

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai bagian dari lingkungan masyarakat, hendaknya menjadikan teknologi sebagai bagian yang terintegrasi di sekolah dan pembelajaran di kelas. Teknologi khususnya komunikasi memberikan solusi tentang cara berbagi dan mentransformasikan setiap informasi, pengetahuan, keterampilan, tata cara dan pengalaman-pengalaman yang diperlukan oleh siswa di sekolah. Oleh karena itu, sekolah dan guru setidaknya mampu mengubah muatan teknologi menjadi sesuatu yang memberikan kontribusi kearah positif dalam pengembangan pengetahuan siswa. Salah satu cara yang paling tepat adalah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa terfasilitasi untuk memenuhi kebutuhan yang mendasar bagi masa depannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong terjadinya perubahan dalam memanfaatkan teknologi untuk memperlancar proses belajar. Para guru dituntut mampu dalam menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah sesuai dengan kondisi, perkembangan dan tuntutan zaman. Selain itu dapat menggunakan alat yang murah dan efisien walaupun sederhana namun berguna dan bersahaja, tetapi harus sesuai tuntutan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran kreatif yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Guru profesional tidak hanya paham tentang teori, tetapi bisa

mengembangkan media secara utuh dan memiliki manfaat bagi kalangan dunia pendidikan, dan diperlukan juga sarana dan prasarana yang memadai yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator hendaknya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi diharuskan pula dapat menggunakan dan mengembangkan media yang disediakan di sekolah (Andi, 2016).

Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 menyatakan tujuan Kurikulum 2013 yakni, “mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”. Kurikulum 2013 sendiri menyajikan muatan dalam bentuk tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyajikan proses belajar berdasarkan tema yang kemudian dikombinasikan dengan beberapa muatan lainnya. Sebuah tema terdiri dari beberapa subtema, kemudian dalam subtema tersebut terdiri dari 5 muatan. Lima muatan tersebut diantaranya ada Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, dan SBdP yang biasanya dipadukan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam suatu tema. IPA menjadi salah satu muatan yang ada didalam pembelajaran tematik terpadu dan wajib dikuasai oleh seluruh siswa dengan baik.

Banyaknya permasalahan pendidikan menuntut para guru untuk menemukan saran dan solusi yang efektif guna mengatasinya. Seperti halnya memaksimalkan kualitas tenaga guru, dengan mengadakan pelatihan yang bersifat aplikatif dan berkualitas. Hal tersebut dilihat dengan banyaknya guru yang masih

menggunakan cara mengajar konvensional yang cukup tertinggal untuk diterapkan di masa sekarang, dimana guru sangat menentukan kualitas dari siswanya (Nadhif, 2018).

Pelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar melalui alam disekitarnya yang tentunya sudah tidak asing bagi mereka. siswa diajak untuk merasakan secara langsung dan mengenal objek belajar di sekitar seperti, gejala, permasalahan atau penerapan proses sains, sehingga memahami dan menemukan simpulan atau konsep tentang sesuatu yang dipelajarinya. Masalah hasil belajar yang masih belum maksimal tersebut harus segera diatasi, karena pemahaman materi di kelas VI dapat mempengaruhi hasil belajar pada tingkatan berikutnya. Pada dasarnya konsep materi IPA terutama yang berkaitan dengan ciri-ciri hewan dan habitatnya berhubungan langsung dalam kehidupan yang nyata dan banyak ditemukan di sekitar kita. Dengan demikian seharusnya materi ciri-ciri hewan dan habitatnya akan lebih mudah diterima atau dipahami konsep materinya.

Pada masa ini proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tepatnya di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar menggunakan pendekatan saintifik dimana siswa mencari tahu pengalaman dan pengetahuannya sendiri terlebih dahulu dan mengajak siswa untuk selalu berpikir kritis. Permasalahan yang ada sekarang ini adalah permasalahan tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang kurang efisien dan efektif. Ditambah lagi dengan situasi pandemi Covid-19 saat ini yang melarang sekolah-sekolah untuk memberikan layanan pendidikan melalui tatap muka kepada siswa yang digantikan dengan melakukan proses pembelajaran melalui media daring bersama siswa, Sehingga banyak guru mengalami kesulitan

dalam menyampaikan suatu materi atau bahan ajar kepada siswa jika tidak diikuti dengan penggunaan media. Tidak hanya guru tetapi siswa juga mengalami kesulitan dalam hal memahami kejelasan suatu materi atau bahan ajar yang akan dipelajarinya.

Terkait permasalahan tentang proses pembelajaran yang belum berjalan secara optimal, terdapat salah satu solusi yang membantu guru dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media sendiri merupakan sarana yang cukup memberikan dampak positif dalam memaksimalkan masalah pendidikan. Media memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan pemikiran mengenai materi yang ada didalamnya. Dalam penelitian ini mencoba memberikan solusi yang efektif dengan mengembangkan media berupa video pembelajaran sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa akan memiliki ketertarikan dan lebih cepat memahami materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VI di SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui bermuatan IPA. Salah satunya adalah permasalahan tentang kurangnya kejelasan suatu materi dalam buku tema, kurang tersedianya media pembelajaran berupa video dan cara belajar siswa yang masih berpusat kepada guru. Sehingga perlu adanya pengembangan media berupa video pembelajaran terkait materi ciri-ciri hewan dan habitatnya yang dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran yang lebih optimal dan bermakna. Untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan pengimplementasian media pembelajaran berupa video maka diperlukanlah

inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengoptimalkan suatu proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *problem solving* karena model pembelajaran *problem solving* merupakan penggunaan metode saat kegiatan pembelajaran dengan langkah melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok yang dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama (Adnyana:2018). Kelebihan model pembelajaran *problem solving* adalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelaraskan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa video. Sebelumnya juga sudah ada penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah penelitian pengembangan ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Herris James Panjaitan, dkk (2013) dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dikelas VI SDN 12 Kelepek yaitu hasil belajar siswa siklus I sebesar 33,33% dan hasil belajar siswa meningkat di siklus II sebesar 73,33%.

Penelitian oleh Krishna (2015) dengan hasil penelitian ini adalah: (1) deskripsi rancang bangun pengembangan video pembelajaran dengan prosedur pengembangan model *Hannafin dan Peck*; (2) validitas video pembelajaran menurut ahli isi sebesar 92,% pada kualifikasi sangat baik, ahli desain sebesar 89,75% pada kualifikasi baik, ahli media sebesar 88,6% pada kualifikasi baik, hasil uji perorangan sebesar 95,06 % pada kualifikasi sangat baik, hasil uji kelompok

kecil sebesar 94,5% pada kualifikasi baik, hasil uji lapangan sebesar 93,46% pada kualifikasi sangat baik.

Penelitian oleh Andi Pramana, dkk (2016) dengan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu menentukan user, merancang naskah, melakukan shooting, menerapkan produk, dan melakukan evaluasi. Validitas pengembangan video pembelajaran menurut review para ahli diperoleh hasil sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian ahli isi 92%, ahli desain instruksional 92% dan ahli media 90%.

Penelitian berikutnya oleh Jerry Radita (2018) diperoleh hasil penelitian sebuah rancang bangun video animasi dari naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik.

Penelitian yang dilakukan Adnyana (2018) dengan hasil penelitian melalui kelas yang diteliti adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 023 Long Ikis dengan jumlah siswa 20 orang. Setelah dilaksanakan siklus pertama yaitu guru melaksanakan praktik pembelajaran langsung diperoleh hasil pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 66,50. Pada siklus II nilai rata-rata 84,50. Jadi

kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan hasil belajar dari rata-rata 54,50 menjadi 84,50. Berdasarkan penelitian tindakan yang dilaksanakan melalui dua siklus, diperoleh peningkatan yang sangat berarti, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode problem solving dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas VI SDN 023 Long Ikis pada topik ciri-ciri khusus makhluk hidup.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang sudah dipaparkan diatas maka untuk mengoptimalkan dan menyeimbangkan proses pelajaran IPA Kelas VI di sekolah dasar maka dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya Bermuatan IPA Kelas VI SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang, identifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.2.1 Kurang tersedianya pemanfaatan media pembelajaran berupa video yang bervariasi dalam proses pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 sehingga belum mampu menarik perhatian siswa saat belajar.
- 1.2.2 Kurang maksimalnya penyampaian dan kejelasan suatu materi atau bahan ajar dalam buku tema yang akan dipelajari oleh siswa.
- 1.2.3 Kebiasaan siswa dalam melakukan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga pembelajaran yang berlangsung masih kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian pengembangan video pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan situasi saat ini yang ditujukan untuk siswa kelas VI SD, pengembangan materi dalam video pembelajaran terbatas hanya pada materi ciri-ciri hewan dan habitatnya, dan terhadap pengembangan video pembelajaran ini dilakukan uji pengembangan produk yang meliputi uji dari ketiga ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran) dan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan dari video pembelajaran yang dibatasi hanya pada uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan banyaknya identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya Bermuatan IPA kelas VI SD No.2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya Bermuatan IPA kelas VI SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara, menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari permasalahan yang dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya Bermuatan IPA kelas VI SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Ciri-ciri Hewan dan Habitatnya Bermuatan IPA kelas VI SD No. 2 Tibubeneng Kecamatan Kuta Utara, menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan salah satu bahan kajian dalam upaya meningkatkan dan menyelaraskan proses belajar mengajar, khususnya belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Selain itu dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran dalam proses pelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Siswa

Pegembangan media video pembelajaran dapat mempercepat proses pemahaman siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi bermakna

dalam kehidupan nyata serta mampu memperoleh hasil belajar yang lebih optimal dan maksimal.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi serta masukan bagi para guru dalam upaya merancang pembelajaran inovatif di kelas, sehingga pembelajaran yang dibawakan oleh guru bisa menjadi lebih inovatif, kreatif dan bermakna. siswa menjadi senang mengikuti proses belajar mengajar yang dibawakan oleh guru. siswa menjadi semakin giat dan antusias serta memiliki respon positif selama pembelajaran berlangsung, dengan demikian tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan yang positif dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswa melalui pengembangan video pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat yang berkaitan dengan upaya meningkatkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian yang dilaksanakan ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan sumber informasi untuk melakukan penelitian baru yang lebih mendalam tentang pengembangan video pembelajaran ciri-ciri hewan dan habitatnya pada siswa kelas VI SD khususnya pada kompetensi pengetahuan IPA.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan produk media yang dihasilkan berupa pengembangan video pembelajaran. Berikut ini paparan secara singkat pengembangan video pembelajaran ciri-ciri hewan dan habitatnya bermuatan IPA.

1.7.1 Pengembangan video mengarahkan siswa memahami kejelasan suatu materi dengan konteks dalam kehidupan nyata yang dapat dipelajari secara mandiri.

1.7.2 Pengembangan video pembelajaran ini menggabungkan unsur multimedia seperti: teks, warna, gambar, video dan audio.

1.7.3 Pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan melalui aplikasi Filmora10. Produk video pembelajaran yang dihasilkan diproduksi menggunakan perangkat lunak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini, berdasarkan hasil proses wawancara dengan guru kelas VI di SD No. 2 Tibubeneng masih kurangnya ketersediaan terkait media yaitu video pembelajaran yang kreatif dan inovatif terkait pemahaman mengenai materi ciri-ciri hewan dan habitatnya dalam proses pembelajaran. Selain itu pentingnya pengembangan video pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami kejelasan suatu materi dalam buku tema yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Produk ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada yaitu siswa yang kurang memahami kejelasan materi dalam buku tema terkait ciri-ciri hewan dan habitatnya sehingga belajar menggunakan video menjadikan siswa lebih antusias dan giat dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.9.2 Pengembangan video mampu memadukan materi pembelajaran ciri-ciri hewan dan habitatnya dengan konsep di kehidupan nyata.

Adapun keterbatasan dari pengembangan video pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

1.9.3 Pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa dalam situasi pandemi covid-19 saat ini, sehingga produk hasil pengembangan digunakan untuk membantu proses pembelajaran khususnya bermuatan IPA siswa kelas VI di SD.

1.9.4 Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa video pembelajaran dan hasil akhir dari produk berbentuk kedalam format MP4 dan CD sehingga guru dan siswa mudah dalam penggunaannya.

1.9.5 Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan sampai tahap uji coba perorangan dan tidak sampai pada uji efektivitas, karena situasi pandemi covid-19 yang terjadi saat ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mengantisipasi adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Video pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran atau alat bantu yang dikembangkan dalam bentuk audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik dari segi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Kemudian dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan langkah model pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan siswa mencermati materi pelajaran secara lebih mudah, meluas dan menarik.

1.10.2 *Problem Solving* merupakan sebuah model pembelajaran yang memiliki langkah-langkah dan memberikan sebuah masalah kepada siswa untuk dipecahkan dan melatih siswa berpikir tingkat tinggi dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut melakukan penyelidikan untuk mencari strategi pemecahan terhadap masalah yang diberikan. Siswa menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan.

1.10.3 Ciri-Ciri Hewan dan Habitatnya, setiap makhluk hidup di dunia memiliki segala perbedaan, kekhasan dan keistimewaannya tidak terkecuali hewan. Ciri-ciri yang dimiliki hewan berhubungan erat dengan habitat atau tempat hidupnya. Misalnya, bebek memiliki paruh yang pipih pada bagian tubuhnya agar memudahkan bebek untuk mencari makanan di lumpur dan

cecak juga memiliki kemampuan memutuskan ekornya demi mengelabui musuhnya dan masih banyak jenis hewan lainnya.

1.10.4 IPA merupakan salah satu bagian muatan dari tema yang dapat diartikan sebagai Ilmu dari Pengetahuan yang mempelajari dunia alam. Prinsip dan konsep Ilmu Pengetahuan Alam membuat semua orang kenal mengenai dunia hewan, tumbuhan, lingkungan, berbagai benda di muka bumi, juga dunia angkasa. Terdapat banyak kebermanfaatan yang bisa ditemui saat belajar IPA dengan langkah belajarnya di luar atau di lingkungan sekitar dengan mengamati keadaan alam yang nyata dan sesungguhnya.

