

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pendidikan di Indonesia disaat ini sudah merambah babak baru di mana bermacam ragam teknologi sudah dikembangkan untuk tingkatkan mutu pendidikan. Menurut Sistem Pendidikan Nasional Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan menggambarkan usaha sadar untuk mengaktifkan serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjalin antara dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru selaku pendidik serta belajar dilakukan oleh peserta didik (Widihastuti, 2020). Pada saat proses pembelajaran ini lebih ditekankan dengan tata cara hafalan saja teruji tidak efisien (Ekayani, 2017). Sebab peserta didik hanya dapat memahami modul pembelajaran namun tidak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di sinilah sangat diperlukannya media pembelajaran yang menarik serta kreatif supaya peserta didik antusias buat mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum merupakan sebagai alat perlengkapan untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk mengantarkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menstimulus perhatian, minat, pikiran, serta perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nabil, 2020). Dengan terdapatnya media pembelajaran yang menarik seperti

tayangan ataupun tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran peserta didik akan mudah mengingat serta menyerap modul pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut mempunyai tujuan tertentu agar proses belajar mengajar lebih efisien, mudah diterapkan serta tidak membuat peserta didik jadi bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Situasi Pandemi Covid-19 saat ini memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya Pandemi Covid-19 ini. Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring atau belajar di rumah yang dilaksanakan dengan secara virtual dengan menggunakan layanan Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, dan aplikasi Zoom. Dimana semua sarana tersebut dihasilkan dari perkembangan teknologi yang semakin maju. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran diharapkan guru dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan melalui ide kreatif dan inovatif untuk peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik meskipun tengah berada pada masa Pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V yang dilakukan pada saat PLPbd dan wawancara pada tanggal 10 Agustus 2020 dengan guru kelas V di SD Negeri 2 Wisma Kerta ada temuan yang diperoleh yaitu, guru kurang memanfaatkan teknologi dengan secara optimal untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan materi yang ada pada buku siswa dan menerapkan metode penugasan saja. Sehingga, guru hanya memanfaatkan buku ajar sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran daring (online) seperti saat ini guru harus mengupayakan untuk menggunakan media yang mampu membantu peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya media yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik, seperti media video pembelajaran. Gusty Sri (2020) menegaskan bahwa ketersediaan video pembelajaran sangat diperlukan sebagai bahan ajar dalam masa pandemi Covid-19. Apriyansah (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan video dan animasi akan lebih berhasil karena melibatkan dua indera yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Sehingga pembuatan video pembelajaran yang menarik sangat diperlukan.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat diketahui bahwa, penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 ini, akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik, serta media video pembelajaran dapat menampilkan realitas materi yang dapat memberikan pengalaman nyata pada peserta didik saat mempelajarinya. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio serta visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk menunjang pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Ruyana, 2007 dalam Rizal 2018). Dengan video pembelajaran diyakini dapat menghasilkan suasana yang nyaman serta mengasyikkan untuk peserta didik di rumah (Ismailah, 2020). Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, serta penyimpanan, pemindahan serta perekonstruksian urutan gambar atau foto diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Simarmata,

2020). Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran di SD sangat penting untuk dilakukan. Hal ini didukung oleh pernyataan guru kelas V di SD Negeri 2 Wisma Kerta yang 100% guru menyatakan setuju agar pengembangan video pembelajaran untuk siswa kelas V SD dilaksanakan. Guna membantu peserta didik belajar, maka video pembelajaran akan dibuat menarik yang akan membantu peserta didik memahami materi. Selain itu, mengunggah video pembelajaran pada aplikasi yang digemari oleh peserta didik dapat membantu peserta didik semakin tertarik untuk belajar dalam bentuk video. Mengingat aplikasi youtube merupakan aplikasi yang menarik perhatian peserta didik, sehingga video pembelajaran akan diunggah pada channel youtube.

Melalui video pembelajaran ini, peserta didik diharapkan lebih dari sekedar memahami tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 1 Manusia dan Lingkungan pada muatan IPA, khususnya pada topik siklus air. Topik siklus air pada tema Lingkungan Sahabat Kita merupakan konsep abstrak yang sulit dipahami peserta didik karena proses siklus air meskipun terjadi dialam namun tidak dapat dilihat secara kasat mata serta tahapan-tahapan siklus air cukup rumit apabila hanya dipahami dengan menghafalnya saja sehingga perlu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami tahapan siklus air secara optimal serta dapat membantu siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran
2. Guru hanya menggunakan buku siswa dan metode penugasan saat proses pembelajaran
3. Guru hanya memanfaatkan buku ajar sebagai media pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada kegiatan pengembangan video pembelajaran tema 8 subtema 1 pada muatan IPA, khususnya pada topik siklus air.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

- 1) Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Bagaimana validitas video pembelajaran Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar menurut review ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.



### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V ekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui hasil validitas video pembelajaran Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar, menurut review ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis yang berkaitan dengan pengembangan pengetahuan akademik peserta didik dan manfaat praktis diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung dari penelitian.

#### **1) Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan muatan IPA, khususnya topik siklus air untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

#### **2) Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Penggunaan video pembelajaran ini khususnya dalam muatan pelajaran IPA kelas V SD, diharapkan agar siswa mampu belajar dengan praktis dan menyenangkan saat belajar menggunakan media video pembelajaran.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam berbagai kondisi pembelajaran baik saat pembelajaran online ataupun offline dan guru juga dapat mengembangkan video pembelajaran materi yang berbeda.

c) Bagi Sekolah

Dapat memberikan tambahan koleksi media pembelajaran dengan variasi yang berbeda, sehingga dapat dipergunakan sewaktu-waktu sebagai alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

d) Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, peneliti akan mempunyai landasan di masa yang akan datang sebagai guru yang mempunyai kemampuan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran, khususnya video pembelajaran untuk kelas V SD

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja. Pada penelitian pengembangan, adapun spesifikasi produk pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video pembelajaran. Produk ini berupa media pembelajaran untuk muatan IPA kelas V SD.
2. Video ini di rancang agar siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran pada video pembelajaran tersebut dengan menampilkan elemen multimedia yaitu gambar, gerakan, visualisasi, dan suara yang akan memperjelas penjelasan yang ada sehingga mampu memberikan daya tarik dan minat belajar siswa dalam bentuk audio visual.
3. Video pembelajaran untuk siswa kelas V SD dibuat dengan bantuan aplikasi Kinemaster dengan rasio 16:9 dan menggunakan alat bantu lain seperti smartphone, tripod, dan aplikasi lainnya yang mendukung dalam pengembangan produk video pembelajaran.
4. Video pembelajaran ini berisi mengenai topik siklus air yang mampu menggambarkan secara nyata objek pembelajaran tentang proses terjadinya siklus air yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum.
5. Video pembelajaran ini lebih efektif karena video pembelajaran ini di kemas dalam bentuk channel youtube sehingga memudahkan pengguna dalam mengaksesnya.
6. Video pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu berbasis gaya belajar seperti audio, visual, dan kinestetik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Adapun beberapa hal pentingnya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.



1. Bagi peneliti, hasil penelitian pengembangan video pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya pada muatan pelajaran IPA.
2. Bagi siswa, produk hasil penelitian pengembangan ini dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terhadap tema 8 subtema 1 pada muatan IPA, khususnya pada topik siklus air.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai media belajar siswa dalam membantu proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas.

### **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan video pembelajaran pada tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan muatan IPA, khususnya topik siklus air didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Media video pembelajaran belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Media video pembelajaran ini berisi animasi-animasi yang dapat membantu siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak.
- 3) Media video pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi guru untuk mengajar siswa ataupun siswa belajar mandiri.

#### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan video pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, serta situasi dan kondisi siswa kelas V di SD Negeri 2 Wisma Kerta tahun pelajaran 2020/2021, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi siswa di SD Negeri 2 Wisma Kerta dan siswa di sekolah dasar lain dengan karakteristik siswa yang sejenis.
- 2) Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran ini terbatas pada muatan IPA dengan topik siklus air kelas V sekolah dasar.
- 3) Pengembangan media video pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE, namun dalam penelitian ini hanya bisa dilakukan sampai tahap implementation, tahap evaluation tidak dilaksanakan karena terbatasnya sumber daya, waktu, dan keadaan.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan pemahaman terkait istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini maka perlu adanya penjelasan tambahan sebagai berikut.

1. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pemberi informasi ke penerima informasi melalui audio visual.
2. Materi siklus air adalah sirkulasi air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali ke atmosfer melalui proses kondensasi, presipitasi, evaporasi dan transpirasi.

3. Video pembelajaran ini merupakan sebuah media audio visual yang didalamnya mengajak peserta didik mengetahui tahap-tahapan terjadinya proses siklus air.
4. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran pada muatan IPA, khususnya topik siklus air yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membelajarkan proses terjadinya siklus air.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis (analyze), perancang (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation)

