

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran dalam pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang guru dalam proses belajar mengajar. Media merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik, 2021: 33). Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Dengan kemajuan teknologi akan dapat mempengaruhi pola pikir pendidik dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswanya salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang teknologi, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan. Dengan kemajuan teknologi akan dapat mempengaruhi pola pikir pendidik dalam

memfasilitasi kebutuhan belajar siswanya salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan umum yang dihadapi guru dalam membuat media pembelajaran antara lain belum menguasai teknologi, waktu persiapan media yang terbatas, kesulitan mendapatkan informasi media yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, biaya yang minim dan masih menggunakan biaya pengeluaran pribadi, dan alasan yang lainnya. Setiap permasalahan yang dihadapi siswa adalah salah satu faktor dalam menentukan media pembelajaran yang cepat dan tepat untuk dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa pada saat ini seperti media *Video Short*.

Media *video short* atau video pendek yang memiliki durasi sekitar 30 detik hingga 1 menit. *Video short* sering dijadikan para konten kreator dapat menyampaikan pesan dan gagasan informasi yang membawa para penonton untuk mendapatkan informasi secara cepat tanpa harus menunggu sangat lama. Menurut Sukiman (2012:12) Video merupakan media yang dapat menampilkan gambar, disertai dengan suara dan diperlihatkan pada bersamaan. Media *video short* diperkenalkan pada aplikasi media sosial, sebelumnya video tersebut berdurasi panjang lalu di cut menjadi pendek, hal ini membuat lebih menarik dan banyak disukai kalangan usia. Platform media sosial yang sering dijumpai adalah *Tiktok, Snack Video, YouTube, Facebook, Twitter, dan Instagram*. Perkembangan gadget sudah hampir dipergunakan oleh kalangan usia baik anak-anak, remaja dan orang tua. Seiring perkembangan internet semua dapat di unduh (*Download*) Android maupun

IOS dan sejenisnya melalui perangkat masing-masing. Media video short atau video pendek layak dipergunakan dalam menunjang semangat belajar siswa, kapan dan dimana saja dapat diputar karena bersifat menarik perhatian, menyebut tujuan pembelajaran, menstimulasi, menyajikan materi dan memberikan umpan balik.

Kelebihan yang terdapat pada produk media *video short* materi IPAS Makhluk Apakah Itu adalah materi yang mengkaitkan pada kegiatan sehari-hari yang kita dapat jumpai, sehingga dapat menyadarkan kita bahwa apa yang kita ngengam, lihat, dan pakai berasal dari sebuah materi/zat pada ruang lingkup alam semesta di bumi ini, materi zat yang dimaksud adalah wujud zat contohnya zat padat, zat cair, dan gas. Materi ini juga memiliki massa/berat, serta dapat menempati sebuah ruang maupun volume. Sejalan dari penelitian Hadi (2017: 100) video berperan sebagai pengantar informasi dengan kemudahan untuk mengulang atau menghentikan video, sehingga dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Produk media yang dikembangkan ini bersifat aktivitas keseharian karena berbentuk vlog atau rekaman video sendiri yang memberikan pendekatan langsung kepada peserta didik. Untuk mengoprasionalkan video ini sudah memiliki petunjuk penggunaan video short, mempermudah menyalurkan proses pembelajaran peserta didik maupun guru secara mandiri. Setiap video memiliki part pada masing-masing pembahasan pembelajaran yang ada di dalamnya serta contoh-contoh terkaitan pada lingkungan sekitar, tidak itu juga video ini termasuk pendek sehingga mereka tertarik untuk menambah pengetahuan

baru terhadap cara belajar dan cara mengoprasionalkan. Produk ini dapat didownload untuk bisa diakses secara *offline*.

Hubungan antara video pendek (*Video Short*) dengan pendidikan pada Kurikulum Merdeka merupakan hal baru. Sehingga perlu dilakukan oleh guru yaitu membuat inovasi baru dengan cara membalikan kelas (*Flipped Classroom*). *Flipped classroom* adalah model pembelajaran dimana antara pemberian materi dan tugas itu balik (Indrajith, 2020: 60). *Flipped classroom* ini dapat diartikan sebagai kelas berbalik, kelas yang terbalik, proses pembelajaran dibalik, kelas berpindah dan sebagainya. Kelas terbalik juga didefinisikan sebagai model pengajaran terbalik yang memberikan instruksi di rumah melalui video interaktif yang dibuat oleh guru dan memindahkan” pekerjaan rumah”, ke ruang kelas, membalik ruang kelas menggunakan teknologi untuk membalikkan lingkungan pengajaran tradisional dengan memberikan pengajaran *online* dan membuka periode kelas untuk pembelajaran interaktif. *Flipped classroom*, kita belajar di rumah lalu *sharing*, mengerjakan tugas, diskusi dan kegiatan eksplorasi lainnya dilakukan dalam kelas. Pembelajaran *Flipped Classroom* memanfaatkan teknologi dengan mendukung fasilitas jaringan internet, sehingga peserta didik dapat menonton konten video pembelajaran, menyimak, dan bisa mengaksesnya. *Flipped classroom* fokus pada penggunaan waktu di kelas yang lebih efisien, mengakomodasi peserta didik yang berbeda latar belakang, kemampuan, dan karakter. Hampir semua pendidik memiliki akun media sosial, *website*, hingga *YouTube*. Rekaman video, audio, atau keduanya

tersebut selanjutnya diunggah di platform media sosial mereka. Berbicara media belajar lewat video agar menarik minat maka harus dilengkapi dengan gambar animasi dan berkaitan dengan kehidupan nyata. Guru selaku prosedur pembelajaran mencari sumber bahan atau gambar asli sekitarnya kemudian dikombinasikan dengan suara dan slide point untuk membuat video lebih menarik lagi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 04 Agustus 2023, menunjukkan bahwa UPTD SDN Keleyan I Kabupaten Bangkalan sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini sudah berlangsung selama 2022-2023 sampai saat ini, dan sudah mengikuti program sekolah penggerak. Sarana dan prasarana UPTD SDN Keleyan I Kabupaten Bangkalan cukup memadai, seperti tersedianya jaringan WIFI yang dapat diakses oleh guru selaku tenaga pendidik, warga sekolah, siswa, satu buah layar proyektor dalam menunjang proses belajar. Dari ketersediaan pembelajaran di kelas, peneliti menemukan permasalahan yakni kurangnya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan dan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2023 pada saat pembelajaran IPAS Bab I “Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi” kelas 4 UPTD SDN Keleyan I dapat diketahui sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku kurikulum Merdeka berupa buku pedoman guru, buku siswa, dan modul ajar. Pada proses kegiatan pembelajaran guru kurang menguasai materi. sehingga banyak siswa yang bosan dalam mendengarkan penyampaian materi dan keterbatasan tanya

jawab. Media yang pernah dibuat oleh guru hanya media gambar yang tertera pada buku, lukisan, dan gambar yang ditempel di dinding kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada wali kelas IV yaitu Bapak Erip pada tanggal 04 Agustus 2023, diperoleh hasil bahwa pembelajaran siswa zaman sekarang dipergunakan adalah teknologi dalam belajar. Siswa sangat mudah pada saat ini mengakses pelajaran sekolah dengan luas dan cepat, dengan perubahan cara belajar siswa membuat guru sangat kesulitan untuk mengikuti perkembangan saat ini. Kurangnya inovasi dan kreatifitas dari guru dikarenakan faktor usia yang tidak lagi muda, kesulitan guru dalam menyampaikan materi menggunakan media *smartphone* yang diminati oleh siswa, membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar. Berdampak kepada banyak siswa yang menjadi bosan dan hilang konsentrasi. Selain itu hasil belajar *pretest* IPAS peserta didik diperoleh 45% yang dibawah rata-rata atau dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 66. Dari hasil belajar sebelumnya, terdapat penilaian hasil keseluruhan di raport dalam pembelajaran IPAS diperoleh 79% yang sudah mencakup kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 66. Guru juga belum pernah menggunakan *Flipped Classroom* dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang diberikan pada tanggal 05 Agustus 2023 pada kelas IV UPTD SDN Keleyan I Kabupaten Bangkalan. peneliti menemukan bahwa 83% merasa bosan jika selalu

menggunakan buku kurikulum Merdeka atau ceramah, dari 62% siswa lebih senang menggunakan pembelajaran selain buku kurikulum dan memilih media pembelajaran yang lain. Hasil yang ditemukan peneliti dalam angket bahwa 70% bagi siswa pembelajaran kurikulum merdeka mudah dipelajari. Adapun hasil angket kebutuhan siswa mengatakan 51% siswa suka melihat video pembelajaran di sosial media. Hasil dari angket peneliti menemukan Sebanyak 80% siswa telah memiliki *smartphone* pribadi dan sebanyak 20% siswa masih menggunakan milik orang tua. Hasil angket juga didapati siswa menyukai pembelajaran menggunakan gambar, suara, dan animasi/video sebanyak 100%.

Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti bahwa dalam proses pembelajaran di UPTD SDN Keleyan I Kabupaten Bangkalan, siswa merasakan bosan dalam belajar yang hanya menggunakan modul dan kurangnya buku kurikulum sebagai media serta kesulitan guru dalam menggunakan teknologi membuat siswa kurang antusias. Maka dari itu perlu adanya perubahan proses belajar dapat memperbaiki permasalahan yang ada, dengan perlu mengembangkan sebuah media yang mengurangi masalah tersebut serta merubah proses pembelajaran terbalik. Solusi yang diberikan oleh peneliti adalah mengembangkan media *Video Short* (video pendek) pada kelas IV IPAS Bab II “Wujud Zat dan Perubahannya”. Dengan menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) (kemendikbud Ristek 2022/2023). Tujuannya untuk mencapai siswa sampai akhir fase CP,

tahap awal guru merumuskan Tujuan pembelajaran (TP) dan merancang tujuan belajar yang lebih operasional dan konkret, lalu membuat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Alasan mengapa pembelajaran IPA dan IPS dijadikan satu yaitu: (1). Anak SD melihat secara utuh dan terpadu artinya kecenderungan untuk melihat latar belakang permasalahan utuh dan terpadu, (2). Memicu berpikir holistic alam dan sosial artinya berada dalam tahapan berpikir konkret atau sederhana, holistik, namun tidak detail, (3). Penguatan profil pelajar Pancasila artinya dilakukan berbasis proyek untuk menguatkan profil pelajar Pancasila minimal dua kali dalam satu tahun ajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Marwa (2023) dengan judul “Persepsi Guru Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka”. Kurikulum Merdeka yang akhir-akhir ini direncanakan oleh Kemendikbud Ristek, memberikan warna baru dengan munculnya mata pelajaran baru yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 20 orang guru yang berasal dari dua sekolah dasar yang berada di Kota Jakarta Timur dan Kota Bekasi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. IPAS dianggap berdampak positif karena dapat mengurangi beban guru dalam mengejar materi sehingga guru memiliki banyak waktu untuk mengeksplorasi berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan kurikulum Merdeka. Persamaan ini adalah

menggunakan pembelajaran IPAS. Kekurangan penelitian ini tidak menjelaskan pembelajaran yang berkaitan dengan *Flipped Classroom*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan menurut Chrismawati (2021) dari judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Power Point dan Audio Visual di Sekolah Dasar”. Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, menerapkan model pembelajaran Flipped Classroom berbantuan media Power Point dan Audio Visual, yang dilakukan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Data penelitian diperoleh dengan diperoleh data metode observasi, tes, dan dokumentasi. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan berbasis *Flipped Classroom*. Sedangkan kekurangan ini menggunakan media power point dan audio visual.

Selanjutnya peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Novita dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Video terhadap Hasil Belajar., dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar, hal ini terlihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar, diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media pembelajaran sehingga menggunakan media

pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar. Persamaan dari peneliti ini adalah pada bagian penggunaan media video. Sedangkan kekurangan dalam pembelajaran tidak menggunakan *Flipped Classroom*.

Berdasarkan hasil permasalahan pada latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan internet yang sudah tersedia dari *handphone* yaitu media *Video Short* (video pendek) berbasis *flipped classroom* untuk mengatasi permasalahan siswa. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Video Short* Berbasis *Flipped Classroom* Pada Kurikulum Merdeka Materi IPAS Di UPTD SDN Keleyan I Kabupaten Bangkalan. semua materi di IPAS BAB II “Wujud Zat dan Perubahannya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat ditemukan adalah siswa mudah bosan dalam belajar dan perlu adanya inovasi dalam proses belajar siswa yang dapat memberikan pengalaman pada siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi internet dan platform yang menarik dan semangat belajar. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II yang ditinjau dari validasi ahli?

2. Bagaimana mengembangkan Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana mengembangkan Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II yang efektif ditinjau dari aktivitas observasi guru/siswa dan hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Peneliti pengembangan Media *Video Short* berbasis *Flipped Classroom* memiliki tujuan berikut.

1. Mengembangkan Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II yang ditinjau dari ke validitas ahli.
2. Mengembangkan Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengembangkan Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II yang efektif ditinjau dari angket observasi guru/siswa, dan hasil belajar.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Media ini berisikan materi IPAS yang hanya dikembangkan hanya berfokus pada kelas IV IPAS BAB II “Perpindahan dan Energi”.
2. Media ini berbasis *Flipped Classroom*.
3. Jenis Media ini adalah *Video Short*.

4. Media disajikan dalam *Smartphone* yang dilengkapi teks, gambar animasi, video, dan suara.
5. Menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
6. Menggunakan kuis untuk para pengguna.
7. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi edit video.
8. Spesifikasi *Smartphone* untuk menggunakan media ini minimal versi android 5.0 (lollipop).

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Video Short* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab II “Wujud Zat dan Perubahannya”.
2. Media pengembangan ini terbatas pada peserta didik yang tidak memiliki *smartphone* android atau IOS.
3. Media pengembangan ini terbatas jarang dilakukan dilingkungan sekitar.
4. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan afektif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan Media *Video Short* berbasis *Flipped Classroom* ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan memberikan manfaat bagi orang lain. Penjelasan lain tentang pentingnya peneliti pengembangan ini yaitu:

1. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, meskipun guru tidak dapat menghadiri sekolah, anak-anak tetap bisa belajar di rumah dengan arahan gurunya. Serta menambah pengetahuan guru tentang kemajuan teknologi pengajaran dan membangun sikap kreativitas guru membuat media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media *video short* berbasis *flipped classroom* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dan mempermudah siswa dalam memahami materi IPAS secara nyata.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan Media *video short* berbasis *flipped classroom* digunakan oleh lembaga sekolah sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan baru dalam menggunakan media sesuai dengan perkembangan teknologi yang berorientasi pada konsep pemahaman materi siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media *video short* berbasis *flipped classroom* sangat bermanfaat dalam menambah wawasan dan ilmu baru, peneliti memberikan pengalaman dalam mengimplementasi *video short* berbasis *flipped classroom*, secara bertahap.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian bertujuan untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti dengan diuraikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang guru dalam proses belajar mengajar.
2. Media *video short* adalah sebuah Media video yang memiliki durasi pendek sekitar 30 detik sampai 1 menit.
3. Flipped classroom ini dapat diartikan sebagai kelas berbalik, kelas yang terbalik, proses pembelajaran dibalik, kelas berpindah dan sebagainya.
4. IPAS. Teks, video media belajar IPA-IPS digabungkan. Di edit menjadi video pembelajaran perpaduan dengan kehidupan sehari.