

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal, antara lain (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertama kalinya krisis kesehatan terjadi di belahan dunia terutama di Indonesia diakibatkan oleh munculnya Virus Covid-19 memaksa pemerintah menghimbau seluruh masyarakatnya untuk mengkarantina mandiri. Hal ini memaksa negara-negara untuk menutup kegiatan-kegiatan yang melibatkan banyak orang seperti Perkantoran, Pasar, Daerah Pariwisata tak terkecuali Lembaga Pendidikan (sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi). Kemendikbud melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Penyebaran Covid-19 menerangkan untuk menanggapi penyebaran covid-19 yang semakin meningkat maka dihimbau untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah melalui model pembelajaran daring (Kemendikbud,2020).

Al Faqir (dalam Kemendikbud, 2020:1) hasil survei yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada April 2020 menunjukkan 97,6

persen sekolah telah melaksanakan kegiatan belajar dari rumah, menyisakan 2,4 persen sekolah yang masih tetap menjalankan kegiatan belajar-mengajar di instansi pendidikan dikarenakan belum adanya jaringan internet atau perangkat pendukung pelaksanaan belajar dari rumah kondisi ini biasa terjadi di daerah dengan kualitas jaringan internet yang buruk meski berada di pinggiran kota.

Perubahan strategi penyampaian pembelajaran ini memaksa guru dapat beradaptasi dalam mengajar, guru yang sebelumnya terbiasa mengajar dengan model pembelajaran yang bersifat tatap muka, kini harus bertemu melalui sosial media atau *platform* yang mendukung pembelajaran daring. (Munir, 2009:19) menjelaskan bahwa pembelajaran daring akan efektif jika melibatkan interaksi antara pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan media pembelajaran (termasuk fasilitas). Pola interaksi pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif. Media pembelajaran atau *trade-off* teknologi yang digunakan dalam interaksi *face-to-face* langsung antara pembelajar dan pengajar seperti halnya dalam pembelajaran konvensional dapat dicapai atau bahkan mendekati. dari pendapat diatas menunjukkan penggunaan media pembelajaran dimasa pandemi covid-19 sangat penting, pemilihan media yang ingin digunakan pun beragam seperti media Audio, Gambar, Video dan media lainnya.

Media pembelajaran erat kaitannya dengan definisi Teknologi Pendidikan, sesuai dengan definisi yang dikeluarkan *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) (dalam Mahadewi, 2014:9) menyatakan “Teknologi Pendidikan merupakan kajian dan praktek etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan

mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”. Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagai Teknolog pembelajaran memiliki peran menciptakan dan memfasilitasi pembelajaran siswa melalui penggunaan sumber belajar diantaranya media pembelajaran. Dengan demikian media memiliki peran penting dalam memfasilitasi siswa mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2021 pukul 10:00 Wita, dengan Ibu Khrisna sebagai wali kelas IV B SD Negeri 4 Kampung Baru, diperoleh hasil belajar siswa yang rendah, hal tersebut dibuktikan dengan data hasil belajar nilai ulangan akhir semester pada muatan pelajaran IPA yang masih berada dibawah KKM data hasil tersebut didapatkan dari hasil observasi dengan guru wali kelas yaitu dinyatakan bahwa dari 24 siswa, ditemukan 16 siswa yang tidak lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 8 siswa yang memperoleh hasil tuntas. Hal tersebut di sebabkan oleh berbagai faktor diantaranya, guru yang masih cenderung terpaku pada satu bahan ajar yaitu buku atau modul yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, siswa memiliki minat belajar yang rendah pada saat proses pembelajaran mandiri dan guru masih perlu meningkatkan kreativitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah.

Membicarakan mengenai hasil belajar Kunandar (dalam Imansari & Ina, 2017:13) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan kompetensi yang dikuasai setelah siswa mengikuti proses pembelajaran”. Dari pendapat diatas dapat di petik pemahaman bahwa hasil belajar merupakan komponen penting dalam suatu proses pembelajaran disekolah. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur bagi siswa dalam muatan pelajaran dimana semakin tinggi nilai siswa tersebut itu berarti

semakin tinggi kemampuan dan pemahaman siswa terhadap muatan pelajaran tersebut. Pendapat serupa juga disampaikan Lestari (2015) beliau berpendapat bahwa berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang diperoleh, jika hasil belajar siswa cenderung baik berarti proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Begitu pun sebaliknya jika hasil belajar cenderung buruk maka proses pembelajarann mengalami kendala.

Membicarakan mengenai penggunaan media pembelajaran Hamalik (dalam arsyad, 2003:15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa”. pendapat tersebut juga didukung oleh Tafonao (2018) menyatakan dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar serta mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Dari dua pendapat diatas dapat kita pahami bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat/motivasi belajar yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh sebab itu diperlukannya mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dilihat dari fungsi media video sebagai media pembelajaran Arsyad (2003) berpendapat ada empat fungsi diantaranya: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi komfensantoris. Dilihat dari fungsi atensi, media video dapat menarik perhatian siswa dan mengarahkan konsentrasi siswa pada materi yang dijelaskan. Fungsi afektif dimana media video mampu mempengaruhi emosi dan

sikap siswa. fungsi kognitif dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dalam memahami dan mengingat materi yang terdapat dalam media video. Sedangkan dilihat dari fungsi kompensatoris, media video memberikan konteks kepada siswa yang memiliki kemampuan lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat materi yang diperoleh. Dengan demikian media video pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar baik itu siswa yang memiliki daya ingat lemah maupun sedang dan dapat meningkatkan minat belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, dipandang perlu mengembangkan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan mudah digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu perlu dikembangkannya penelitian dengan judul “pengembangan media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV B semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 4 Kampung Baru”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Siswa memperoleh hasil belajar IPA yang rendah.
2. Guru masih cenderung terpaku pada satu bahan ajar yaitu buku atau modul yang sudah disediakan oleh pihak sekolah.
3. Siswa memiliki minat belajar yang rendah pada saat proses pembelajaran mandiri.

4. Guru masih perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada solusi untuk menjawab permasalahan nomor 1,2 dan 3 melalui pengembangan media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV B semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 4 Kampung Baru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dijadikan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV B semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 4 Kampung Baru?
2. Bagaimanakah validitas media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV B semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 4 Kampung Baru?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah diatas, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk pada muatan

pelajaran IPA untuk siswa kelas IV B semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 4 Kampung Baru.

2. Untuk mendeskripsikan hasil validasi media video pembelajaran yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV B semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 4 Kampung Baru.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media video pembelajaran untuk muatan pelajaran IPA kelas IV B materi Tema 2 tentang “Selalu Berhemat Energi” yang nantinya akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dengan format video MP4 sehingga nantinya dapat diputar di semua *media player*.

Aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk mengedit video dan mengolah gambar pada pengembangan ini diantaranya;

- a. Filmora 9,
- b. Corel Draw x8
- c. Photoshop 2020
- d. Kinemaster
- e. PixelLab
- f. Nero

Persyaratan minimum sistem untuk pengoperasian video pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Proesor : Intel Pen IV 3,00 GHz / AMD E1
- 2) Memory : 1 GB

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 3) VGA | : 128 MB |
| 4) CD Room | : Ada |
| 5) Audio | : Ada |
| 6) Keyboard | : Ada |
| 7) Mouse | : Ada |
| 8) Windows | : Windows 2010 |
| 9) Software Pemutar Video | : Ada |
| 10) Proyektor | : Ada |

Adapun keunggulan dari media video pembelajaran ini lebih mudah dipahami siswa karena didukung dengan gambar dan suara sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang di paparkan. Selanjutnya, produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi tema 2 “selalu berhemat energi” mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Selain itu, diharapkan produk ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi tema 2 “selalu berhemat energi” sehingga akan mempengaruhi minat dan hasil belajar.

1.7 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan dampak yang positif bagi siswa, karena dengan media video pembelajaran yang dikembangkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dengan kata lain dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa mendapat lebih mudah mengerti dengan apa yang disampaikan oleh pendidik,

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini media video pembelajaran patut dijadikan sebagai media dalam membantu proses mengajar oleh pendidik. Karena akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil Pengembangan Video Pembelajaran ini sangat bermanfaat guna memperkaya koleksi media pembelajaran yang ada disekolah, dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan siswa SD Negeri 4 Kampung Baru.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bisa memotivasi peneliti lainnya untuk mengembangkan media video pembelajaran yang lebih inovatif tentunya. Tak hanya itu penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk para peneliti yang sedang melakukan penelitian yang serupa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembang media yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran yang dibuat ini berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk yang dihasilkan oleh pengembang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada semester Ganjil kelas IV B di SD Negeri 4 Kampung Baru.
2. Konten media video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru. sehingga konten video yang

dikembangkan memang diperuntukkan untuk siswa kelas IV dan siswa lainya yang mempunyai karakteristik yang sama.

Materi yang akan disajikan dalam media video pembelajaran ini juga terbatas pada pokok bahasan tentang sumber energi, manfaat energi dan energi alternatif pada muatan pelajaran IPA.

3. Pengembangan media ini hanya terbatas pada uji validitas, apabila ingin mengetahui efektivitas dalam peningkatan hasil belajar perlu dilakukannya kajian lebih lanjut.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan, maka penulis memandang perlunya untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses penyusunan atau pembuatan suatu rancangan menjadi suatu produk.
2. Media pembelajaran adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima (siswa) dengan tujuan mempermudah dalam proses pembelajaran.
3. Video adalah gabungan dari dua unsur media yakni media audio dan media gambar atau visual, sehingga untuk diterapkan dalam pembelajaran akan lebih efektif karena siswa akan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran untuk memahami materi pembelajaran.
4. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa

pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze (Analisis)*, 2) *Design (Desain)*, 3) *Develop (Pengembangan)*, 4) *Implement, (Implementasi)*, 5) *Evaluate (Evaluasi)*.

