

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektifitas (Sa'ud, 2008: 1). Saat ini penggunaan teknologi seperti komputer telah membentuk jaringan yang digunakan untuk berbagai keperluan untuk pendidikan. Pendidikan itu sendiri adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan terjadi sepanjang hidup.

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosiobudaya dimana dia hidup (Mikarsa, 2008: 1.2). Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan kepada anak. Dalam hal ini, pesan (message) adalah materi pelajaran yang disajikan kepada anak didik (murid SD). Di dalam usaha menyampaikan pesan tersebut, guru perlu menggunakan landasan prinsip-prinsip psikologi, seperti: perbedaan individual murid, dan belajar (Sulistiyorini, 2007:5).

Manusia hidup di dalam lingkungan tertentu, di dalam lingkungannya adalah setiap orang memperoleh berbagai pengalaman yang turut berpengaruh terhadap perkembangan pribadinya. Dalam arti luas, semua pengalaman hidup yang berpengaruh positif terhadap perkembangan pribadi seseorang adalah pendidikan. Sebab itu, lingkungan dimana seseorang hidup merupakan lingkungan pendidikan baginya. Terdapat tiga jenis lingkungan pendidikan (tri pusat pendidikan), yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan ini perlu dipahami mengingat proses pendidikan berlangsung sepanjang hayat dan proses pendidikan diperoleh berlangsung melalui pergaulan atau interaksi sosial baik di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Wahyudin, 2008: 3.1).

Pendidikan nasional berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia di Indonesia. Dalam upaya mewujudkan tujuan nasional untuk Perkembangan ilmu pengetahuan yang pada saat ini berlangsung semakin cepat. Serta memiliki sistem pendidikan yang berfungsi sebagai acuan berfikir dan bertindak terhadap pendidikan dalam konteks pendidikan nasional. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembaharuan sistem pendidikan (Mikarsa, 2008: 1.19).

Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam berbagai mata pelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Proses pendidikan dalam sistem persekolahan kita, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai anak menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Akibatnya, tidak aneh bila banyak

siswa yang tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolah (Majid, 2013: 152).

Dalam ruang lingkup sekolah siswa SD tidak akan pernah lepas dari kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan setiap hari, baik itu di lingkungan sekolah maupun lingkungan luar sekolah. Siswa adalah orang yang terlibat langsung dalam dunia pendidikan. Dalam perkembangannya harus melalui proses belajar. Termasuk di dalamnya belajar mengenal diri, belajar mengenal orang lain, dan belajar mengenal lingkungan sekitarnya. Ini dilakukan agar siswa dapat mengetahui dan menempatkan posisinya di tengah-tengah masyarakat sekaligus mampu mengendalikan diri.

Permasalahan yang sangat umum yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut seperti LCD dan miniatur benda nyata dan siswa di SDN Perreng 2 kurang mengerti dengan penjelasan guru, siswa jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa cenderung ramai dan keluar masuk kelas pada saat proses pembelajaran, hal itu terjadi karena siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar itu sendiri akan muncul jika siswa mulai nyaman dan senang akan pembelajaran yang ia tempuh. Media yang di gunakan guru SDN Perreng 2 dalam mengajarkan materi yaitu poster bergambar namun media tersebut kurang efektif dikarenakan ukuran gambar pada poster tersebut kurang besar dan hanya dapat dinikmati oleh siswa yang duduk di depan. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas 2 di SDN Perreng 2, alat KIT IPA yang merupakan bantuan pemerintah pun ada namun tidak pernah digunakan dengan alasan ribet dan guru cenderung susah untuk merangkainya. Hal inilah yang membuat kegiatan pembelajaran di SDN Perreng 2

Burneh kurang efektif, dan kurang bisa membuat siswa memahami maksud dari materi yang guru ajarkan khususnya IPA.

Berdasarkan keadaan dari hasil wawancara di sekolah SDN Perreng 2, sekolah memiliki sebuah alat proyektor yaitu LCD namun tidak pernah digunakan dalam pembelajaran dan hanya digunakan pada saat acara perpisahan yaitu menampilkan foto kegiatan dan menonton film saja. Alat proyektor seperti LCD seharusnya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran supaya dapat lebih bermanfaat untuk siswa, hal ini di akibatkan karena tidak adanya CD interaktif sebagai media atau alat pendukung untuk proyektor seperti LCD. Oleh Karena itu perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, selain guru harus menguasai berperan aktif dalam memberikan motivasi kepada siswanya, agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDN Perreng 2 Burneh, penyampaian materi hanya berpusat pada siswa hanya menggunakan metode konvensional saja, tidak mempertimbangkan karakteristik anak, serta tidak pandai memanfaatkan suatu media, padahal media pembelajaran sangat berperan aktif dalam peningkatan hasil belajar dan tingkat pemahaman siswa dalam mencerna materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran yang menjadi persoalan pokok ialah bagaimana memilih dan menggunakan strategi atau media pembelajaran. Strategi dan media pembelajaran yang digunakan harus menimbulkan aktivitas belajar yang baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penelitian-penelitian terus dilakukan untuk mencari dan menerapkan alternatif pendidikan dan pengajaran yang relevan bagi siswa. Kegiatan belajar mengajar memerlukan perencanaan dan pengaturan komponen-komponen yang

terlibat di dalamnya agar dapat mencapai apa yang menjadi tujuan dari kegiatan tersebut. Untuk dapat merencanakan maupun mengatur kegiatan belajar mengajar dengan baik, seorang guru harus mengetahui dan menguasai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, seperti metode yang akan digunakan, mengajarkan kepada siswa atau bagaimana memotivasi siswa dalam belajar.

Sekolah yang baik adalah sekolah yang memiliki guru-guru yang kompeten (berkualitas). Berkuatitas dalam hal ini bukan hanya sekedar berijazah S2 atau sesuai dengan kompetensinya, namun juga pada cara mengajarnya, cara memberi motivasi pada anak didiknya atau bahkan mencurahkan perhatian pada anak-anaknya di sekolah. Hal tersebut tentu akan memberikan pengaruh besar terhadap prestasi anak di sekolah (Dewi, 2013: 40).

Tingkat keefektifan pembelajaran di SD salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru menerapkan asas kekonkretan dalam mengelola proses pembelajaran. Maksudnya, guru harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkret (nyata) sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada masa konkret. Untuk mewujudkan asas kekonkretan dalam pembelajaran di SD dibutuhkan adanya media pembelajaran yang tepat. Guru pada umumnya sering menggunakan media pembelajaran dengan tujuan agar informasi atau bahan ajar tersebut dapat diterima dan diserap dengan baik oleh para siswa. Secara umum media memiliki fungsi sebagai memperjelas penyampaian materi, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Sebagai wujud bahwa bahan ajar tersebut dapat diterima oleh para siswa

dibuktikan dengan terjadinya perubahan-perubahan perilaku baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Beberapa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pengembangan media belajar Video antara lain: Pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sulistianingsih, tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Ulead Video Studio Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sifat-sifat Benda Kelas III SD” penelitian ini tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Ulead Video Studio Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sifat- Sifat Benda Kelas III SD. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media VCD Pembelajaran untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik sifat-sifat benda. Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai sarana pengembangan dalam hal inovasi media pembelajaran. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Desain penelitian ini mengikuti prosedur tahap pendefinisian kebutuhan, tahap desain produk, tahap pengembangan dan evaluasi, dan tahap akhir. Penelitian ini mengambil lokasi di SD Negeri 1 Ngadirojo kelas III Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan program Ulead Video Studio. Analisis data dilakukan pada langkah validasi dan uji coba dengan menghitung skor yang diperoleh dari menilai kualitas produk berupa media audio visual VCD Pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fachrur Rozie, tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD”. Penelitian ini tentang bertujuan menghasilkan

media video pembelajaran dengan materi daur air yang layak untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas V SDN Bintoro 02 Jember. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg&Gall yang dimodifikasi. Kelayakan diujicobakan pada tiga validator. Keefektifan, keterterapan, dan kemenarikan diujicobakan pada guru dan siswa yang diobservasi oleh tiga orang observer . Instrumen yang dikumpulkan dalam penelitian meliputi (1) hasil ujicoba kelayakan, (2) hasil ujicoba kemenarikan, (3) hasil ujicoba ke terterapan, dan (4) hasil ujicoba kemenarikan dianalisis menggunakan rumus yang dikembangkan. Hasil ujicoba lapangan menunjukkan bahwa media video pembelajaran daur air dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan perbaikan dan perubahan pada proses pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar di SDN Perreng 2 Burneh. Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap siswa siswi SDN Perreng 2 dapat lebih aktif dan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Sehingga penulis mengangkat judul dalam sebuah penelitiannya yaitu:

“Pengembangan Media Belajar Video Pada Pembelajaran IPA (Tempat Hidup Hewan) Untuk Siswa Kelas II Di SDN Perreng 2 Burneh.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum sepenuhnya mengembangkan pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan untuk siswa, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar siswa, sehingga pengembang merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan media belajar video pada pembelajaran IPA tentang tempat hidup hewan?
2. Bagaimanakah kelayakan media belajar video pada siswa kelas II SDN Perreng 2 Burneh pada mata pelajaran IPA tentang tempat hidup hewan?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media belajar video sebagai media pembelajaran yang berguna untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPA kelas II materi tempat hidup hewan
2. Mengetahui kelayakan dari media belajar video untuk pembelajaran IPA kelas II materi tempat hidup hewan di SDN Perreng 2 Burneh.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media belajar video merupakan media yang dibuat dengan karakter sesuai dengan materi mengenal berbagai macam hewan berdasarkan tempat hidupnya. Dimana di dalam materi tersebut memperkenalkan berbagai macam hewan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan yang sering di jumpai. Terdapat 3 macam tempat hidup hewan yaitu hewan yang hidup di darat, di air, dan di dua tempat.

Media belajar video terbuat dari gabungan antara *Power Point* dan *Camtasia Studio* yang di kemas dalam bentuk kepingan CD. Pembuatan awal dilakukan dengan membuka aplikasi untuk mencari gambar hewan yang bergerak dan background yang mendukung dengan menggunakan sambungan internet. Setelah gambar dan background telah di download, buka aplikasi *microsoft office power point* untuk memulai mendesain. Pada saat mendesain pilih dan mengelompokkan mana yang darat, air dan yang dua tempat. Setelah itu menyusun sesuai ukuran dan buatlah seperti menyerupai aslinya. Setelah itu di save supaya tidak hilang dan pilih lokasi yang pas untuk menyimpan. Pilih cuplikan film atau cuplikan video yang sesuai untuk dijadikan latar, kemudian buka aplikasi *editing video camtasia*, dan memulai untuk melakukan proses editing dan pembuatan video pembelajaran IPA. Klik menu *record the screen* pada camtasia untuk merekam layar atau video ataupun proyek PPT untuk dijadikan video. Untuk lebih mudahnya yang direkam terlebih dahulu yaitu proyek PPT nya mulai dari hewan yang hidup di darat, sampai yang dua tempat. Setelah selesai merekam klik stop sesuaikan layar dan save as, untuk menyimpan pilihlah format avi, dan seterusnya begitu pula dengan merekam cuplikan film dengan camtasia.

Setelah itu edit dan susun sesuai dengan urutan yang telah di tetapkan, kemudian lakukan kegiatan mendubbing. Untuk mendubbing video klik *voice naration* pada camtasia kemudian atur suara, dan klik record maka mulailah kegiatan mendubbing, jika selesai klik stop dan save, setelah itu sesuaikan dengan video.

Langkah berikutnya yaitu setelah video ter dubbing maka berilah video dengan musik latar atau musik instrumen supaya dapat memberikan keindahan pada video yang telah dibuat. Atur musik instrumen dan jangan sampai musik instrumen lebih dominan suaranya dari pada dubbingnya, jika demikian maka akan mengganggu dubbingan video dan dubbingan video tidak dapat terdengar. Setelah video selesai dan fix. Klik share and produce pada camtasia untuk menyimpan, dan pilih format HD dan save, maka video pembelajaran yang telah dibuat akan tersimpan dan dapat dinikmati oleh siswa dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Untuk memperbaiki kualitas pendidikan dan pembelajaran di SDN Perreng 2 Burneh Khususnya bagi siswa dan guru di bidang mata pelajaran IPA.

a. Bagi siswa

Siswa dapat lebih disiplin dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPA

b. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan dan masukan yang baik dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar. Serta mengetahui permasalahan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi lembaga

Dapat memberikan masukan bagi pengembangan keilmuan pembelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan peneliti mengenai motivasi siswa SD dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) dan dapat digunakan sebagai bahan acuan peneliti selanjutnya.

1.6 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Perreng 2 Burneh dengan menggunakan topik pengembangan media belajar video yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran IPA bagi siswa siswi SDN Perreng 2 Burneh, studi kasus materi tempat hidup hewan yang berisi hewan yang hidup di darat, hewan yang hidup di air, dan hewan yang hidup di dua tempat.

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk tersebut.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat atau benda) yang bisa digunakan untuk belajar.
3. Video merupakan media yang menampilkan gambar gerak dan suara (audio dan visual. Aspek audio dan visual yang menyatu menjadi satu dapat disebut video.