

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dinilai sebagai suatu hal yang sangatlah fundamental untuk meningkatkan sumber daya pada manusia. Bagus atau tidaknya suatu bangsa, dinilai dari pendidikan. Peran pendidikan ialah pondasi utama yang mampu meningkatkan kecerdasan bangsa dan membentuk manusia seutuhnya, karena itu pendidikan sangatlah peting. Kreativitas seseorang dibangun oleh pendidikan agar mampu menghadapi berbagai rintangan dalam kehidupan (alam, manusia, teknologi yang semakin pesat). Seperti yang dijelaskan dalam UUD 1945, bahwa tujuan pembangunan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pernyataan tersebut berarti pendidikan merupakan usaha sadar, bertujuan untuk mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada dasarnya pendidikan ialah hubungan antara pendidik dan peserta didik, agar tercapainya tujuan pendidikan dalam suatu lingkungan. Hubungan yang dimaksud antara pendidik dan peserta didik tersebut dilaksanakan secara resmi di suatu institusi. Akan tetapi saat ini virus COVID- 19, di Indonesia memiliki dampak terhadap seluruh masyarakat. COVID -19 merupakan penyakit yang menular yang sangat berbahaya dan mematikan di dunia. Adanya pandemi ini banyak pemimpin Negara memutuskan untuk menutup sekolah, hingga perguruan tinggi.

Dampak yang bisa dirasakan peserta didik saat proses pelaksanaan pembelajaran di rumah yakni membiasakan belajar jarak jauh. Peserta didik selama ini pembelajaran dilakukan tatap muka, dimana peserta didik terbiasa interaksi dengan temannya. Metode daring membuat peserta didik membutuhkan waktu untuk beradaptasi, mengalami perubahan secara tidak langsung mengenai daya serap belajar mereka. Selain itu, dampak pendidik yaitu tidak semua pendidik ahli dalam mengoperasikan teknologi seperti dunia maya atau media sosial yang dapat digunakan menjadi sarana belajar.

Kondisi demikian dialami pula pada peserta didik kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang, berdasarkan hasil wawancara tanggal 23 Oktober 2021 dengan guru kelas IV mengemukakan bahwa menghadapi hambatan tidak semua peserta didik mengikuti pembelajaran daring yang disebabkan peserta didik tidak memiliki hp dan ada pula yang kesulitan dalam akses dunia maya. Selanjutnya, permasalahan yang disampaikan oleh guru kelas IV dan hasil penyebaran angket siswa secara daring melalui google form yaitu mengenai konsolidasi kearifan lokal dalam pembelajaran. Banyak siswa yang belum mengetahui mengenai kearifan lokal budaya daerah tempat tinggalnya.

Ada banyak cara yang bisa dijadikan opsi pembelajaran antara lain, yakni menggunakan aplikasi pembelajaran elektronik, media social, dan lain-lain. Di samping itu, penggunaan sarana *online* dalam jangka panjang dirasa boros dalam penggunaan kuota internet hingga beberapa pengguna mengeluh. Sebab itu, menjadi tantangan tersendiri untuk mengembangkan media yang efektif, ekonomis. Cara yang dapat ditempuh yakni dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran audio visual.

Media tersebut dirancang agar dapat diakses oleh peserta didik secara sendiri/mandiri. Ketika peserta didik menjalankan program ini, secara auditif, visual, dan kinetik peserta didik akan terlibat. Diharapkan peserta didik mengerti tentang matri dengan pengelihatannya. Selain menolong peserta didik dalam memahami materi dapat juga sebagai media pengganti ketika guru berhalangan menjelaskan mata pelajaran secara langsung diakarenakan hal tertentu. Media ini dapat mewakili guru memberikan mata pelajaran sehingga peserta didik tetap mendapatkan pengetahuan melalui media dan tujuan mengajar akan tercapai.

Media pembelajaran audio visual ini dapat menjadikan pendidik bukan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik, melainkan dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik tertarik dan aktif. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai mediasi dalam pembelajaran jarak jauh, terutama saat pademi seperti sekarang ini. Selain itu media visual ini dapat mengkonkritkan objek yang peserta didik sedang pelajari, sehingga dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan memberikan pemahaman mengenai apa yang dipelajari, sehingga hasil belajar meningkat.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang sama kaitannya dengan pengembangan video pembelajaran, yakni Penelitian yang sama pernah dilaksanakan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura tahun 2019 oleh Diana Rizki Latifah dengan judul “Pengembangan Media Vlog Dengan Pendekatan Science-Edutainment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep“ dimana hasil penelitiannya rata-rata kelayakan media sebesar 78,6% dan kelayakan materi sebesar 92% yang termasuk kategori sangat valid.

Jurnal penelitian oleh Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D” dimana hasil penelitiannya hasil uji coba ahli materi sebesar 100% layak, analisis uji coba ahli media sebesar 85%, analisis uji coba ahli isi media sebesar 88,46%, dan hasil uji coba lapangan sebanyak 91,47%. Jurnal penelitian oleh Titi Suryansyah dan Suwarjo dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD” dimana hasilnya dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan mendapat nilai baik dari ahli media. Selain itu produk media berupa video pembelajaran dengan materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam ini dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar kognitif siswa. Diukur melalui data uji coba operasional di kelas control dan eksperimen setelah dilakukan uji t dan terbukti ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media yang dapat menolong peserta didik serta pendidik dalam pembelajaran. Maka, peneliti akan melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Kegiatan Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka timbullah permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah hasil pengembangan media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang menjadi valid apabila ditinjau dari angket validasi ahli ?

2. Apakah hasil pengembangan media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang menjadi efektif apabila ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?
3. Apakah hasil pengembangan media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang menjadi menarik apabila ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini ialah :

1. Mengembangkan media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang yang valid apabila ditinjau dari angket validator ahli.
2. Mengembangkan media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang yang efektif apabila ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang yang menarik apabila ditinjau dari angket respon siswa .

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media video pembelajaran kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa video audio visual yang memuat materi pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke 3 pada kelas IV
2. Produk yang dihasilkan berupa video audio visual yang berisi tentang materi kegiatan ekonomi dengan disertai penjelasan oleh guru dalam bentuk vlog dan animasi yang terunggah dalam akun media sosial YouTube.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan yakni satu program pembelajaran yang terdiri atas, materi pembelajaran, video, audio, dan gambar-gambar yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi.
4. Karakter animasi dalam video menggunakan karakter sesuai dengan kearifan lokal yang ada di Jombang (Besutan).
5. Materi kegiatan ekonomi mengungkap tentang potensi yang ada di Jombang yaitu usaha manik-manik kaca.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan produk media video pembelajaran ekonomi berbasis kearifan lokal ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. Media video pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi hanya dikembangkan untuk kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media video pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi hanya mengambil subyek penelitian pada kelas IV SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran sangat penting untuk digunakan karena memiliki manfaat untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di

SD Negeri Tugu Kepatihan 2 Jombang. Adapun pentingnya penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberikan suatu alternatif baru pada proses pembelajaran dan membantu memudahkan proses penyampaian materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini mempermudah mereka dalam memahami isi materi mengenai kegiatan ekonomi dan memberikan pengetahuan mengenai kearifan lokal daerah tempat tinggal mereka Jombang.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam membentuk media pembelajaran interaktif agar dapat kontributif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat digunakan sebagai wahana penerapan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah

G. Definisi Istilah

Definisi istilah ialah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variable yang dapat diukur (Sugiyono, 2012:31). Terdapat beberapa kata yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media video pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media

Media ialah alat yang membantu mempermudah aktivitas keseharian seseorang. Media dalam pendidikan sangat membantu menyampaikan materi ke peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tujuannya memacu peserta didik agar ikut menggunakan media dan dimanfaatkan untuk memberikan penguatan maupun motivasi.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah suatu bahan ajar yang tampak dan dengar (audio visual) yang berisikan materi-materi pembelajaran yang mencakup konsep, prosedur, prinsip, teori aplikasi pengetahuan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan.

3. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal ialah identitas suatu bangsa yang menyebabkan bangsa mampu menyerap, hingga mengolah kebudayaan yang berasal dari bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri.