

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus ditempuh oleh setiap manusia. Pendidikan sangat berarti di kehidupan masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Dalam Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mampu meningkatkan sumber daya manusia dalam bentuk peningkatan kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan saat ini mengalami masalah yang diakibatkan oleh pandemi Covid 19. Pandemi membuat masalah pendidikan menjadi terhambat yang mengakibatkan banyak sekolah di dunia tutup, bahkan di Indonesia. Pandemi mengakibatkan aspek kehidupan mengalami perubahan dan perkembangan sehingga perlunya respon dari kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi (Kurniawiguna, 2015). Aspek kehidupan banyak dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran dapat diselaraskan dan distabilkan untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi dan sumber informasi kepada peserta didik untuk

mencapai satu tujuan pembelajaran (Suarmika, 2018). Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara melibatkan semua komponen pembelajaran. Menurut *Piaget* (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2006), pembelajaran terdiri dari empat langkah, yaitu pertama menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri, kedua memilih atau mengembangkan aktifitas dengan topik tersebut, ketiga mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan yang menunjang proses pemecahan masalah, dan keempat menilai pelaksanaan setiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Menyikapi kebutuhan pembelajaran yang memerlukan penyempurnaan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan, pemerintah memberlakukan Kurikulum 2013. Salah satu karakteristik pembelajaran di Kurikulum 2013 adalah memberlakukan pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk semua tingkatan kelas. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk meningkatkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Kadarwati & Malawi, 2017). Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sehingga sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar suatu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi dan materi (Permendikbud No. 57 Tahun 2014). Pembelajaran tematik mengajak peserta didik lebih memahamai lingkungan sekitar karena materi yang digunakan menyangkut kehidupan sekitar mereka. Pembelajaran tematik lebih efektif, efisien, dan mandiri apabila guru dapat mengajar dengan media pembelajaran atau alat bantu yang mampu merangsang pemikiran peserta didik.

Media pembelajaran yang baik tentu media pembelajaran yang memiliki efektifitas yang tinggi, efisien, dan mudah di buat. Menurut McLuhan (dalam Hamalik, 2003), media merupakan ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dirinya. Hal tersebut membuktikan bahwa, peserta didik dapat belajar dan memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik dan dibuat oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang baik akan berorientasi pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Hal tersebut berarti proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam menerima materi pelajaran tematik yang sebagian materinya mengandung lingkungan peserta didik.

Pemahaman suatu materi dalam penggunaan media, salah satunya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut teori perkembangan mental Piaget (dalam Alhaddad, 2012) menyatakan bahwa terdapat empat tahapan perkembangan kognitif pada anak, yaitu (1) Tahap sensori motor (*sensory-motor stage*), yaitu usia anak dari 0 bulan hingga 2 tahun; (2) Tahap pre operasi (*pre operational stage*), yaitu usia anak dari 2 tahun hingga 7 tahun; (3) Tahap operasi konkrit (*concrete operational stage*), yaitu usia anak dari 7 tahun hingga 12 tahun; (4) Tahap operasi formal (*formal operational stage*), yaitu usia dari 12 tahun hingga dewasa.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasi konkrit (*concrete operational stage*). Pada tahapan ini, anak telah dapat memahami mengenai menulis, berkorespondensi, memulai berpikir abstrak yang sederhana, mulai memecahkan suatu permasalahan yang khusus, mempelajari suatu keterampilan, dan kecakapan berpikir logis yang dapat memaknai pengalaman yang diperolehnya (Desstya, 2014). Tahapan ini membuat siswa mampu mempelajari secara mandiri pelajaran dari pengalaman yang telah dilakukannya. Walaupun, peserta didik dapat mempelajari secara mandiri, guru harus membimbing serta mendampingi agar tindakan yang diambil tidak salah langkah atau keliru.

Proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan akan membuat peserta didik memahami materi pembelajaran. Namun hal tersebut akan terhambat karena masa pandemi yang sedang melanda Indonesia terutama di bidang pendidikan, yang menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat kegiatan PLPbD di SD N 1 Baturiti Kerambitan, peserta didik tidak dapat mengikuti proses belajar mengajar seperti biasanya di sekolah, namun peserta didik belajar melalui *WhatsApp Group*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Agustus 2020 dengan guru kelas V di SD N 1 Baturiti Kerambitan, bahwa proses belajar mengajar berbasis daring ini membuat peserta didik kurang paham dengan materi yang sedang dibelajarkan yaitu pada tema ekosistem karena guru tidak dapat mengajar secara langsung materi tersebut. Selain itu, guru jarang menggunakan buku pegangan peserta didik karena guru hanya memberikan tugas yang dicari dari internet dan tidak menjelaskan materi yang ada di buku pegangan

siswa, seperti guru langsung memberikan tugas pada materi yang akan dibelajarkan tanpa menjelaskan maksud dari materi tersebut, guru juga belum mengembangkan media pembelajaran karena guru hanya memberikan soal yang dibuat sendiri dan mencari materi pada internet. Proses pemberian materi, guru jarang memberikan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa hanya belajar menggunakan buku yang diberikan oleh sekolah saja. Materi pembelajaran pada buku pegangan siswa masih bersifat abstrak yang hanya memaparkan materi secara garis besarnya saja, dan tidak mencakup keseluruhan materi yang ada pada buku pegangan siswa sehingga peserta didik hanya tau materi itu saja. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal digunakan dalam mengajar karena keterbatasan sarana yang dimiliki oleh siswa.

Beberapa permasalahan yang dipaparkan oleh guru bersangkutan, menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik pada materi tema 5 yaitu tema ekosistem sub tema komponen ekosistem pembelajaran 2. Adanya permasalahan yang dipaparkan oleh guru kelas V di SD N 1 Baturiti Kerambitan, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran audiovisual dengan materi tema ekosistem. Media yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi filmora. Menurut Bretz (dalam Muhson, 2010), media pembelajaran audiovisual merupakan salah satu dari delapan klasifikasi media siar dan media rekam. Media audiovisual terdiri dari media audiovisual diam dan media audiovisual gerak, namun video termasuk media audiovisual gerak. Sehingga penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video sangat membantu memaparkan materi dengan jelas terhadap peserta didik.



Video pembelajaran yang diminati dan diperhatikan oleh peserta didik tentu video yang berbeda dari yang lain, memiliki banyak animasi, dan ada objek yang akan membuat peserta didik lebih fokus terhadap video pembelajaran yaitu wajah gurunya. Menampilkan wajah guru di dalam video pembelajaran akan membuat peserta didik lebih fokus. Hal tersebut dapat digunakan dengan bantuan aplikasi filmora. Aplikasi Filmora atau *Wondershare* Filmora merupakan sebuah aplikasi atau program yang digunakan untuk membuat suatu proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana yang memiliki kualitas baik (Asiah dalam Nida, 2020). Aplikasi Filmora banyak digunakan untuk editor pemula karena cara kerjanya cukup mudah, sehingga mampu membantu guru dalam melakukan pengeditan video. Salah satunya adalah mengganti latar belakang dengan materi yang akan dikembangkan untuk media pembelajaran audiovisual atau yang dikenal dengan nama *green screen*. Media pembelajaran audiovisual dengan mengganti latar belakang ini dapat memudahkan guru dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran khususnya pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 2.

Guru kelas V mengharapkan dengan penggunaan video pembelajaran pada tema ekosistem, peserta didik menjadi lebih memahami materi tersebut dan dapat belajar secara mandiri. Selain itu penggunaan video pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar di masa pandemi sangat membantu peserta didik yang hanya selalu berpegangan pada buku siswa dan LKS yang dibawa peserta didik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Guru jarang menggunakan buku pegangan siswa untuk memberikan tugas.
- 2) Guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran.
- 3) Belum tersedianya sumber belajar yang menarik bagi siswa.
- 4) Materi pelajaran tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 2 masih bersifat abstrak.
- 5) Materi pelajaran tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 2 belum sepenuhnya mencakup materi yang akan dibelajarkan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah, focus, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah ini diselesaikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat pengembangan materi pada buku siswa dan LKS. Pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses rancang bangun media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui proses rancang bangun media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang telah teruji validitasnya.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum, manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi 2, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Manfaat secara teoretis dapat memberikan manfaat untuk jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran dan manfaat secara praktis dapat memberikan manfaat untuk jangka



pendek atau secara langsung terhadap komponen-komponen yang dilakukan di sekolah.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis pada penelitian pengembangan ini dapat menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan bagi pembaca dan menjadi pembanding referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat praktis bagi siswa, yaitu penggunaan media pembelajaran tema ekosistem dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar peserta didik sehingga lebih mudah dan mandiri dalam memahami suatu materi yang akan dibelajarkan.

b) Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru, yaitu hasil penelitian dapat dijadikan contoh untuk mengetahui pembuatan dan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar, sehingga guru mampu mengembangkan sendiri media video ini pada materi yang lainnya.

c) Bagi Peneliti Lain

Manfaat praktis bagi peneliti lain, yaitu dapat menambah wawasan dan menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V

sekolah dasar, sehingga dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan efisien.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem. Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora merupakan suatu media pembelajaran berupa video yang menampilkan materi yang menarik dengan animasi yang sesuai dengan tema ekosistem yang terdapat wajah guru atau peneliti di dalam video tersebut. Materi pada video dibuat dengan *power point* yang menarik dan banyak animasi dan video yang sesuai tema ekosistem. Materi pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 2 mencakup muatan Bahasa Indonesia, SBdP, dan IPA. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu:

- 1) Video pada media pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan komposisi warna yang cerah dan terdapat animasi di dalamnya yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Terdapat muatan pembelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP pada tema 5 yaitu ekosistem, subtema 1, pembelajaran 2.
- 3) Pembuatan media pembelajaran audiovisual ini, diawali dengan merekam video guru yang menjelaskan materi pada tema ekosistem.
- 4) Pada media pembelajaran audiovisual menyajikan audio yang menarik, teks yang sesuai dengan ucapan guru, serta animasi yang sesuai dengan materi yang dijelaskan.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar penting dikembangkan karena media memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Pentingnya pengembangan media ini didukung dari hasil observasi dan wawancara saat PLPbD di SD N 1 Baturiti Kerambitan. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih memahami suatu materi melalui video yang diberikan dibandingkan buku pegangan yang dibawa. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas V bahwa materi yang ada di buku pegangan siswa tidak menjelaskan dan memaparkan secara jelas mengenai materi pada tema ekosistem sehingga materi perlu dikembangkan lagi dengan materi lain dan dijelaskan oleh guru.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran audiovisual ini dilaksanakan dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Sekolah sudah memiliki ketersediaan sarana dan prasarana seperti listrik, proyektor, laptop, dan lain sebagainya, sehingga mampu mendukung proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran digital.
- 2) Siswa memiliki perangkat pembelajaran seperti telepon genggam, sehingga dalam proses pembelajaran daring dapat digunakan apabila guru mengirimkan materi atau sumber belajar lainnya.
- 3) Guru dan siswa dapat mengoperasikan alat elektronik seperti telepon genggam maupun computer, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar pada saat pembelajaran daring maupun luring.

- 4) Siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih mudah melalui video pembelajaran.

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran audiovisual dilakukan hanya pada tahap *define*, *design*, dan *development*, namun tahap *disseminate* belum dapat dilaksanakan.
- 2) Media pembelajaran audiovisual disusun berdasarkan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, sehingga hasil media pembelajaran ini hanya dikembangkan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

### 1.10 Definisi Istilah

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

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.
- 2) Media Pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan pesan kepada siswa dalam proses belajar mengajar.
- 3) Audiovisual merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran yang terdapat animasi maupun gambar, teks, audio, dan wajah guru yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran.

- 4) Aplikasi Filmora merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video, mengedit video, menambahkan video, audio, teks, dan animasi, serta menghilangkan dan mengganti latar belakang.
- 5) Tema Ekosistem merupakan salah satu tema di kelas V sekolah dasar yaitu tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 2.
- 6) Model Pengembangan 4D merupakan model pengembangan yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Penelitian ini difokuskan sampai pada tahap *development*.

