

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan guru sebagai seorang pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang belajar. Proses pembelajaran merupakan hal yang penting karena disana terjadi proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Belajar bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru dalam ruang kelas, akan tetapi belajar merupakan suatu proses perubahan pada diri individu begitu juga dengan individu dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran guru memegang peran yang penting, seorang guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Peran guru dalam pembelajaran sangat penting, guru memiliki peran penting dalam terlaksana dan berhasilnya suatu proses pembelajaran. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam mendidik peserta didik supaya dapat menjadi insan yang dapat bermanfaat bagi negara, guru juga menjadi contoh bagi siswanya, tidak hanya itu guru juga memiliki peran untuk meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran bergantung kepada guru, seberapa mampu guru untuk menguasai materi dan menangani kondisi kelasnya, namun bukan hanya itu kerjasama siswa dan guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Pembelajaran juga akan menjadi lebih menarik jika guru dan siswa memiliki ketertarikan selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk dapat

menarik minat dan perhatian siswa, guru dituntut membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif agar siswa dapat belajar secara optimal baik belajar secara mandiri maupun belajar didalam kelas. Dengan adanya sesuatu yang dapat menarik minat siswa maka akan membantu untuk mendorong semangat belajar siswa. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya masih banyak sekali guru yang menggunakan metode konvensional dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran dirasa kurang mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Maka dilakukan sebuah terobosan dalam menunjang kegiatan belajar siswa, yaitu dengan dihidirkannya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini sudah banyak sekali bentuk media pembelajaran yang telah dikembangkan seperti modul, handout, media pembelajaran 2 maupun 3 dimensi. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Serta media dapat membantu siswa untuk menambah pengalaman belajar mereka melalui interaksi dengan media yang mereka gunakan dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Jalinur & Ambiyar, 2016: 2) media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Jalinur, 2016:2) media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan pengertian ini baik seorang guru, teman

sebagai mereka, buku pelajaran, maupun lingkungan disekitar mereka merupakan media bagi seorang siswa untuk memperoleh pengetahuan mereka. jadi dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fadhli (dalam Simarmata, dkk, 2020:72) video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Simarmata, dkk, 2020:72). Video pembelajaran merupakan salah satu media audio-visual yang dapat menyajikan gambar dan audio secara bersama-sama, dengan adanya video pembelajaran kita dapat menyajikan suatu peristiwa dengan suara dan gambar yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sebelumnya, sekolah yang hanya memanfaatkan media pembelajaran cetak seperti LKS, Handout, ataupun buku-buku pedamping pembelajaran lainnya dan juga guru menggunakan papan tulis untuk menyampaikan materi. Terkadang penyajian materi hanya dalam bentuk gambar ataupun bacaan terkadang tidak cukup untuk membantu siswa memahami lebih lanjut mengenai materi yang tengah dipelajari, jika siswa hanya disajikan dalam bentuk bacaan terkadang siswa kesulitan untuk memahami materi, oleh karena itu semangat siswa untuk belajar semakin menurun dikarenakan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang

sedang diajarkan kepada mereka, hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Pada masa pandemi seperti saat ini, pembelajaran dilaksanakan secara daring. Siswa menghabiskan banyak waktu mereka di rumah, bahkan kegiatan belajar mengajar pun dilakukan secara daring. Oleh karena itu guru menggunakan media *handpone* sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, guru memberikan tugas melalui grup chat kelas, dan meminta orang tua mengumpulkan tugas siswa ke sekolah setiap satu minggu sekali. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya sebuah media yang dapat membantu siswa meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran video. Media pembelajaran video ini merupakan sebuah media audio visual, dimana gambar yang terdapat pada video pembelajaran tidak hanya diam tetapi dapat bergerak dan juga memiliki suara sehingga mampu menarik minat dan semangat siswa selama belajar. Media video pembelajaran ini juga dapat siswa gunakan melalui *android*, sehingga media ini cukup efektif untuk digunakan dan juga siswa dapat belajar dengan berbantuan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Selain itu di UPTD SDN kraton 2 terdapat fasilitas seperti LCD, proyektor dan laptop, hal ini juga yang menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media video pembelajaran.

Penelitian terdahulu terkait media video pembelajaran telah dilakukan sebelumnya oleh Fadhlli (2015, hlm 24) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar” yang diperoleh hasil sebanyak 85% siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dengan nilai rata-rata 71,3. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol yang dikenai media buku bergambar sebanyak 35 % siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal) dengan skor rata-rata 62,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Penelitian yang dilakukan Krissandi (2018, hlm 68) yang berjudul “Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video ini menunjukkan kategori sangat baik pada validasi siswa tahap uji kelompok kecil menunjukkan skor 3,1. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis video ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran meskipun siswa menerima pelajaran dari rumah. Solusi yang peneliti temukan yaitu membuat sebuah media berupa video pembelajaran interaktif guna membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dan memberikan gambaran mengenai materi yang sedang diajarkan Menurut peneliti media pelajaran video interaktif ini merupakan salah satu solusi yang dapat guru gunakan selama kegiatan belajar. Selain itu dalam video pembelajaran juga terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga siswa semangat untuk melakukan kegiatan belajar. Video pembelajaran interaktif juga dapat memberikan siswa sebuah tayangan yang sesuai dengan usia mereka dan mengandung nilai-nilai pembelajaran. Selain itu, media video pembelajaran ini bukan hanya dapat digunakan siswa selama kegiatan pembelajaran daring, namun juga dapat digunakan saat pembelajaran luring. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Nema Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media video pembelajaran interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media video pembelajaran interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media video pembelajaran interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran Interaktif sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Video pembelajaran Interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan yang valid ditinjau dari validitas ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran Video pembelajaran Interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan yang efektif.
3. Mengembangkan media pembelajaran Video pembelajaran Interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan yang menarik ditinjau dari respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran interaktif ini merupakan media yang mendeskripsikan tentang materi pelajaran yang terdapat pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.
2. Jenis media video pembelajaran interaktif ini tergolong pada jenis media audio-visual.
3. Video pembelajaran ini berbentuk aplikasi yang memuat 2 mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan IPS. Yang berisikan materi tentang sumber daya alam dan cara pelestariannya dan juga jenis-jenis pekerjaan, contoh soal tiap mata pelajaran berupa pilihan ganda, dan video ini dapat diputar menggunakan komputer, laptop ataupun android. Juga terdapat buku panduan penggunaan media agar mempermudah dalam penggunaan media pelajaran.
4. Video pembelajaran yang akan dikembangkan ini, memuat komponen seperti:
 - a. Petunjuk penggunaan
Petunjuk penggunaan berisi mengenai simbol-simbol yang terdapat pada menu utama, dan cara menggunakan media.
 - b. Kompetensi Dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran
 - c. Materi
Berisi video mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, terdapat dua pilihan mata pelajaran dalam menu

materi ini, juga terdapat fitur latihan soal setelah mereka menyelesaikan materi pembelajaran.

d. Ujian

Berisi kumpulan soal yang dapat guru jadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

e. Profil pengembang

Berisi data diri dan informasi mengenai pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.
2. Media pembelajaran ini hanya dicoba oleh pendidik dan siswa yang ada di UPTD SD Negeri Kraton 2 Bangkalan.
3. Media hanya memuat 2 muatan pelajaran dari 3 muatan mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran 1 dikarenakan cukup sulit untuk menggabungkan materi bahasa Indonesia pada video pembelajaran.
4. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap 6 yaitu uji coba produk dikarenakan adanya pandemi Covid-19 dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM).

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan video pembelajaran interaktif Nemsu bagi siswa kelas IV di UPTD SDN Kraton 2 Bangkalan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan sebuah media berupa video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan belajar siswa baik pada masa pandemi saat ini maupun pada saat pembelajaran tatap muka.

2. Bagi guru

Video pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran kepada siswa, dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV.

3. Bagi Siswa

Video pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar siswa disamping menggunakan buku, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Bagi pengembang

Video pembelajaran ini dapat mengatasi dan memberikan solusi mengenai media pembelajaran yang ada pada tema 4.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebuah pedoman untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan sebuah media yang mengkombinasikan antara unsur audio (pendengaran) dan visual (penglihatan) yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran audio-visual yang dapat menyampaikan materi dalam bentuk gambar dan juga suara (audio) secara bersama-sama.