

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia mengalami masa sulit semenjak adanya pandemi covid-19 atau disebut dengan pandemi corona virus yang pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan, Cina. Pandemi covid-19 atau *corona virus* 2019 terkonfirmasi di Indonesia sejak tanggal 2 Maret 2020. Sampai saat ini, pandemi belum juga berakhir (WHO, 2020). Dampak yang dirasakan masyarakat Indonesia meliputi banyak aspek, seperti aspek ekonomi dan aspek pendidikan. Masyarakat dituntut untuk beradaptasi dengan keadaan sulit, seperti diberlakukannya *lockdown* dan mengharuskan untuk tetap tinggal di rumah, meskipun banyak karyawan yang di rumahkan dan sekolah dilakukan dengan pembelajaran daring, diharapkan masyarakat dapat menyesuaikan keadaan akibat pandemi covid-19.

Dampak yang disebabkan oleh pandemi covid-19 ini cukup beragam terutama berdampak pada sektor pendidikan. Sebagaimana diagram kasus pada 02 Maret 2020 saat pemerintah Presiden Republik Indonesia Jokowi secara resmi menyebut kasus corona terkonfirmasi di Indonesia.

Pendidikan yang menjadi kebutuhan utama bagi generasi bangsa saat ini mengalami banyak kendala, di antaranya diberlakukan pembelajaran jarak jauh atau disebut dengan daring (dalam jaringan). Tidak semua siswa dapat beradaptasi dengan baik, namun hal ini dilakukan demi kebaikan bersama agar mengurangi penyebaran virus *corona* sekaligus menjaga agar tidak tertular virus. Beberapa daerah yang memiliki akses internet tinggi dan dapat mengenal teknologi dengan baik dapat

mudah beradaptasi dengan adanya daring. Pembelajaran merupakan proses belajar yang berlangsung seumur hidup, yakni dilakukan sejak lahir hingga akhir hayat dan diselenggarakan dengan cara terbuka dan multimakna. Pembelajaran yang dilakukan sepanjang hayat berlangsung secara terbuka melalui pendidikan formal, nonformal, informal yang dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan tidak ada batasan usia, waktu dan tempat. Pembelajaran dengan sistem terbuka ini dilaksanakan secara fleksibilitas pilihan waktu dan penyelesaian program lintas satuan dan jalur pendidikan (*multi entry-multi exit system*) (Renstra Kemdikbud: 2010-2014).

Menyesuaikan pada kondisi saat ini, menurut Warsita (2011) menyatakan bahwa pendidikan harus tersedia baik untuk dilaksanakan penuh waktu maupun sebagian. Untuk memenuhi layanan pendidikan tersebut, dapat menggunakan dari berbagai sumber seperti media cetak maupun non cetak, elektronik maupun non-elektronik, online maupun offline, dan lain sebagainya. Mengingat tidak semua kebutuhan pendidikan dapat dipenuhi secara konvensional. Ada berbagai macam karakteristik sasaran didik, kondisi sosial, ekonomi, budaya dan geografis tidak memungkinkan untuk memberikan pendidikan dengan cara yang lama. Maka, perlu untuk dikembangkan alternatif pendidikan yang dapat mengatasi permasalahan saat ini. Sejalan dengan teori yang mengatakan pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana belajar yang sesuai dengan karakter siswa Pozan. Et al (2018:10).

Pembelajaran daring diterapkan selama masa pandemi covid-19. Beberapa sekolah menerapkan pembelajaran ini dengan menggunakan aplikasi, mulai dari

Zoom, Google Meet, Google Classroom, dan berbagai aplikasi atau media online yang menunjang pembelajaran daring.

Terdapat beberapa pandangan dalam mendefinisikan istilah pembelajaran diantaranya sudut pandang behavioristik dan teori kognitif. Berdasarkan pandangan teori behavioristik pembelajaran diartikan sebagai upaya pemahiran keterampilan melalui membiasakan siswa secara bertahap dan terperinci dengan memberikan respons atas stimulus yang diterimanya dari tingkah laku yang diberikan dari para pengajar, dalam definisi ini siswa dianggap kurang mampu bahkan tidak memiliki potensial. Sedangkan berdasarkan teori kognitif, pembelajaran didefinisikan dengan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa dalam memahami pengetahuan baru, dalam definisi ini bukanlah sebuah proses pemberian pengetahuan, melainkan proses pembentukan sebuah pengetahuan oleh siswa dan untuk siswa melalui optimalisasi kinerja kognitifnya (Abidin, 2014:1).

Pembelajaran yang diterapkan selama daring membutuhkan peran siswa, guru dan orang tua dengan baik demi berlangsungnya pembelajaran yang kondusif dan efektif, sebagaimana Abidin (2014) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa guna untuk mencapai hasil belajar tertentu di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru. Dalam definisi tersebut dapat ditafsirkan bahwa pembelajaran bukanlah proses yang didominasi oleh guru, melainkan siswa juga turut berperan aktif dan membangun pengetahuannya secara mandiri. Saat ini banyak akses teknologi yang dapat memberikan informasi secara instan dan mudah di akses di mana saja baik oleh

guru maupun siswa. Kemampuan berfikir siswa secara mandiri, kritis dan berpengetahuan luas dapat mempermudah proses pembelajaran.

Adaptasi baru dengan menggunakan teknologi seringkali menimbulkan konflik antara guru, murid dan wali murid. Tidak semua masyarakat Indonesia paham betul bagaimana mengoperasikan *smartphone*/ponsel pintar dan beberapa baru mengenali teknologi ini sekaligus fitur yang tersedia di dalamnya. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Wonorejo 4 yang dilakukan pada 21 September 2021, guru kebanyakan menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi WhatsApp dan youtube. Hal ini dirasa lebih efektif daripada menggunakan aplikasi lain seperti zoom dan google *class room*. Kebanyakan siswa dan orang tua mengalami kesulitan saat mengakses fitur lainnya. Sedangkan WhatsApp dan Youtube mudah untuk dipelajari dan fitur dasar paling utama yang terdapat dalam ponsel pintar, baik android maupun IOS.

Media pembelajaran dapat juga disebut dengan teknologi pendidikan, sehingga dapat diartikan bahwa teknologi pendidikan merupakan sebuah kajian dan praktik etis yang bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan memperbaiki kinerja dengan menggunakan, menciptakan, dan mengelola sebuah proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Januszewski & Molenda, 2008). Media bukan hanya berbentuk alat peraga seperti globe, atlas dan benda lainnya yang dapat menunjang pembelajaran. Namun, media juga berasal dari teknologi baik *software* maupun *hardware* dengan tujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, mempermudah pemahaman siswa dan memperbaiki kinerja tenaga pendidik.

Sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran

(Seels & Richey, 1994). Berdasarkan definisi media pembelajaran dan sumber belajar memiliki kesamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah ketika media berfungsi sebagai sumber untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, dengan contoh video yang berisi materi (dapat menggunakan media Youtube) atau bahan pembelajaran yang lain berfungsi untuk membantu proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun luar kelas, maka kedudukan media video tersebut sama dengan sumber belajar. Akan tetapi, apabila media visual hanya digunakan sebagai peralatan fisik saja, maka peralatan visual hanyalah media dan bukan disebut sebagai media belajar (Arsyad, 2011).

WhatsApp merupakan alat pengiriman pesan instan yang memungkinkan penggunaannya berbagi tidak hanya pesan teks tetapi juga pesan multimedia seperti foto dan video melalui koneksi internet Anda. Chat Bot adalah layanan obrolan yang sebenarnya menjadi fitur yang sudah sangat sering digunakan oleh masyarakat yang melek teknologi. Perbedaan dalam hal ini, yang membalas didalam proses chatting itu adalah robot atau tokoh virtual bisa diartikan dalam hal ini whatsapp bot adalah layanan pengiriman pesan instan dengan sistem otomatis respon sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan oleh pembuat.

Cara kerja media pembelajaran ini dengan tujuan untuk menjelaskan tentang ragam dan keunikan rumah adat daerah di Indonesia melalui WhatsApp Bot dan didukung dengan video melalui link yang akan mengarah pada aplikasi youtube. Youtube dipilih karena merupakan situs untuk berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk menonton, mengunggah dan berbagi video. Youtube dapat dijadikan sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan digital termasuk dalam pembelajaran daring. Youtube dapat meningkatkan minat

dan mendukung proses belajar oleh generasi digital. Situs ini juga menawarkan pengalaman pembelajaran dengan teknologi yang baru yang akan berguna saat mereka lulus (Burke et al, 2009). Dalam sistem pengoperasiannya menggunakan sistem auto respon atau membalas secara otomatis dengan kata kunci yang sudah ditentukan. Dalam media ini terdapat KD, petunjuk penggunaan, profil pengembang, materi dan kuis.

Media video pembelajaran ragam rumah adat daerah berbasis WhatsApp Bot ini berisi tentang keragaman rumah adat daerah yang ada di Indonesia untuk kelas IV tema 7 subtema 2 “keaneka ragaman budaya negeriku“ pada pembelajaran 3.

Berdasarkan paparan dan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis WhatsApp Bot pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut “

- 1) Bagaimanakah kevalidan media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp bot pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimanakah kemenarikan media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp bot pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 ditinjau dari angket respon siswa?

- 3) Bagaimanakah keefektian media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp bot pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 yang ditinjau dari lembar observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp bot pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 yang ditinjau dari validasi ahli.
- 2) Untuk mengetahui kemenarikan media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp bot pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 yang ditinjau dari hasil angket respon siswa.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp bot pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 yang ditinjau dari lembar observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis whatsapp Bot ini dibuat melalui aplikasi whatsapp bot dan didukung dengan aplikasi YouTube.
- 2) Spesifikasi media pembelajaran berbasis whatsapp Bot ini berisi tentang keragaman budaya Indonesia untuk kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 3
- 3) Pembelajaran tersebut memuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu: PPKn, IPS, dan Bahasa Indonesia.

- 4) Media yang dikembangkan melalui WhatsApp Bot dan youtube terdapat komponen seperti teks, warna, musik serta video.
- 5) Sistem pengoperasiannya menggunakan sitem auto respon atau membalas secara otomatis dengan menggunakan kata kunci yang sudah ditentukan dalam petunjuk penggunaan.
- 6) Dalam media ini terdapat KD, Petunjuk penggunaan, Profil pengembang, kemudian ada materi dan yang terakhir ada kuis.
- 7) Materi akan disampaikan melalui pesan singkat dan diberikan link YouTube yang berisikan video penjelasan tentang ragam dan keunikan rumah adat di Indonesia.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

- 1) Media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis WhatsApp Bot ini hanya dikhususkan untuk materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 3.
- 2) Media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis WhatsApp Bot ini hanya diuji cobakan untuk IV SDN Wonorejo IV, Kabupaten Pasuruan.
- 3) Media video pembelajaran RADAD (ragam rumah adat daerah) berbasis WhatsApp Bot ini hanya menjelaskan ragam rumah adat daerah di Indonesia yang tercantum pada buku tema pegangan siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Bagi Guru :

- 1) Sebagai bahan ajar untuk mempermudah guru dalam mentransfer ilmu pada pebelajaran tematik khususnya pada tema 7, subtema 2, pembelajaran 3.

- 2) Memberikan sebuah inovasi yang menarik dalam pembelajaran sekaligus menambah wawasan guru dalam mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi ataupun daring.

Bagi Siswa :

- 1) Menambah daya tarik dan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran daring.
- 2) Memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri dari rumah.
- 3) Siswa dapat mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia.
- 4) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia dengan memanfaatkan teknologi.

Bagi peneliti :

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi ketika menghadapi permasalahan serupa.
- 2) Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat diartikan sebagai definisi konseptual sebagai upaya untuk menghindari kesalahan pemahaman pengertian. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini, yaitu:

- 1) Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru atau pengajar untuk mempermudah memahami sebuah materi, menyampaikan pesan dan merangsang pikiran siswa agar dapat membantu proses pembelajaran berjalan secara efektif dan bermakna.

- 2) WhatsApp Bot adalah program otomatis untuk memudahkan pengguna untuk membalas percakapan secara langsung tanpa perlu dioperasikan dengan manual.
- 3) Youtube merupakan sarana untuk penggunaanya membagi berbagai media seperti video, gambar dan audio.
- 4) Pembelajaran tematik merupakan bentuk model pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dan materi pembelajaran yang berbeda-beda.
- 5) Tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 2 pembelajaran 3 adalah materi belajar kelas IV sekolah dasar pada semester genap.