

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan yang berkembang dari tahun ke tahun memiliki perkembangan yang cukup pesat. Secara tidak langsung hal tersebut juga akan berdampak pada perkembangan pendidikan. Dimana pendidikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas, sehingga dapat bermanfaat untuk bangsa dan negara. Peningkatan mutu pendidikan berkaitan erat dengan pelayanan pendidikan yang bermutu yaitu dengan penjaminan layanan pendidikan yang sudah ditetapkan pada masing-masing daerah.

Education is an institution of civilized society, but the purposes of education are not the same in all societies, an educational system finds it's the guiding principles and ultimate goals in the aims and philosophy of the social order in which it functions. (Dalam Buku Higher Education For America Democracy (2011: 5). Hal ini berarti pendidikan adalah suatu lembaga dalam tiap-tiap masyarakat yang beradab, tetapi tujuan pendidikan tidaklah sama dalam setiap masyarakat, Sistem pendidikan suatu masyarakat (bangsa) dan tujuan-tujuan pendidikannya didasarkan atas prinsip-prinsip (nilai) cita-cita dan filsafat yang berlaku dalam suatu masyarakat (bangsa).

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara

seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar yaitu melalui perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2006:01). Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman yang dimaksud dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung yaitu pengalaman yang diperoleh sendiri melalui aktivitas pada situasi nyata. Demikianlah, agar siswa belajar bagaimana cara mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa. Pengalaman langsung seperti itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar merupakan perubahan tingkah laku dari pengalaman yang didapat melalui interaksi antar sesama yang menimbulkan perubahan seperti peningkatan atau penurunan pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Sadiman, dkk (dalam Wawan dan Tegeh 2015:02) menyatakan dalam proses pembelajaran dibutuhkan media untuk mendukung kelancaran dari proses belajar. Dalam memilih media yang dibutuhkan oleh siswa kita harus melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh siswa ketika ia melakukan proses belajar tersebut.

Arsyad (1997:03) menyatakan sebagai berikut,

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti

'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Perkembangan teknologi informasi menyediakan beragam bentuk media, bahkan menggabungkan dua atau lebih bentuk media. Media audio-visual merupakan bentuk media yang menggabungkan jenis media audio (dengar) dan media visual (pandang) secara sekaligus. Media audio visual yaitu menyajikan informasi yang dapat didengar dan dilihat sekaligus serta gambar dapat bergerak (Agus Rifai, 2012:4.1).

Pencapaian prestasi yang dimiliki oleh siswa pasti berbeda-beda. Ada yang memiliki prestasi tinggi, sedang ataupun prestasi yang rendah. Hal tersebut tentu saja tidak dapat terlepas dari beberapa faktor seperti faktor internal (dari dalam diri siswa tersebut) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa seperti pengaruh lingkungan sekitar). Faktor eksternal itu sendiri bisa berupa sarana prasarana yang dimiliki di sekolah. Kelengkapan dan pemanfaatan sarana prasarana yang tepat juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memberikan hasil yang optimal dalam menyerap materi yang disampaikan.

Pemilihan media yang akan digunakan bergantung dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa pada saat proses pembelajaran itu berlangsung. Maka penting bagi seorang guru untuk memiliki rencana pengganti ketika media A tidak dapat berjalan dengan lancar atau dengan kata lain gagal dimengerti oleh siswa maka guru sudah siap dengan media yang lainnya agar siswa dapat lebih jelas

mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Sampai saat ini keberhasilan seorang guru dalam mengajar dilihat dan diukur oleh masyarakat yaitu melalui perolehan prestasi belajar para peserta didiknya. Sering kali prestasi belajar peserta didik menjadi pembicaraan yang tiada habisnya. Kemampuan siswa dalam menangkap materi pembelajaran ditentukan oleh keoptimalan mereka dalam menggunakan panca indra. Mata dan telinga merupakan bagian indra yang paling berperan dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran. Jadi kesiapan guru dalam mengajar serta kemampuan guru dalam menguasai materi ajar sangat memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa.

Motivasi belajar yang rendah juga dapat dipengaruhi pada penggunaan metode pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*), belum memanfaatkan media dan strategi yang bervariasi sehingga sebagian siswa tidak memperhatikan guru mengajar saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu guru harus pintar-pintar memilih media yang mampu membuat siswa tertarik untuk mengenali materi yang ada di dalam media tersebut. Sehingga siswa akan termotivasi belajar tanpa perlu adanya paksaan dari guru untuk memahami materi yang disampaikan.

Adanya motivasi belajar pada diri siswa dapat mendorong untuk lebih semangat dalam belajar sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran. Sartain (dalam Purwanto,2007:61) mengatakan bahwa motivasi adalah pernyataan yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan. Motivasi menurut Mangkuprawira dan Hubeis (2007: 113) merupakan dorongan yang membuat karyawan melakukan sesuatu dengan cara dan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi dalam bahasa Inggris disebut *motivation* yang berasal dari bahasa

latin *movere* yang dimaksud menggerakkan. Adanya motivasi yang tinggi dari siswa diharapkan mampu menggerakkan minat siswa untuk menjadikan sekolah bukan hanya sebagai kewajiban namun juga merupakan kebutuhan bagi dirinya.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SD Negeri 4 Kampung Baru pada 25 Maret 2019 pukul 09.00 wita di peroleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa yang hanya diajarkan dengan menggunakan media/sarana papan tulis dan alat peraga yang sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V bapak Gede Agus Sudarmawan, S.Pd., SD, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengetahui lebih lanjut mengenai materi yang akan dijelaskan oleh guru didepan. Ketika guru hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar siswa cenderung mencari kegiatannya sendiri yaitu mengobrol dengan teman sebangku, memainkan benda yang ada didekatnya seperti memainkan pulpen, pensil, buku dan yang lainnya. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu media gambar yang diambil melalui internet tanpa mengedit kembali hasil gambar yang diperoleh. Dalam hal ini, beliau tidak membuat sendiri media yang digunakan dan hanya memanfaatkan internet sebagai bahan utama untuk mencari dan menampilkan gambar serta video yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.

Ketika penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas V SD N 4 Kampung Baru siswa lebih terfokus kepada media yang digunakan oleh guru,

sehingga guru lebih mudah memusatkan fokus siswa kepada materi yang akan disampaikan. Ketika melakukan observasi yang saya lakukan, siswa cenderung lebih aktif ketika media yang ditampilkan menarik dan pada saat guru mengajukan beberapa pertanyaan yang bersangkutan dengan materi tersebut tidak sedikit siswa yang berebut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat dan mempermudah dalam penyampaian materi, agar semua pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima secara keseluruhan oleh siswa. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi yang membawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga akan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga membuat metode pendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu guru ketika menjelaskan materi sehingga waktu yang digunakan akan lebih efisien terutama dalam menghemat energi.

Melalui media video diharapkan indra penglihatan dan pendengaran berperan sepenuhnya dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa supaya konsentrasi dalam proses pembelajaran lebih terfokus dan berusaha untuk meraih prestasi semaksimal mungkin. Media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya :

1. Media yang digunakan oleh guru kurang menarik minat siswa sehingga dapat mempengaruhi menurunnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode ceramah yang digunakan cenderung membuat siswa merasa bosan sehingga akan berpengaruh pada fokus siswa.
2. Pada saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif, siswa tidak mau bertanya dan kurang ada keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta pada saat guru menjelaskan materi, siswa banyak yang mengobrol sendiri di luar topik pembelajaran, sehingga menimbulkan kegaduhan yang menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif.
3. SD N 4 Kampung Baru merupakan SD favorit yang ada di Jalan Pulau Bali dan memiliki standar (target) mendapatkan minimal 20 piala setiap tahunnya, sehingga guru berusaha keras untuk dapat memfokuskan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri dan hanya akan melakukan penelitian tentang minat siswa ketika guru memberikan penjelasan yang disertai dengan video pembelajaran di kelas. Karena siswa akan sangat terpengaruh minat belajar ketika guru mengganti model pembelajaran yang biasa ia lakukan yaitu model ceramah. Maka dari itu

peneliti akan mengubah model belajar untuk membantu siswa menumbuhkan motivasi belajar pada saat pembelajaran berlangsung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimanakah validitas Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui validitas Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran

2019/2020, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang penelitian pengembangan media video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk bisa lebih memahami materi pembelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan pengetahuan dan informasi mengenai penggunaan variasi model pembelajaran yang inovatif dalam mengelola pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam proses pembelajaran dan memberikan alternative masukan dalam proses pembelajaran yang sangat inovatif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Video merupakan media untuk menyampaikan materi secara langsung kepada siswa. Video efektif digunakan dalam menyampaikan pesan atau isi materi mengenai usaha pelestarian lingkungan yang ingin disampaikan dalam bentuk visual maupun audio. Kelebihan video dapat menampilkan materi lebih bervariasi, sehingga tidak terlalu monoton yang membuat siswa cenderung membuat siswa lebih cepat bosan. Penggunaan media video ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis video adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah materi berbentuk video pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas V.
2. Video pembelajaran tersebut dikembangkan dan digunakan untuk menambah daya tarik siswa dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.
3. Video pembelajaran tersebut mencakup materi IPA pada kelas V yaitu mencakup kompetensi : Usaha Pelestarian Lingkungan.

4. Produk media video akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan produk yaitu menggunakan model ADDIE .
5. Produk media video pembelajaran ini dibuat dengan aplikasi video scribe.
6. Dalam video ini memiliki durasi \pm 5-10 menit yang berisi dari pengenalan hingga soal-soal yang bersangkutan dengan materi yang bersangkutan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video pada Mata Pelajaran IPA kelas V adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, video pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang akan dibawakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Siswa tidak akan mudah bosan dengan adanya penggunaan sebuah media.
2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media video sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan multimedia pembelajaran audio-visual berbasis video pada Mata Pelajaran IPA Kelas SD Negeri 4 Kampung Baru adalah:

1. Validator materi atas hasil pengembangan memiliki pengalaman dan kompeten dalam mengajarkan materi Usaha Pelestarian Lingkungan.

2. Validator media atas hasil pengembangan memiliki pengalaman dan kompeten dalam bidang media pembelajaran berbasis video pembelajaran.
3. Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa, paksaan atau pengaruh dari siapapun.

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis video pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru, peneliti hanya membatasi pada.

- a) Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan silabus Kurikulum 2013 untuk SD dan terbatas pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan pada kelas V yang terdiri dari kompetensi: Usaha Pelestarian Lingkungan.
- b) Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar siswa tidak mudah bosan.
- c) Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, uji validasi yang dilakukan hanya validasi formatif atau validasi logis, yaitu menguji kesesuaian isi bahan ajar yang dikembangkan dengan materi yang tercakup dalam kurikulum dan kemenarikan bahan ajar secara umum, tidak diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Validitas produk yang dihasilkan terbatas pada uji ahli materi, uji ahli media dan uji coba pengguna pada kelompok kecil.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dimulai dari mendesain atau merancang, membuat, menghasilkan, menguji kualitas produk, sampai menguji efektivitas multimedia pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
3. Video Pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007) adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu memahami materi pembelajaran.
4. Model *ADDIE* adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

