

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa terlepas dari kehidupan. Pendidikan berperan untuk menjamin hidup suatu bangsa dengan menciptakan manusia yang berkualitas, berintelektual, memiliki pandangan hidup, serta menjadikan individu yang manusiawi. Inanna (2018:28) mengartikan bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya terencana dalam membimbing dan membelajarkan peserta didik agar bisa tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang kreatif, mandiri, bertanggung jawab, berilmu, sehat, dan berakhlak mulia baik dari segi jasmani maupun rohani. Sedangkan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah “menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya” (Yusuf, 2018:8). Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam

mengembangkan potensi yang dimiliki agar menjadi individu yang sehat, cerdas, dan berkarakter.

Pendidikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana tentu memiliki tujuan sebagai arah atau target yang ingin dicapai dalam suatu proses pendidikan. Yusuf (2018:17) menyatakan bahwa, pendidikan bertujuan untuk melatih dan membiasakan seseorang agar potensi, bakat dan kemampuan yang dimiliki menjadi lebih sempurna. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa,

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari bunyi pasal tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam suatu proses pendidikan. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan segala potensi, bakat, dan kemampuan yang ada pada diri peserta didik secara optimal baik dari segi fisik, intelektual, emosional, maupun spiritual sehingga mampu menjadi manusia yang berkualitas.

Menurut Karwono & Heni (2017:7), kualitas pendidikan yang rendah menjadi masalah terbesar di dunia pendidikan khususnya di dunia pendidikan Indonesia. Kemudian, Krismiyati (2017:44) menyatakan bahwa, suatu bangsa dan negara dikatakan maju apabila rakyatnya memiliki pendidikan yang tinggi dan berkualitas, begitu juga sebaliknya suatu negara akan tertinggal dari negara lain apabila pendidikan rakyatnya rendah dan tidak berkualitas. Persaingan kehidupan

global yang semakin kompetitif, tanpa sumber daya manusia yang berkualitas maka suatu bangsa akan tertinggal dari bangsa lain. Oleh karena itu, pendidikan yang baik sangatlah dibutuhkan, dimana pendidikan yang baik pada hakekatnya adalah pendidikan yang berkualitas.

Agustin (2017) mengartikan kualitas atau mutu sebagai “tingkat baik buruknya sesuatu, derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan, dan sebagainya)”. Pendidikan yang bermutu atau berkualitas dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran di sekolah. Guru adalah kunci utama dalam sistem pendidikan, khususnya di sekolah. Hal ini dikarena salah satu persyaratan penting bagi terwujudnya pendidikan yang bermutu adalah apabila pelaksanaannya dilakukan oleh pendidik-pendidik yang dapat diandalkan keprofesionalannya (Krismiyati, 2017:45). Menurut Undang-Undang No. 14 Pasal 1 Tahun 2005 (dalam Sumiati, 2018:150) guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Selain guru memiliki tugas utama seperti mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta mengevaluasi peserta didik, guru juga berperan sebagai mediator dan fasilitator. Guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai orang yang menjadi penengah dalam kegiatan belajar mengajar, contohnya yaitu menjadi penengah atau memberikan solusi ketika diskusi pada saat proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Mediator juga dapat diartikan sebagai orang yang menyediakan dan menentukan media pembelajaran mana yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran (Sundari, 2017:63).

Sedangkan guru sebagai fasilitator yaitu guru yang memiliki peran dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran (Sundari, 2017:65). Jadi, peran guru sebagai mediator dan fasilitator adalah untuk memberikan kemudahan atau memfasilitasi siswa dalam belajar agar siswa mampu menerima materi pelajaran dengan optimal, menarik perhatian siswa dan merangsang semangat siswa dalam belajar.

Perhatian dan semangat siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi untuk mengondisikan siswa dalam belajar. Pada saat proses pembelajaran kehadiran media mempunyai peran penting karena ketidak jelasan dan kerumitan materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran, dapat dibantu dengan menggunakan media (Febrita, 2019:183). Selain itu, menurut Tafonao (2013:105) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa pemakaian media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta merangsang perhatian dan semangat siswa dalam belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

Namun tahun 2020 menjadi tahun yang mengejutkan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan telah ditemukan penderita penyakit Covid-19 di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 yang artinya Indonesia telah terdampak pandemi covid-19 (Septian, 2020:32). Wabah pandemi Covid-19 ini

memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan. Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang sangat terdampak oleh adanya pandemi Covid-19 ini. Di bidang pendidikan, proses pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka, kini dilaksanakan dengan sistem *online* atau sistem dalam jaringan (*daring*). Pembelajaran *daring* di masa pandemi diharapkan mampu menjadi alternatif bagi siswa untuk tetap mendapatkan ilmu pengetahuan tanpa harus datang ke sekolah (Handayani, dkk., 2020). Banyak sarana yang pada akhirnya diterapkan oleh tenaga pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran *daring* ini. Proses pembelajaran yang kini dilakukan secara *daring* mengakibatkan sarana pembelajaran yang digunakan tidak dapat dihindari dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini banyak *platform* yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran *daring* seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *E-learning*, Rumah belajar, dan *platform* dalam bentuk *Video conference* seperti *Zoom*, *Google meet*, dan *Visco Webex* (Salsabila, dkk., 2020). Pemanfaatan teknologi informasi yang semakin canggih sebagai sarana dan media pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang sedemikian rupa melalui ide kreatif dan inovatif untuk dapat mengubah situasi pembelajaran *daring* menjadi menarik, menyenangkan dan dapat diserap oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar bisa tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada masa pandemi Covid-19.

Kebijakan belajar secara *daring* ini menuntut guru untuk mampu melakukan proses pembelajaran dengan efektif secara *online* di rumah saja, sehingga dalam hal ini kemampuan guru dalam teknologi informasi sangat dibutuhkan (Mastura & Rustan, 2020). Namun kenyataannya menurut Asmuni

(2020:284) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran daring kemampuan guru menggunakan teknologi masih terbatas. Tidak semua guru mampu mengoperasikan *gadget*. Mereka juga kurang mampu mengakses lebih jauh yang berkaitan dengan internet, menggunakan aplikasi pembelajaran, dan membuat media seperti video pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil kegiatan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari pada tanggal 23 - 26 Oktober yang menyatakan bahwa guru tidak pernah membuat media seperti video pembelajaran untuk menjelaskan materi pelajaran serta dalam proses pembelajaran daring guru menyampaikan materi pelajaran dengan pesan tertulis di *group Whatsapp*. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa guru kurang memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat menjelaskan materi pelajaran dengan mudah.

Kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi akan berdampak terhadap sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Pada masa pandemi ini pelaksanaan proses pembelajaran daring lebih berfokus pada penugasan. Hal ini dikarenakan guru dan siswa tidak bisa melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka melainkan proses pembelajaran dilaksanakan melalui sebuah wadah, sehingga guru merasa kesulitan dalam menjelaskan materi pelajaran (Satrianingrum & Iis, 2021).

Muatan pelajaran IPA merupakan muatan pelajaran yang memiliki konsep abstrak, serta terdapat istilah-istilah ilmiah (Saputro, 2017). Hal ini sesuai dengan hasil kegiatan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari yang menyatakan bahwa muatan pelajaran IPA

materinya luas dan abstrak. Jika guru hanya memfokuskan pada pemberian tugas untuk siswa pada saat proses pembelajaran daring, maka pembelajaran akan kurang efektif untuk pemahaman siswa karena siswa yang berada di sekolah dasar masih membutuhkan objek konkret dan situasi nyata dalam proses pembelajaran (Trianingsih, 2016). Hal ini juga sesuai dengan hasil kegiatan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari pada yang mengatakan bahwa siswa akan memahami materi pelajaran apabila materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada saat melaksanakan kegiatan PLPbD, dilihat bahwa apabila materi pelajaran hanya berupa teori dan dijelaskan secara tertulis melalui pesan di group *Whatsapp* serta siswa hanya diberikan tugas saja maka siswa juga akan merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Apalagi materi pada muatan IPA yang bukan hanya tentang penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Saputro, 2017). Muatan pelajaran IPA juga memiliki materi yang jika hanya dijelaskan tanpa menunjukkan kejadian secara nyata, siswa akan sulit mengerti dengan materinya. Materi tersebut seperti materi di kelas IV semester 2 yaitu materi daur hidup hewan. Materi daur hidup hewan membutuhkan suatu pengamatan dalam bentuk nyata. Hal ini sangat sulit untuk membawa sesuatu yang nyata kedalam proses pembelajaran daring, padahal menurut Nurhidayah, dkk. (2016:163) belajar akan lebih bermakna apabila siswa “mengalami” bukan “menghafal” materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam menjelaskan materi pelajaran guru hendaknya selalu mengaitkan materi pelajaran dengan situasi yang dialami siswa sehari-hari agar

siswa mampu menghubungkan antara materi yang mereka pelajari dengan pengalaman yang mereka miliki, sehingga materi pelajaran tersebut tidak akan mudah dilupakan. Namun menurut Nanda, dkk. (2017:90) menyatakan bahwa pada kenyataannya sebagian besar siswa sulit mengaitkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, di masa pandemi ini guru perlu berinovasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata siswa, sehingga mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, permasalahan lain dalam pembelajaran daring adalah tidak semua orang tua mampu membimbing dan mengawasi anak ketika belajar di rumah. Hal ini dikarenakan terdapat kendala-kendala yang dialami orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah seperti orang tua tidak bisa mendampingi anak belajar karena harus bekerja, terbatasnya pemahaman orang tua terhadap materi pelajaran, orang tua kurang sabar mendampingi anak saat belajar di rumah, orang tua mengalami kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar anak, serta orang tua mengalami kesulitan dalam mengoperasikan gadget (Wardani & Yulia, 2021:773-774). Oleh karena itu, dalam pembelajaran daring seperti saat ini guru harus mengupayakan untuk menggunakan media yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Namun perlu juga dipertimbangkan bahwa media yang digunakan haruslah sesuai dengan kondisi siswa, karena berdasarkan hasil observasi ketika melaksanakan kegiatan PLPbD tidak semua siswa memiliki gawai yang canggih dan dapat mengakses apapun. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan hendaknya media yang bisa diakses oleh seluruh siswa, seperti media video pembelajaran. Berdasarkan hasil



kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 23 – 26 Oktober 2020 bersama guru kelas IV di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari menyatakan bahwa video pembelajaran baik digunakan pada saat proses pembelajaran khususnya pembelajaran daring di masa pandemi ini.

Suardika (2016:95) mendefinisikan video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual serta berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menerima dan memahami materi pelajaran dengan mudah karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara). Penggunaan video sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat media video menurut Aqib (dalam Hardianti & Wahyu, 2017:126) yaitu, pembelajaran lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar. Riyana (2007:5) juga menjelaskan bahwa video pembelajaran mengandung konsep, prinsip, prosedur dan teori, sehingga video pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami suatu konsep yang bersifat abstrak. Namun menurut Jundu, dkk. (2020:65) menyatakan bahwa dalam penyajiannya, tidak semua video pembelajaran mengandung konsep, prinsip, prosedur, dan teori yang tepat. Sehingga agar media video yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, maka diperlukan sebuah media video pembelajaran yang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan

situasi kehidupan nyata siswa seperti media video pembelajaran yang dikemas dengan berpendekatan pembelajaran kontekstual.

Menurut Hake (dalam Nurhidayah, dkk. 2016:163) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata yang dihadapi siswa sehari-hari, sehingga mampu mendorong siswa untuk mencari hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nanda, dkk. (2017:90) menyatakan bahwa pengembangan media video yang dikemas dengan penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat membantu peserta didik memperoleh gambaran secara nyata mengenai suatu konsep yang dikaji sehingga secara tidak langsung peserta didik diajak memahami suatu konsep secara nyata di lingkungan.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukanlah upaya pengembangan sebuah media video pembelajaran untuk menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, serta sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas khususnya pada materi muatan IPA tentang daur hidup hewan dan upaya pelestariannya. Pengembangan ini didukung oleh hasil kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Tinggarsari dan guru kelas IV SD Negeri 3 Tinggarsari pada tanggal 23 – 26 Oktober 2020 yang menyatakan setuju untuk mengembangkan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya. Maka dari itu, dilakukanlah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun identifikasi masalahnya antara lain sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat menjelaskan materi pelajaran dengan mudah.
- 2) Pelaksanaan proses pembelajaran daring lebih berfokus pada penugasan.
- 3) Siswa sulit memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak.
- 4) Siswa kurang termotivasi apabila materi pelajaran hanya dari penjelasan guru dan pemberian tugas saja.
- 5) Orangtua mengalami kendala dalam mendampingi anak belajar dirumah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah seperti yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah *prototype* pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar?

- 2) Bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Mengetahui *prototype* pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar.
- 2) Mengetahui validitas pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

#### a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Ilmu Pengetahuan Alam di SD, menambah wawasan peneliti dan pembaca, serta menjadi landasan teori terkait dengan pengembangan media video pembelajaran kontekstual.

## b. Manfaat Praktis

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

### 1) Bagi Siswa

Pemanfaatan media video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih jelas khususnya materi pada muatan pelajaran IPA tentang daur hidup hewan dan upaya pelestariannya, serta menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam mengembangkan media yang inovatif dan kreatif berupa media video pembelajaran kontekstual, dimana media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Sehingga dengan media video pembelajaran, walaupun disaat pandemi seperti sekarang ini siswa belajar dari rumah namun siswa masih bisa memahami materi pelajaran dengan baik.

### 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk sekolah dalam upaya pengembangan media pembelajaran inovatif pada masa pandemi, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

#### 4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan, memberikan informasi mengenai permasalahan pembelajaran khususnya pengembangan media video pembelajaran, serta keunggulan produk pengembangan ini dapat dijadikan referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian maupun pengembangan produk yang sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah “Media Video Pembelajaran Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

#### a. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah “Media Video Pembelajaran Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

#### b. Konten Isi Produk

Pada penelitian pengembangan ini, media video pembelajaran yang dikembangkan memuat topik tentang daur hidup hewan dan upaya pelestariannya. Topik ini terdapat di muatan pelajaran IPA, buku tema 6 kelas IV semester genap. Materi ini memuat dua indikator yaitu membandingkan daur hidup beberapa jenis hewan dan menemukan upaya pelestarian terhadap makhluk hidup. Media video pembelajaran ini menjelaskan bagaimana proses daur hidup hewan, perbedaan daur hidup hewan yang mengalami

metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, serta menjelaskan tentang upaya pelestariannya.

c. Aplikasi atau *Software* yang Digunakan

Media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi atau software *Kine Master* sebagai *software* utama, serta dengan bantuan *software Microsoft Office Power Point* yaitu dalam proses pengembangan media video pembelajaran pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya.

d. Akses Produk Pengembangan

Akses produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media video pembelajaran. Produk ini harus dijalankan pada *Hand Phone*, laptop, Komputer, dan LCD Proyektor. Pada saat proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 media video pembelajaran ini bisa di kirim melalui group belajar siswa sebagai media dan sumber belajar untuk topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya untuk kelas IV sekolah dasar sangat penting. Hal ini dikarenakan materi pada muatan IPA bukan hanya tentang penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Muatan pelajaran IPA juga memiliki konsep abstrak, serta terdapat istilah-istilah ilmiah. Kemudian, dilihat dari kenyataan yang ditemui dilapangan yaitu guru kurang memanfaatkan teknologi, sehingga proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan berfokus

pada pemberian tugas serta materi pelajaran dijelaskan secara tertulis melalui *group Whatsapp*. Apabila pembelajaran daring hanya difokuskan pada pemberian tugas dan materi pelajaran hanya dijelaskan melalui pesan tertulis di *group Whatsapp*, maka siswa akan kurang paham dengan materi pelajaran karena siswa yang berada di sekolah dasar masih membutuhkan objek konkret dan situasi nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya ini sangatlah penting. Penggunaan media video yang dikemas dengan penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat membantu peserta didik memperoleh gambaran secara nyata mengenai suatu konsep yang dikaji sehingga secara tidak langsung peserta didik diajak memahami suatu konsep secara nyata di lingkungan. Dengan demikian penggunaan media video pembelajaran kontekstual ini akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan memerlukan suatu pengamatan dalam bentuk nyata seperti materi yang ada di kelas IV semester II, yaitu topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya.

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

Pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- a. Perangkat elektronik seperti LCD Proyektor, *speaker*, komputer, dan laptop tersedia di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari, sehingga ketika proses pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka media video pembelajaran yang dikembangkan masih tetap bisa digunakan dalam proses pembelajaran.



- b. Siswa di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari tahun pelajaran 2020/2021 rata-rata memiliki gawai, sehingga dapat menggunakan media secara maksimal pada saat proses pembelajaran daring.
- c. Media video pembelajaran ini berisi animasi-animasi serta berisi materi tentang proses daur hidup hewan dan upaya pelestariannya yang dikaitkan dengan situasi nyata siswa, sehingga mampu membangkitkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran daring dan mempermudah siswa memahami materi daur hidup hewan dan upaya pelestariannya.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- a. Pengembangan media video pembelajaran kontekstual ini dikembangkan berdasarkan karakteristik, serta situasi dan kondisi siswa sekolah dasar kelas di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari tahun pelajaran 2020/2021, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukan bagi siswa di SD Negeri 1 Tinggarsari dan SD Negeri 3 Tinggarsari tahun pelajaran 2020/2021 dan siswa di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang sejenis.
- b. Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran kontekstual ini terbatas pada muatan IPA dengan topik daur hidup hewan dan upaya pelestariannya kelas IV sekolah dasar.
- c. Pengembangan media video pembelajaran menggunakan model pengemangan ADDIE, namun dalam peneitian ini hanya bisa dilakukan sampai tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluation* tidak dilaksanakan karena terbatasnya sumber daya, waktu, dan keadaan.

### 1.10 Definisi Istilah

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

- a. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, baik produk yang berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bukan untuk menguji teori.
- b. Media merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam menyalurkan pesan atau informasi.
- c. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai perantara untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.
- d. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual serta berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran.
- e. Pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan alam sekitarnya.
- f. Daur hidup hewan dan upaya pelestariannya adalah materi yang dibelajarkan pada tema 6 kelas IV SD. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pada siswa mengenai daur hidup hewan dan upaya pelestariannya.