

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pandemi COVID-19 ialah musibah pilu untuk seluruh masyarakat di bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia mulai terganggu. Salah satu bidang yang sangat terhalang ialah bidang pendidikan. Nyaris seluruh Negara di dunia memutuskan untuk menutup sementara aktivitas pendidikan di sekolah, pendidikan tinggi, universitas, serta lain sebagainya. Negara Indonesia ikut menutup institusi pendidikan untuk melindungi warga negaranya tetap berada di rumah. Krisis yang berlangsung cepat menciptakan seluruh pemerintahan dunia untuk mengambil keputusan untuk mengurangi kontak sosial secara masif dengan menutup sekolah (Herliandry, 2020). Meskipun institusi pendidikan telah ditutup sementara, kegiatan belajar mengajar tidak boleh berhenti sehingga diharuskan mencari solusi untuk melanjutkan pendidikan.

Kementerian Pendidikan di bawah kepemimpinan Bapak Nadiem Makarim telah mengambil kebijakan untuk bergelora meningkatkan produktivitas kegiatan pendidikan untuk peserta didik dan mahapeserta didik untuk mengembangkan diri dengan belajar tatap muka dengan teknologi di rumah atau pembelajaran dalam jaringan di rumah. Pembelajaran daring ialah aktivitas pembelajaran secara jarak jauh dengan dihubungkan ataupun disatukan dalam media seperti internet serta alat penunjang lain. Menurut Riyana bahwa pembelajaran daring memfokuskan

kepada ketelitian serta kejelian peserta didik ketika menerima materi supaya dapat mengolah informasi secara online sesuai dengan kebutuhan (Putria, dkk, 2020).

Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform berupa aplikasi, website, jejaring media sosial, dan manajemen sistem pembelajaran bisa dimanfaatkan guna mendukung ilmu pengetahuan yang didukung dengan bermacam teknik diskusi serta lainnya (Simarmata, 2020). Sebuah aplikasi memungkinkan pendidik mengembangkan pembelajaran yang kreatif untuk mengirimkan pesan, gambar, video dan berbagai format lainnya kepada peserta didik. Diskusi dan pengiriman ilmu pengetahuan dengan tatap muka melalui platform (Herliandry, 2020).

Pembelajaran daring yang telah dilaksanakan di sekolah dasar memang menjadi solusi dalam wabah Covid-19 yang tentu pelaksanaan pembelajaran daring tak terlepas dari permasalahan yang menimbulkan berbagai hambatan (Saefulmilah & Saway, 2020). Kondisi ini dapat memunculkan permasalahan pembelajaran daring di SD Negeri 3 Mengwi yang telah diketahui selama Pengenalan Lapangan Pembelajaran berbasis Daring dan didukung oleh data empiris. Hambatan yang muncul selama pelaksanaan PLPbD di SD Negeri 3 Mengwi yakni 1) peserta didik kurang memperhatikan powerpoint yang telah dibuat oleh pendidik, 2) pendidik mengemas materi pembelajaran hanya menggunakan powerpoint, dan 3) peserta didik sering menanyakan kembali materi pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

Sehubungan dengan masalah pembelajaran daring di SD Negeri 3 Mengwi diperkuat dengan data empiris yang muncul dalam situs jurnal dan artikel. Beberapa data empiris menyebutkan bahwa hambatan yang terjadi selama

pembelajaran daring, yakni 1) peserta didik merasakan kebosanan menyimak materi pembelajaran dari pendidik yang hanya menggunakan microsoft powerpoint lewat *zoom/ WhatsApp/google meet* dan 2) kadang pendidik kesulitan untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan detail kepada peserta didik seperti mengajar di kelas (Anugrahana, 2020). Tidak berhenti sampai disitu, Hambatan yang terjadi ditambah dengan 1) peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran daring meskipun dibekali berbagai fasilitas yang memadai berupa perangkat laptop, *smartphone/gadget*, dan jaringan internet; 2) Konten materi pembelajaran yang hendak disampaikan, kurang dipahami oleh semua peserta didik karena disajikan per-bab dalam bentuk powerpoint; dan 3) kemampuan pendidik yang terbatas dalam mengoperasikan laptop/komputer untuk membuat media video pembelajaran yang menarik (Asmuni, 2020).

Serupa dengan hal tersebut, permasalahan yang juga dialami selama proses pembelajaran daring, pendidik memiliki hambatan mengenai pengemasan materi pembelajaran yang digunakan hanya sebatas memanfaatkan Microsoft Powerpoint dengan menggabungkan berbagai dokumen dan gambar serta pendidik yang menjelaskan materi pembelajaran (Rigianti, 2020). Pendidik merasa jenuh untuk mengemas pembelajaran dan keterbatasan pengetahuan pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang berbeda dari powerpoint untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Andriani et al., 2020). Pendidik memaparkan materi pembelajaran dengan ceramah yang membuat peserta didik menjadi jenuh serta tak jarang mengalihkan perhatian dari pendidik (Hardiani, 2021).

Ketika pendidik memaparkan materi pembelajaran sering mengalami kesalahpahaman terhadap tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang dipaparkan sehingga pendidik harus mengulang kembali penjelasan materi pembelajaran yang mengakibatkan kesulitan untuk menuntaskan tujuan pembelajaran (Kahfi, 2020). Pengulangan penjelasan materi oleh pendidik dapat memunculkan masalah dengan kuota peserta didik yang terbatas dalam pembelajaran daring dan kemampuan orang tua dari peserta didik untuk menjelaskan materi pembelajaran nambah kesulitan tujuan pembelajaran (Mufarrohah, dkk, 2020).

Di kondisi pandemi Covid-19 saat ini, diharapkan pendidik untuk melakukan inovasi atau mengembangkan potensi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk menjawab tantangan dibekali dengan ketersediaan sumber belajar yang dikemas dengan kreatif untuk tetap mencerdaskan peserta didik (Astini, 2020). Harapan pendidikan dalam kondisi pandemi Covid-19 ini, pendidikan tetap berjalan meski dihadapkan dengan berbagai masalah yang dapat diatasi dengan memanfaatkan berbagai platform mulai bertatap muka hingga berdiskusi secara virtual dengan memanfaatkan kemampuan pendidik untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan maksimal untuk peserta didik (Anugrahana, 2020).

Menunjang harapan pendidikan, media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk membuat Pembelajaran daring yang menarik, kreatif, dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah komponen yang mendukung keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran ialah alat bantu yang dipakai ketika aktivitas pembelajaran supaya menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian

serta minat peserta didik mengarah kepada proses interaksi komunikasi yang berpendidikan (Astuti, 2019). Media pembelajaran ialah segala hal yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari narasumber pada penerima dengan terencana supaya terciptanya proses pembelajaran yang kondusif (Argarini & Sulistyorini, 2018). Bentuk media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan ketika mengajar pembelajaran daring yakni dengan menggunakan media video pembelajaran.

Banyak jenis aplikasi penyedia layanan pembuatan video pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi *Prezi*. Aplikasi *Prezi* merupakan aplikasi yang belum banyak digunakan di dalam dunia pendidikan. Aplikasi *Prezi* hampir sama dengan aplikasi Microsoft Powerpoint tetapi lebih memberikan banyak pilihan untuk mengkreasikan dan menyimpan presentasi yang telah disusun dengan digital secara online dari pada Microsoft Powerpoint (Argarini & Sulistyorini, 2018). Adapun alasan dipilihnya aplikasi *Prezi* untuk menunjang pembelajaran daripada aplikasi yang lainnya, yaitu 1) potensi suasana belajar menjadi berbeda dan lebih menarik menggunakan aplikasi *prezi* daripada aplikasi yang lainnya sehingga variasi pembelajaran menjadi berwarna dan mengurangi monoton, 2) Aplikasi lain akan menggunakan banyak slide untuk presentasi sedangkan aplikasi *prezi* cukup satu kanvas untuk memperbesar dan memperkecil tampilan sehingga pengguna lebih mudah mengoperasikan, dan 3) Aplikasi *prezi* dapat memungkinkan pengguna langsung merekam presentasi didukung hasil pengolahan materi dalam kanvas sehingga lebih menarik sehingga mudah diunduh atau langsung dipresentasikan dalam aplikasi *Google Meet*.

Aplikasi prezi dipilih untuk menunjang proses pembelajaran dari tujuan pembelajaran pada tema lingkungan sahabat kita. Tema merupakan pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik mengenai keterkaitan mata pelajaran tanpa pemisah supaya memperoleh konsepnya tersendiri secara menyeluruh selama belajar yang sudah dikembangkan lebih oleh pendidik (Dasopang, 2019). Tema juga menjadi perumusan dari topik untuk dijadikan konsep atau landasan tujuan pembelajaran yang dalam pembahasan sehingga ingin dicapai dengan maksimal (Silaswati, 2018). Menuju pemikiran peserta didik memperoleh konsep dari tema, maka dipermudah dengan dibagi ke beberapa subtema. Satu subtema memuat lebih dari satu mata pelajaran sehingga memerlukan waktu untuk mengembangkan menjadi satu titik berat, maka tema yang diuraikan dalam subtema hanya sebagai konteks.

Satu persoalan atau pembahasan dalam sebuah tema akan berpotensi dikembangkan dengan lebih maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran dari salah satu konsep dalam tema dan subtema yang disebut topik. Menurut Aminudin (Triawan & Melinda, 2020) bahwa topik ialah sebuah ide yang mendasari dari sebuah pembahasan dan tolak ukur yang menjadi pembahasan. Topik didalam tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan menjadi titik berat untuk dikembangkan sehingga satu konsep pembahasan memungkinkan peserta didik memahami tujuan pembelajaran dari subtema sehingga berpotensi mengarahkan peserta memahami konsep tema. Topik yang diusung ialah topik pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat dan menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain dari mata pelajaran IPS didalam pembelajaran

3 dan 4 untuk mencapai konsep dari konteks tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan.

Berdasarkan paparan tersebut, Penelitian yang segera dilaksanakan ialah pengembangan media video pembelajaran menggunakan Prezi untuk Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Pelestarian Lingkungan pada kelas V di SD Negeri 3 Mengwi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun masalah yang telah berhasil diidentifikasi berlandaskan latar belakang terkait, yakni:

- 1.2.1 Rancangan pembelajaran yang terbatas dengan aplikasi Microsoft powerpoint yang ditambahkan dengan penjelasan pendidik.
- 1.2.2 Kualitas pengemasan materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga memerlukan waktu lebih lama dalam menguraikan materi pembelajaran.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini, yakni:

- 1.3.1 Bagaimanakah rancangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* untuk tema lingkungan sahabat kita kelas V di SD Negeri 3 Mengwi?
- 1.3.2 Bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* untuk tema lingkungan sahabat kita kelas V di SD Negeri 3 Mengwi?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* untuk tema lingkungan sahabat kita, sebagai berikut:

1.4.1 Untuk mendeskripsikan rancangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* untuk tema lingkungan sahabat kita kelas V di SD Negeri 3 Mengwi

1.4.2 Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* untuk tema lingkungan sahabat kita kelas V di SD Negeri 3 Mengwi

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat pengembangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* untuk tema lingkungan sahabat kita, yakni:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberi dampak positif untuk pengembangan media video pembelajaran yang inovatif sehingga berguna untuk proses pembelajaran daring serta meningkatkan mutu pendidikan.



## **1.5.2 Manfaat Praktis**

### **1.5.2.1 Bagi Peserta Didik**

Penelitian pengembangan ini dapat memberi dampak positif untuk peserta didik dikarenakan peserta didik mendapatkan materi pembelajaran yang memudahkan pemahaman agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

### **1.5.2.2 Bagi Pendidik**

Hasil dari penelitian pengembangan media video pembelajaran dapat dijadikan alternatif membantu proses mengajar dalam pembelajaran daring sehingga memudahkan pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran saat pembelajaran daring.

### **1.5.2.3 Bagi Kepala Sekolah**

Hasil dari penelitian pengembangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* dapat menjadi alternatif bantuan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

### **1.5.2.4 Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran menggunakan *prezi* ini dapat menjadi inovasi dalam pengembangan media video pembelajaran dan dijadikan rujukan untuk para peneliti yang sedang melakukan penelitian yang serupa.