

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 tentang Ketentuan Umum pasal 1 poin pertama bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan agama. Pendidikan di Indonesia yang semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman, selaras dengan berbagai pembaharuan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan mencakup beberapa sasaran yaitu dalam kurikulum, inovasi pembelajaran, peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan, serta pemenuhan sarana prasarana. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran dirasa kurang mampu menarik minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar, maka dilakukan banyak terobosan baru dalam menunjang proses pembelajaran seperti *text book*, *flash card*, *power point*, dan

media pembelajaran 2 dimensi serta 3 dimensi. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. 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. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3).

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 1996:5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Menurut (Azhar Arsyad, 2010:7) video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa

video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Menurut Riyana (2007: 2) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan 3 mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pada materi aturan yang berlaku di masyarakat sekitar, tidak cukup jika disampaikan melalui media gambar. Siswa perlu disuguhkan materi dalam bentuk video yang di dalamnya menjelaskan secara langsung bagaimana bentuk aturan di masyarakat serta apa yang perlu dilakukan siswa agar dapat menerapkan hal tersebut di lingkungan masyarakat. Video pembelajaran dirasa sangat efektif untuk digunakan sebagai penyampai pesan kepada siswa, karena video pembelajaran juga dapat digunakan siswa melalui *android*, dengan adanya tayangan yang sesuai dengan usia anak-anak, serta mengandung nilai pembelajaran, video pembelajaran yang akan peneliti kembangkan, bisa menjadi solusi yang baik untuk siswa, yang diharapkan dapat menjadikan siswa dapat belajar dengan peran teknologi yang pesat pada perkembangan zaman.

SD Negeri 2 Banaran Wetan merupakan Sekolah Dasar yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada siswa kelas 3 dan kelas 6, serta menggunakan Kurikulum Tematik pada siswa kelas 1,2,4, dan 5. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Setiap kompetensi yang diajarkan mengacu pada silabus yang telah ditetapkan. Sarana prasarana yang lengkap dalam mendukung pembelajaran siswa, seperti tersedianya LCD, proyektor, *sound system*, serta laptop, menjadi pertimbangan untuk mengadakan pengembangan video pembelajaran interaktif pada SD Negeri 2 Banaran Wetan . Pengembangan video pembelajaran ini selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn pada SK. 2 Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat, KD. 2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar , juga membiasakan siswa untuk melek akan teknologi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian diatas maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif KD. 2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Banaran Wetan ”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan produk pengembangan berupa video pembelajaran interaktif pada KD. 2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar yang valid.

2. Mengembangkan produk pengembangan berupa video pembelajaran interaktif pada KD. 2.1. Mengetahui aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar yang menarik.
3. Mengembangkan produk pengembangan berupa video pembelajaran interaktif pada KD. 2.1. Mengetahui aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar yang efektif.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk video yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Video pembelajaran interaktif materi aturan yang berlaku di masyarakat dinamakan Video Pembelajaran Interaktif “Aturan di Lingkunganku”.
2. Video sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk kepingan DVD dengan format mpeg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav.
3. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *Wondershare Filmora*, sedangkan untuk pengeditan foto menggunakan *Inkscape* dan *Photoshop*.
4. Komponen yang digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif adalah *software Unity* dan *Android Studio*.
5. Hasil akhir dari video pembelajaran interaktif berupa aplikasi *Unity*.
6. Video pembelajaran KD. 2.1. Mengetahui aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar ini berisikan video contoh aturan yang berlaku di masyarakat (tertulis dan tidak tertulis) dengan video berjumlah 6 berdurasi

1-2 menit, materi mengenai pengertian aturan yang berlaku di masyarakat, pengertian aturan tertulis, contoh aturan tertulis, pengertian aturan tidak tertulis, contoh aturan tidak tertulis, dan kuis yang berjumlah 10 soal dengan jawaban pilihan ganda, video ini dapat diputar dengan menggunakan DVD ataupun Komputer.

7. Video pembelajaran KD. 2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar ini banyak menampilkan video original dengan diproduksi oleh penulis dengan kru, serta berjalan sesuai dengan script yang telah dibuat yang kemudian peneliti gabungkan dalam satu video pembelajaran sesuai dengan KD. 2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar.
8. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat komponen pembelajaran seperti:
 - a. Petunjuk penggunaan
 - b. Kompetensi
 - c. Materi
 - d. Kuis
 - e. Profil

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan video pembelajaran interaktif KD. 2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Banaran Wetan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan video pembelajaran yang sesuai dengan materi PKN Kelas 3, dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di Sekolah, serta sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga dapat digunakan secara maksimal di sekolah.

2. Bagi guru

Video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan alternatif penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan teknologi sehingga mudah dan efektif dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Mampu membantu siswa dalam memperoleh alternatif sumber belajar disamping buku, dan media lain yang terkadang masih sulit diterapkan oleh siswa dan sebagai sumber belajar baru untuk memberikan motivasi dalam kegiatan belajar.

4. Bagi pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyusunan sumber belajar yang inovatif.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu video pembelajaran yang baik.

- b. Ahli media, pengajar dan pendidik, bidang PKn memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran PKn yang baik.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Video pembelajaran hanya dinilai oleh pendidik yang ada pada SD Negeri 2 Banaran Wetan.
- b. Video pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada KD. 2.1. Mengetahui aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar.

1.6 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan modul berbasis kontekstual ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk yang dihasilkan.
3. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam DVD dan disajikan dengan menggunakan peralatan DVD player serta TV monitor.

4. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).