

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tentunya memiliki peranan penting dalam membangun masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan mampu bersaing di dalam era globalisasi saat ini. Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu, oleh karena itu pembaharuan pendidikan tentu harus selalu dilakukan. Pendidikan hendaknya dapat membantu siswa untuk menjadi pribadi yang lebih merdeka, sehat fisik dan mental, cerdas, serta menjadi anggota masyarakat yang berguna (Dantes, 2014). Maka dari itu pendidikan berdampak ganda yaitu pada individu siswa, pada masyarakat dan bangsanya. Pada era globalisasi saat ini diperlukan adanya suatu proses pembelajaran yang baik agar tujuan dalam proses pembelajaran dapat dicapai. Proses pembelajaran yang baik tentu dapat menghasilkan sumber daya manusia (*output*) yang lebih bermutu. Proses pembelajaran dipandang sebagai proses untuk membantu siswa belajar, membantu siswa untuk mengembangkan serta merubah perilaku seperti pengetahuan, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran yaitu proses untuk mengatur, serta mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuh kembangkan minat dan mendorong siswa untuk mau belajar (Pane dan Muhammad, 2017). Dalam hal ini berarti pembelajaran dapat dikatakan untuk memberikan bimbingan ke siswa dalam belajar.

Pengembangan potensi manusia di dalam pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan (Hayati, 2017). Hal ini menjadikan seorang guru harus dituntut lebih inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran tentu saja kehadiran guru dan pemanfaatan media sangat diharapkan karena dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Media pembelajaran menjadi sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa (Nurrita, 2018). Media Pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan sehingga media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat memberikan rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Riyana, 2012). Hal ini berarti media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat memperbesar kemungkinan bagi siswa belajar lebih banyak lagi serta lebih meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan di depan kelas. Dengan demikian pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya dapat meningkatkan kualitas belajar serta dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran saat ini tentunya dapat berpengaruh besar terhadap keberhasilan di dalam proses pembelajaran. Teknologi juga bisa digunakan sebagai alat dalam penggunaan media pembelajaran. Komunikasi audio-visual adalah media yang terutama berkepentingan dengan mendesain dan

menggunakan pesan didalam pembelajaran guna mengendalikan siswa dalam proses pembelajaran (Ramli, 2012). Hal ini berarti penerapan media audio-visual/video tentu sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media audio-visual/video merupakan media yang diminati oleh kalangan anak-anak sekolah dasar sehingga dalam penyampaianya itu sangat mudah dan dapat mengatasi keterbatasan jarak maupun waktu serta dapat menggambarkan kejadian dalam waktu yang singkat sehingga anak-anak lebih mudah mengerti dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Namun pada kenyataan di dunia pendidikan saat ini Indonesia sedang dilanda musibah COVID-19. Corona Virus Disease/COVID-19 adalah sebuah penyakit baru yang pertama kali dilaporkan muncul di Wuhan, Cina pada tanggal 31 Desember 2019 yang menyerang sistem pernafasan manusia yang penyebarannya terjadi sangat cepat (Handayani, 2020). Virus ini menyebabkan lumpuhnya sistem perekonomian di Indonesia termasuk bidang pendidikan, yang mengakibatkan semua sekolah melaksanakan sistem pembelajaran daring atau dalam jaringan (Dewi, 2020). Pembelajaran daring adalah bentuk penyampaian materi pembelajaran konvensional yang dituangkan melalui internet. Pembelajaran daring menjadi media penyampaian materi antara guru dan siswa pada pandemi saat ini (Imania, 2019). Peralihan pembelajaran yang semula tatap muka menjadi pembelajaran daring memerlukan adaptasi bagi guru dan siswa. Guru harus menyajikan sistem pembelajaran yang menarik agar siswa mengerti dengan materi yang diberikan dengan cara memberikan media seperti video pembelajaran. Pada masa pandemi saat ini, guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran

yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus mempunyai inovasi agar siswa tidak jenuh, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Atsani, 2020). Cara pembelajaran ini tentunya memiliki kelebihan dalam meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menampilkan video animasi sederhana sehingga siswa senang dan materi yang diberikan mudah untuk dipahami, juga cara pembelajaran ini suasananya hampir sama seperti dikelas karena siswa tetap dapat melihat wajah pendidik yang ditampilkan didalam video (Ningthoujam, 2016).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu guru selama mengajar di masa pandemi ini adalah dengan membuat video media pembelajaran (Nanda, 2020). Ketersediaan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih kurang dan belum merata (Cahyadi, 2019). Hal ini menjadi penyebab kurang efektifnya proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan pada pandemi saat ini. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat tentunya dapat membantu siswa untuk lebih mengerti terhadap materi pembelajaran yang diberikan (Ramli, 2012). Media pembelajaran digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta dapat menimbulkan semangat dalam belajar dan mempercepat proses belajar siswa (Padmadewi, dkk, 2017). Penggunaan media yang tepat dapat mempercepat daya cerna siswa terhadap materi yang disajikan atau dapat merangsang cara berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yulia dan Desma, 2013).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, upaya yang dapat dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu perlu dikembangkan video pembelajaran berbasis demonstrasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pernyataan ini

didukung oleh data hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada wali kelas V Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 10 dan 11 November 2020 yang menunjukkan bahwa 58% guru menyatakan isi video pembelajaran berupa pemaparan materi tidak disertai memeragakan langsung materi khususnya pada konsep IPA yang memerlukan pratikum. Hal ini tentunya dapat menjadi penyebab kurang efektifnya dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak dapat memahami materi dengan baik. Penyebab hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan kreativitas dari guru untuk merancang suatu pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Video pembelajaran berbasis demonstrasi tentunya dapat lebih mudah dipahami dikarenakan siswa mendengar sekaligus melihat materi yang sedang diajarkan dimasa pandemi saat ini. Dalam pembelajaran IPA, metode ini bisa menampilkan objek secara langsung ke hadapan siswa, pemodelan, maupun tahap-tahapan dalam kegiatan eksperimen yang menjadikan siswa memiliki minat serta motivasi untuk belajar (Kurmala, 2016). Hal ini didukung oleh penelitian Fauziyyah (2019) yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. Penelitian ini menciptakan produk video pembelajaran berbasis demonstrasi yang layak untuk digunakan. Terdapat perbedaan pada siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran, dilihat dari rata-rata *pre-test* dengan nilai 62,25 dan hasil *post-test* dengan nilai 81,45. Terdapat perbedaan siswa mulai percaya diri serta berani berbicara didepan kelas dan ingin mencoba maju untuk menjelaskan didepan kelas.

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik “Zat Tunggal dan Campuran di Kelas V Sekolah Dasar”, diharapkan siswa mampu memahami pembelajaran yang diberikan sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, adapun identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sekarang ini khususnya dimasa pandemi COVID-19 dilakukan secara *daring* (dalam jaringan).
2. Video pembelajaran yang ada kurang efektif serta kurang menarik minat siswa.
3. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih kurang dan belum merata.
4. Siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif yang dikarenakan 58% guru menyatakan isi video pembelajaran berupa pemaparan materi tidak disertai memeragakan langsung materi khususnya pada konsep IPA yang memerlukan pratikum.
5. Kurangnya inovasi dan kreativitas dari guru untuk merancang suatu pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga penting dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini difokuskan pada memecahkan permasalahan pada nomor 2

dan 3 yang terdapat pada identifikasi masalah penelitian. Sedangkan permasalahan pada nomor 1, 4, dan 5 tidak dipecahkan pada penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana validitas video pembelajaran berbasis demonstrasi pada topik zat tunggal dan campuran kelas V Sekolah Dasar tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan yang diharapkan yaitu untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis demonstrasi yang sudah teruji validitasnya pada topik zat tunggal dan campuran di kelas V Sekolah Dasar tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media ini memberikan dua manfaat secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat yang diperoleh yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Ditinjau secara teoritis, pengembangan ini menjadi landasan teori untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis demonstrasi.

1.6.2 Manfaat praktis

1 Bagi Siswa

Video pembelajaran berbasis demonstrasi diharapkan bisa melaksanakan kegiatan pratikum sendiri dan dapat memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2 Bagi Guru

Video pembelajaran berbasis demonstrasi dapat memberikan alternatif media sehingga dapat memudahkan dalam menyampaikan materi zat tunggal dan campuran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

3 Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi dan dapat dijadikan referensi ketika ingin mengembangkan media yang serupa.

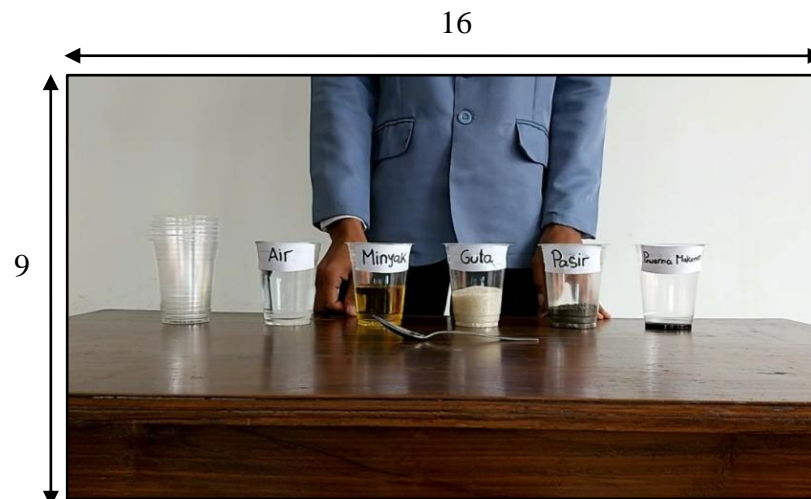
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menciptakan produk berupa media video pembelajaran berbasis demonstrasi khususnya pada topik zat tunggal dan zat campuran kelas V Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

1. Video pembelajaran yang dibuat menggambarkan materi disertai memperagakan dan mendeskripsikan sebuah konsep pada muatan IPA.
2. Topik yang dikembangkan pada video pembelajaran berbasis demonstrasi ini adalah zat tunggal dan campuran yang terdapat pada tema 9 semester 2 kelas V.
3. Video pembelajaran yang dibuat sekitar 7-12 menit agar tidak membosankan untuk siswa.
4. Video pembelajaran berbasis demonstrasi yang dikembangkan dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembuka, inti, dan penutup.
5. Pada bagian pembuka video berisi *intro* berupa animasi, teks dan musik. Kemudian narator memperkenalkan identitas diri dan menyampaikan topik yang ingin di bahas dan tujuan pembelajaran.

6. Pada bagian inti, narator pertama-tama memberikan suatu masalah di kehidupan sehari-hari mengenai perbedaan zat tunggal dan zat campuran sehingga dapat menciptakan respon dari siswa, kemudian dilanjutkan dengan melakukan praktikum sederhana mengenai perbedaan zat tunggal dan zat campuran.
7. Bagian penutup, narator menjelaskan materi dengan dua lapisan video. Video dengan skala lebih kecil di bagian bawah kanan berisi narator yang sedang menjelaskan materi dan di lapisan yang lebih besar berisi gambar, teks maupun video pendukung materi yang disampaikan. Sebelum video pembelajaran berakhir, narator memberikan tugas atau tindak lanjut yang nantinya ditayangkan. Kemudian video diakhiri dengan ucapan terimakasih, salam penutup dan video ditutup dengan animasi.
8. Pembuatan video didasarkan atas naskah yang telah dirancang, meliputi letak kamera, teknik dalam pengambilan gambar, teknik pada pencahayaan, dan suara yang harus jelas. Kemudian dilanjutkan ke proses penggabungan video (*editing*) menggunakan aplikasi *Kine Master Indonesia* dengan rasio 16:9 dengan resolusi HD 720p.

Adapun contoh desain pada bagian kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Contoh desain video

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dampak dari globalisasi dalam dunia pendidikan menciptakan cara belajar yang lebih inovatif dan kreatif salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan sebuah teknologi. Namun masih jarang ditemukan media pembelajaran di sekolah dasar yang memanfaatkan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang mendukung perkembangan teknologi adalah video pembelajaran. Media video pembelajaran yang digunakan pendidik ketika mengajar siswa sebagian besar diperoleh dari Internet yang pemaparan materi masih sangat terbatas dan terpaku pada materi dari buku ajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1 Dalam proses pembelajaran disekolah, video pembelajaran berbasis demonstrasi masih kurang dimanfaatkan guru dalam proses mengajar.

- 2 Video pembelajaran berbasis demonstrasi memudahkan siswa dalam memahami topik zat tunggal dan campuran dengan melihat secara langsung proses perbedaan zat tunggal dan campuran.
- 3 Menumbuhkembangkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dapat mengefektifkan pembelajaran karena dengan video pendidik dapat mengulang bagian materi yang belum dipahami oleh siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Video pembelajaran berbasis demonstrasi hanya dibuat berdasarkan topik zat tunggal dan campuran. Model 4D adalah model yang digunakan sebagai dalam mengembangkan video pembelajaran yang terdiri dari empat tahap yaitu; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk fokus menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Video pembelajaran berbasis demonstrasi adalah gabungan gambar, objek yang bergerak, suara, teks, untuk menyajikan informasi dengan menyajikan bahan pelajaran atau media yang relevan untuk menampilkan secara langsung suatu proses, cara kerja benda serta cara memeragakannya sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa dan mengajarkan keterampilan maupun sikap siswa.

3. Zat tunggal dan campuran adalah materi yang dibelajarkan pada Tema 9 kelas V Sekolah Dasar. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pada siswa mengenai apa yang dimaksud zat tunggal dan campuran beserta contohnya.
4. Model 4D adalah model pengembangan pada penelitian pengembangan yang terdiri dari empat tahap yaitu; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

