). Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Media audio adalah media penyampaian informasi melalui suara seperti rekaman suara. Media visual adalah

media penyampaian informasi melalui gambar seperti grafik, tabel dan media audio visual adalah media penyampaian informasi melalui suara dan gambar. Dengan adanya media audio-visual siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Media video dipilih karena bisa memberi pesan secara merata kepada siswa dan lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. Keunggulan media video dalam media pembelajaran antara lain adalah: 1) mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian, 2) mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar, 3) pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, 4) sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, 5) lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks, dan 6) mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau procedural suatu langkah-langkah atau cara (Munir, 2013). Diharapkan dengan dikembangkannya video pembelajaran ini siswa semakin termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas dengan menggunakan media video pembelajaran di harapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Selain itu SD Negeri 1 Banjar Bali sudah memiliki fasilitas-fasilitas pendukung pembelajaran seperti Komputer, LCD,

proyektor, dan speaker. Di mana fasilitas tersebut bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pada muatan pembelajaran IPA dalam video pembelajaran yang akan dibuat. Sehingga video pembelajaran sangat efektif digunakan di SD Negeri 1 Banjar Bali untuk meningkatkan hasil belajar khususnya kelas V pada muatan pembelajaran IPA. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V Di SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020".

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA, yaitu :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
3. Kurang dimanfaatkan sarana dan prasarana yang mendukung dalam penggunaan media berbasis computer.
4. Kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi muatan pembelajaran IPA.
5. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis tersebut permasalahan pendidikan yang terjadi di sekolah dipengaruhi oleh beberapa unsur yang saling berkaitan. Banyaknya masalah yang

diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini difokuskan dan dibatasi permasahan yaitu untuk dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran, dengan aktifnya siswa mengikuti proses pembelajaran hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil belajar meningkat karena pemilihan media yang tepat. Penelitian ini mengkaji perlakuan dalam penggunaan media video pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Hasil Penelitian

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka didapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA siswa kelas V semester genap di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA siswa kelas V semester genap di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui desain pengembangan media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA siswa kelas V semester genap di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020;
2. Mengetahui validitas hasil pengembangan media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA siswa kelas V semester genap di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Ada dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan kemajuan di bidang pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya muatan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diberikannya video pembelajaran dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri dan memotivasi siswa kelas V melalui video pembelajaran yang dikembangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memperkaya ketersediaan sumber belajar dan mempermudah guru mengembangkan kreatifitas dalam membuat pembelajaran yang lebih aktif, dan nyaman.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna mengenai pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dan dapat dijadikan masukan agar sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pengalaman langsung, dijadikan informasi bagi para peneliti bidang pendidikan dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian pengembangan yang lebih menarik dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah sebuah Media video pembelajaran. Media video ini merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang dapat digunakan guru dalam mengatasi keterbatasan waktu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan media video sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa 3 video muatan pembelajaran IPA Tema 6, 8 dan 9 pada kelas 5 SD.

2. Video pembelajaran hasil pengembangan ini di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar bergerak, dan audio (suara), dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi secara audio visual.
3. Video pembelajaran hasil pengembangan ini terdapat buku panduan.
4. Video pembelajaran hasil pengembangan ini dikemas ke dalam kepingan Compact Disc (CD). Sehingga hardware yang diperlukan untuk dapat memutar media ini adalah laptop ataupun komputer.
5. Video pembelajaran hasil pengembangan ini memiliki keunggulan yaitu materi yang disampaikan berkaitan langsung dengan peristiwa-peristiwa di kehidupan nyata. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa menjadi lebih paham dengan materi pembelajaran yang diberikan.
6. Video pembelajaran hasil pengembangan ini dibuat menggunakan presenter.
7. Video pembelajaran hasil pengembangan ini memiliki durasi 8 menit.
8. Video pembelajaran hasil pengembangan ini berisikan tanda pengarah dan teks pendukung untuk mendukung jalannya video.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Banjar Bali, beberapa guru sudah lumayan mahir menggunakan teknologi seperti komputer maupun laptop. Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, teknologi seperti komputer dan laptop dapat digunakan dalam menunjang pendidikan. Namun pada saat ini, di SD Negeri 1 Banjar Bali belum mengembangkan media video yang digunakan untuk

pembelajaran. Muatan pembelajaran IPA juga merupakan materi yang prosesnya perlu divisualisasikan agar lebih mudah dimengerti siswa. Ketidaksesuaian antara kenyataan di lapangan dengan teori yang ada merupakan alasan pentingnya pengembangan Media Video Pembelajaran dengan model *ADDIE* terhadap Hasil Belajar pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 1 Banjar Bali.

Adapun pentingnya pengembangan dari media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA kelas V yaitu:

1. Dengan video ini dapat memperkaya media dan materi untuk bahan ajar IPA.
2. Dengan menggunakan media video pembelajaran ini, siswa lebih tertarik untuk memperlajari muatan pembelajaran IPA.
3. Dengan menggunakan media video pembelajaran dapat membantu pembelajaran dengan mudah. Sehingga produk yang dikembangkan akan berdampak pada meningkatnya minat dan motivasi serta meningkatnya hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013
2. Konten pembelajaran berdasarkan teori-teori pembelajaran dan teori-teori desain pesan pembelajaran
3. Guru SD Negeri 1 Banjar Bali sudah mampu mengoperasikan komputer/laptop

4. Media video yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi guru untuk mengajar siswa ataupun siswa belajar mandiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V semester genap di SD Negeri 1 Banjar Bali, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD Negeri 1 Banjar Bali.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media video pada muatan pembelajaran IPA yang ada pada semester genap kelas V SD.
3. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti hanya di SD Negeri 1 Banjar Bali, Singaraja.
4. Dalam penelitian ini pengembang membuat video pembelajaran masing-masing berdurasi 05:42 menit, 07:04 menit, dan 06:25 menit.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Pengembangan adalah suatu proses dan upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validasi.

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains, adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Pendidikan IPA atau sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dan penerapannya didalam kehidupan sehari-hari
3. Video pembelajaran digunakan sebagai media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.
4. Model ADDIE

   Model pengembangan produk ADDIE ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Tegeh (2010:81) tahapan model pengembangan ADDIE adalah *Analyze* (analisa), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementtation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).