

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sedang digemparkan oleh adanya virus corona yang kini menjadi pandemi global. Adanya pandemi ini menyebabkan dunia mengalami kerugian besar dalam sektor perekonomian. Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak pandemi ini dan mengalami kerugian pada sektor perekonomian dan pendidikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan yang dilaksanakan dengan sadar dan terencana. Pendidikan yang diperoleh siswa diharapkan dapat menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang nyaman serta menyenangkan sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya.

Pendidikan di Indonesia sangat berkaitan erat dengan kurikulum, tanpa kurikulum pendidikan tidak dapat dikatakan sebagai sistem pendidikan yang sempurna. Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran yang telah disepakati dan diserahkan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran terutama tentang tujuan yang ingin dicapai, isi, sampai bahan pelajaran. Hal tersebut juga tercantum pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 23 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan. Jadi kurikulum adalah rancangan mengenai pembelajaran yang kemudian digunakan sebagai kaidah dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran. Dalam kondisi dan situasi di Indonesia saat ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Satuan pendidikan dalam kondisi khusus dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) yang disiapkan oleh Kemendikbud merupakan penyederhanaan dari kurikulum nasional. Pada kurikulum tersebut dilakukan pengurangan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran sehingga guru dan siswa dapat berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya. Dengan demikian pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung melainkan dari semua pihak terutama orang tua atau wali peserta didik.

Adanya pandemi ini pemerintah telah memberikan himbauan agar masyarakat melakukan kegiatan apapun baik bekerja, beribadah dan belajar dari rumah. Untuk menghindari kegiatan yang menyebabkan adanya kerumunan serta tetap menjaga kesehatan dengan memakai masker dan mematuhi protokol kesehatan. Sebelum adanya pandemi ini pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka atau secara langsung di Sekolah, akan tetapi proses pelaksanaan pembelajaran yang saat ini diterapkan oleh sebagian besar sekolah adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran secara daring sesuai Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19).

Dalam menyikapi surat edaran tersebut, pihak sekolah telah menerapkan pembelajaran dengan sistem daring dengan menggunakan berbagai *fitur* ataupun *platform* yang telah disediakan oleh pemerintah maupun yang bersifat pribadi seperti sosial media. Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui online menggunakan jaringan internet tanpa tatap muka secara langsung antara guru dengan siswa. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), daring memiliki arti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya (Kemendikbud, 2020). Dengan diterapkannya pembelajaran daring tentunya guru harus dituntut untuk melek teknologi dalam artian bisa memanfaatkan berbagai sosial media yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu sosial media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar adalah Aplikasi Whatsapp.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di Whatsapp pemberian tugas maupun materi disampaikan melalui *Group* yang telah dibuat oleh guru atau wali kelas. Tetapi pembelajaran daring mendapatkan banyak kendala dalam pelaksanaannya, seperti pemakaian kuota internet, kendala sinyal dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran tidak akan efektif jika tidak dilengkapi dengan berbagai media yang menunjang pembelajaran tersebut. Dengan perangkat atau media yang baik bisa menuntun siswa untuk meningkatkan kompetensi pengetahuannya. Media yang dibutuhkan tentunya berbasis IT yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa seperti Video.

Video merupakan salah satu media jenis audio visual yang dibuat semenarik mungkin dan tentunya sesuai dengan materi pembelajaran. Media video pembelajaran dapat diartikan sebagai segala format media elektronik yang

digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat belajar siswa melalui penayangan ide, pesan serta informasi. Sebuah video pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa karena di dalam video tersebut terdapat gambar ilustrasi atau animasi sehingga bisa menarik perhatian siswa. Video pembelajaran juga mampu memperjelas makna bahan pengajaran sehingga pembelajaran mudah dikuasai dan dipahami oleh siswa. Pemahaman terhadap bahan pengajaran yang bersifat abstrak atau kompleks harus disertai dengan deskripsi yang jelas sehingga sesuatu yang abstrak/kompleks tersebut dapat ditelaah secara lebih konkret atau sederhana. Dengan penayangan informasi secara audio visual bisa menciptakan kualitas pembelajaran yang diharapkan (Vhenty, 2012).

Belajar merupakan suatu hal yang sangat penting bagi peserta didik untuk menambah pengetahuannya sehingga mampu mendukung terciptanya mutu pendidikan yang lebih baik dan berkualitas. Pada tingkatan Sekolah Dasar terdapat salah satu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Permendikbud No 22 tahun 2016 tentang standar proses, dijelaskan bahwa mata pelajaran IPA di sekolah dasar harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran IPA. Selain itu, dalam pembelajaran, keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi mata pelajaran diturunkan dari keterampilan yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan (Permendikbud No. 22 tahun 2016). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-

konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Tujuan untuk tercapainya kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan aktif mencari sendiri tidak berjalan sesuai harapan. Terlihat pada kondisi pendidikan di Indonesia saat ini, pembelajaran secara daring tentunya tidak seefektif pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di sekolah. Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan metode, model ataupun strategi yang bervariasi sesuai karakteristik dari peserta didik. Penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif, mampu berpikir kritis dan berpusat kepada siswa.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *Problem Based Learning*. Shoimin (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran problem based learning ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa. Model *problem based learning* melatih siswa dalam berfikir untuk memecahkan suatu permasalahan. Model *problem based learning* mampu memberikan siswa keleluasaan dalam

belajar dan mengembangkan pengetahuan pemecahan masalah. Di dalam memperoleh informasi dan mengembangkan pengetahuan tentang topik-topik, peserta didik belajar bagaimana menyusun kerangka masalah, mengumpulkan dan menganalisis, menyusun fakta, dan pendapat mengenai suatu masalah, bekerja secara kelompok maupun individu dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan praktek mengajar yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring masih kurang maksimal. Media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru salah satunya video yang diakses atau diunduh dari *Youtube*. Video tersebut masih banyak berisi penjelasan materi lengkap yang ada pada buku siswa atau dengan kata lain materi buku siswa yang dijadikan video sehingga pembelajaran masih dirasa kurang optimal. Pembelajaran juga dirasa kurang efektif tanpa adanya model yang digunakan saat proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring.

Melalui wawancara dan analisis kebutuhan didapatkan hasil bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring mengalami banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi guru maupun siswa. Salah satunya penggunaan media yang berbasis IT hanya bisa menggunakan video yang diunduh dari *youtube* dan hanya berisikan penjelasan materi pada buku siswa sehingga pemahaman siswa mengenai materi siklus hidup hewan masih kurang. Penggunaan video pembelajaran tersebut juga dirasa kurang optimal dikarenakan durasi video bisa mencapai 20 menit setiap pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan video pembelajaran yang tepat dalam penggunaannya. Proses pembelajaran juga tidak seefektif tatap muka, hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran sehari-hari melalui *group whatsapp* dimana siswa

hanya menyimak penjelasan dari guru tanpa adanya peran aktif dan feedback dari siswa dengan kata lain pembelajaran masih berpusat kepada guru.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya media yang bisa membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terkait materi dan bisa memotivasi siswa untuk belajar, maka dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Video Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Hidup Hewan Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran daring sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurang tersedianya video yang bervariasi sehingga belum mampu menarik perhatian siswa.
- 1.2.2 Siswa cenderung bosan karena penggunaan media yang monoton.
- 1.2.3 Siswa masih mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup hewan.
- 1.2.4 Adanya siswa yang kurang aktif dan masih berpusat kepada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dapat dibatasi dengan masalah yang utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Dalam hasil penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA khususnya kelas IV Sekolah Dasar. Video Pembelajaran ini dilakukan dengan

menguji kelayakan pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli desain dan ahli media pembelajaran) dan uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA Kelas IV SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 15 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai kajian dalam pengembangan video berbasis *problem based learning* pada kegiatan proses pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai materi siklus hidup hewan pada muatan IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan Video Berbasis *Problem Based Learning* ini khususnya dalam muatan IPA, siswa lebih termotivasi dalam belajar karena dengan menggunakan video, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan Video dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti lain

Memiliki pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk Video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA. Berikut uraian secara singkat mengenai produk video yang dikembangkan.

- 1.7.1 Pengembangan video ini mengarahkan siswa untuk mampu memahami materi siklus hidup hewan yang dapat dipelajari secara mandiri.
- 1.7.2 Video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan ini berdurasi 6 menit untuk menghindari kejenuhan siswa.
- 1.7.3 Video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan disajikan dengan unsur: gambar, animasi, teks, audio dan dikembangkan dengan menggunakan Program Aplikasi *Animaker*.
- 1.7.4 Perancangan desain dikembangkan menggunakan Aplikasi *Canva* berbantuan *Microsoft Power Point* dengan *background abstract* sehingga tampilan video lebih menarik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran yang saat ini diberlakukan membuat peran guru dituntut untuk melek teknologi dan mampu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus bisa menggunakan IT sebagai penunjang selama proses pembelajaran daring. Salah satunya video pembelajaran pada muatan IPA. Video sangat diperuntukan dalam pembelajaran daring karena dapat membantu siswa dalam pemahaman materi melalui gambar dan suara. Dalam meningkatkan peran siswa yang aktif tentunya membutuhkan model atau strategi pembelajaran

yang bisa melatih siswa untuk aktif dan mampu berpikir kritis sehingga membutuhkan video berbasis *problem based learning*. Video ini sangat penting untuk dikembangkan dimana selain dibutuhkan saat pembelajaran video ini juga bisa melatih siswa untuk belajar secara mandiri. Kurang tersedianya video yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi siklus hidup hewan dalam proses pembelajaran daring. Sehingga dari permasalahan tersebut penting adanya suatu pengembangan video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA kelas IV SD Negeri 15 Dauh Puri.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

- a. Pengembangan video ini mampu menambah pemahaman tentang materi siklus hidup hewan sehingga dengan video ini siswa lebih semangat dalam pembelajaran daring.
- b. Pengembangan video ini mampu mengaitkan materi siklus hidup hewan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang kurang memahami materi siklus hidup hewan sehingga hasil pengembangan produk ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring khususnya pada muatan IPA kelas IV SD.
- b. Penelitian dan pengembangan video pembelajaran ini dibatasi hanya sampai pada uji perorangan saja, karena situasi pandemi covid-19 yang tidak

memungkinkan adanya uji kelompok kecil, uji lapangan untuk uji efektifitas produk.

1.10 Definisi Istilah

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

1.10.1 Video Pembelajaran adalah media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Melalui video, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam video tersebut. Hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa. Video dipilih karena sesuai dengan konten materi yaitu tentang siklus hidup hewan dalam kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran merupakan gambar gerak disertai suara yang menjadi satu kesatuan dan didalamnya memuat materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Akbar, 2018).

1.10.2 Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berbasis masalah yang dimulai dengan menghadapkan siswa kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran.

1.10.3 Muatan IPA adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan lain sebagainya. Mata pelajaran IPA terdiri dari berbagai macam materi, salah

satunya yaitu materi siklus hidup hewan. Siklus hidup hewan adalah perubahan seluruh tahap perubahan bentuk selama hidupnya. Pada siklus hidup hewan perubahan-perubahan yang terjadi disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis dibagi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna contohnya seperti: serangga, kupu-kupu, nyamuk, lalat dan metamorfosis tidak sempurna contohnya seperti: belalang, capung, kecoa.

