

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses yang membantu atau membantu siswa yang memiliki kemampuan untuk belajar (Pane and Dasopeng, 2017:337). Pembelajaran sebenarnya adalah proses mengatur lingkungan di mana siswa melakukan proses belajar. Untuk membantu atau mendukung siswa yang berprestasi akademik, pembelajaran biasanya disebut sebagai proses. Pembelajaran. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dari definisi ini, dapat diduga bahwa tujuan pendidikan adalah agar guru dan siswa mendukung dan mendorong siswa.

Dalam pendidikan dasar menggunakan pembelajaran berbasis tematik. Ini adalah jenis pembelajaran di kelas yang menghubungkan berbagai subjek dengan tujuan belajar saat ini. Menurut Sutirjo dan Mamik (Suryosubroto, 2009: 133), tujuan dari pembelajaran tematik adalah untuk menghubungkan pemahaman siswa, motivasi, dan pengetahuan tentang topik secara kreatif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam penerapan pembelajaran tematik sangatlah penting, dikarenakan untuk menyajikan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa sendiri membutuhkan sumber belajar yang dapat membantu saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut (Daryanto, 2012) media pembelajaran yang dapat digunakan sangatlah bervariasi, salah satunya adalah media audio visual atau yang bisa disebut yang memiliki daya tarik yang besar terhadap responsive yang dimiliki oleh siswa, karena dalam memiliki banyak keuntungan yang dapat membantu guru dalam menjelaskan

atau menyampaikan informasi dari materi yang diajarkan dan membuat siswa mudah menerima materi yang diajarkan.

Video media elektronik dapat membuat konten yang menarik dan menawan dengan mengintegrasikan teknologi audio dan visual. Mereka dapat dibuat menjadi format seperti VCD dan DVD yang membuatnya nyaman digunakan dan memungkinkan penyiaran audio yang keras, jelas, dan menarik. Sebagai alat pembelajaran, video memiliki banyak keuntungan, seperti menarik perhatian, efektif, terkait dan nilai kompensasi (Arsyad 2003). Selain itu, video memiliki fungsi afektif yang berarti dapat menimbulkan perasaan dan mendorong penonton untuk berpartisipasi. Guru belum menggunakan media pendidikan seperti video yang menekankan konsep yang menarik bagi siswa. Materi pendidikan karakter belajar mandiri akan diperhatikan kepada siswa dalam bentuk RPP yang dipersingkat dan gambar-gambar yang telah dimasukkan ke dalam.

Peneliti menemukan dari wawancara yang diadakan dengan wali kelas III pada tanggal 16 September 2022 bahwa sekolah menggunakan kurikulum 2013. Dalam pembelajaran guru menggunakan media seperti gambar dan video yang diambil dari YouTube. Pada saat penggunaan media tersebut guru mengalami kendala yaitu pemilihan gambar yang kadang kurang jelas dan jaringan yang tidak mendukung ketika menggunakan Youtube. Selain itu hambatan dalam pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penanaman karakter di SDN 1 Drenges ditinjau dari hasil observasi proses pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah buku tematik, buku pendamping tematik, dan papan tulis.

Berdasarkan observasi pada kelas III ditemukan bahwa guru masih belum menggunakan media pembelajaran salah satunya pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran

berlangsung guru masih belum memanfaatkan sarana dan parasarana yang ada di kelas maupun di lingkungan sekolah seperti LCD dan laptop yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran terutama untuk membuat media pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran guru sering menggunakan buku tematik dari pada media teknologi sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar.

Pelaksanaan inovasi belajar yang baru, akan lebih memotivasi guru maupun siswa dalam pembelajaran, salah satu inovasi yang di gunakan yaitu penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan hasil observasi kebutuhan mendapatkan hasil bahwa terdapat buku bacaan masing-masing kelas, dan LCD proyektor, serta fasilitas pendukung pembelajaran seperti laboratorium yang terdiri dari 20 laptop yang berfungsi dengan jaringan internet. Hal tersebut akan memungkinkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran berupa video pada siswa kelas III SDN 1 Drenges Nganjuk.

Berdasarkan hasil belajar klasikal siswa pada tahun 2020/2021 di kelas III SDN 1 Drenges Kabupaten Nganjuk yang memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 54,5% dari 33 siswa pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 dan 2. Berdasarkan hasil belajar klasikal siswa pada tahun 2021/2022 di kelas III SDN 1 Drenges Kabupaten Nganjuk yang memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 48% dari 25 siswa pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 dan 2. Berdasarkan hasil belajar klasikal siswa pada tahun 2022/2023 di kelas III SDN 1 Drenges Kabupaten Nganjuk yang memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 60% dari 25 siswa pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 dan 2.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa terhadap video pembelajaran dalam pembelajaran yang dilakukan kepada 25 siswa kelas III SDN 1 Drenges Nganjuk sebesar 60% siswa menganggap pembelajaran tematik itu mudah. 56% siswa tidak mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas. 50% siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 68%

peserta didik semangat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 80% siswa senang jika pembelajaran menggunakan audio/animasi. 68% peserta didik senang jika pembelajaran menggunakan . 44% siswa tidak senang jika pembelajaran tidak menggunakan . 54% siswa senang jika pembelajaran menggunakan papan tulis. 72% siswa senang jika belajar hanya membaca buku. 84% siswa pernah belajar menggunakan yang ada gambarnya. 68% siswa tertarik jika belajar menggunakan yang ada gambarnya. 32% siswa tidak tertarik jika belajar menggunakan yang tidak berwarna. 72% siswa tertarik jika belajar menggunakan yang berwarna. 68% siswa lebih paham materi jika melihat video. 88% siswa paham materi saat menggunakan media yang sekarang diterapkan. 68% siswa bisa mengoperasikan laptop.

Pemilihan video sebagai media penyebaran inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan music. Menurut Sudjana dan Rivai (1992) manfaat yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan terjadinya penugasan dan pencapaian tujuan pembelajaran. berdasarkan uraian permasalahan di atas maka diperlukan media video pembelajaran yang relevan dengan pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran tematik. solusi yang peneliti tawarkan dalam permasalahan di atas yaitu mengembangkan media video pembelajaran Tema 4 Subtema 3 Kelas III SDN 1 Drenges Nganjuk. Media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki perbedaan yaitu bermuatan dua pembelajaran, materi saling berkaitan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, didalam video terdapat penjelasan materi dengan teks dan penjelasan secara langsung dengan memasukkan video sehingga siswa yang malas membaca bisa mendengarkan dan di video terdapat latihan soal dimana latihan soal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa setelah menonton video.

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu, (1) Video Pembelajaran Interaktif Pada Tema 6 Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar (2022). Peneliti ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dic and Carry (1996) dengan 5 tahapan. Penelitian ini menghasilkan pembelajaran pada pembelajaran tematik dengan tingkat validitas 87% oleh validator ahli materi, 87% oleh validator ahli media dan 94% dengan kategori “Sangat baik” dari respon guru.

(2) Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru (2021). Penelitian ini menghasilkan animasi dengan hasil validitas ahli bahasa, ahli materi, ahli media pada pembelajaran 3 92,23% dan pembelajaran 4 91,47% sangat layak digunakan tanpa revisi.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana kevalidan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III?
- b. Bagaimana kemenarikan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III?
- c. Bagaimana keefektifan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dilihat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kevalidan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III yang valid ditinjau dari validasi ahli.
- b. Untuk mengetahui kemenarikan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan

guru.

- c. Untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III yang efektif ditinjau dari hasil belajar dan lembar observasi keterlaksanaan guru dan lembar keterlaksanaan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan ini adalah sebagai berikut :

- a. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran.
- b. Sekolah yang dijadikan uji coba media video pembelajaran ini adalah SDN 1 Drenges Nganjuk
- c. Materi yang dikembangkan adalah pada Tema 4 Subtema 3. Materi yang termuat di tema 4 subtema 3 sebagai berikut.

- a) PPKn

Materi yang akan dipelajari siswa yakni kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

- b) Bahasa Indonesia

Materi yang akan dipelajari siswa yakni ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (Sederhana) dalam teks tulis.

- c) Matematika

Materi yang akan dipelajari siswa yakni bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.

- d) SBdP

Materi yang akan dipelajari siswa yakni unsur-unsur dalam karya dekoratif.

- e) PJOK

Materi yang akan dipelajari siswa yakni makanan bergisi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh.

- d. Isi video terdiri atas biodata peneliti, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran, materi, dan latihan soal.
- e. Kapasitas/ ukuran video kurang lebih 10 menit.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Pada penelitian pengembangan ini, hanya sebatas pada pengembangan media video pembelajaran pada tema 4 subtema 3 kelas III.
- b. Sekolah yang dijadikan uji coba pengembangan ini adalah SDN 1 Drenges Nganjuk.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan media video pembelajaran Tema 4 Benda Disekitarku Subtema 3 Kelas III sekolah dasar adalah sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga digunakan secara maksimal di sekolah.

- b. Bagi guru

Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.

- c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,

memudahkan siswa untuk memahami sebuah materi pembelajaran dan mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan dan baru sehingga menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat sebagai bentuk kepedulian dalam dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

Peneliti ini terdapat beberapa bagian yang akan diteliti, untuk lebih jelas dan tidak memunculkan interpretasi lain maka akan dijelaskan definisinya, yaitu :

- a. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, sehingga merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.
- b. merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio visual secara bersama-sama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.