

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan dalam arti luas adalah segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Pendidikan adalah pengalaman belajar, sehingga pendidikan dapat pula didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya. Pendidikan berlangsung tidak dalam batas usia tertentu, tetapi berlangsung sejak manusia itu lahir sampai mati (Rasyid, 2013:5).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja (Arsyad, 2013:1). Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Mujtahidin, 2012:3).

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam membangun kompetensinya, dengan cara merencanakan, menyiapkan, dan mengatur keperluan belajar siswa (Mujtahidin, 2012:6). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Sagala yang menyatakan bahwa

pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh murid atau siswa (Sagala, 2014:62).

IPA adalah suatu kumpulan teori yang yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2012:136). Tujuan pendidikan IPA dalam Kurikulum Pendidikan Dasar adalah mendidik anak agar memahami konsep IPA, memiliki keterampilan ilmiah, bersikap ilmiah, dan religious. Tujuan tersebut sejalan dengan hakikat atau karakteristik IPA di SD, yaitu mengikuti ruang lingkup proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah (Mulyana, 2011:13).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang banyak menekankan pada kegiatan penemuan atau *discovery*. Penemuan dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPA secara ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2006:484).

Video adalah gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2013:49). Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan

proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2013:49). Video pembelajaran dapat mendorong minat belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menanamkan sikap dari afektif lainnya. Contohnya, video pembelajaran tentang kesehatan yang menyajikan tentang proses berjangkitnya penyakit diare dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan. Video juga dapat menyajikan peristiwa yang tidak mungkin dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau peristiwa alam lainnya (Arsyad, 2013:50).

Model penelitian pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:297). Metode penelitian pengembangan merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2012:297). Pemilihan model penelitian pengembangan Borg & Gall didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu prosedur atau langkah pengembangan yang terdapat dalam Borg & Gall jelas dan sistematis sehingga lebih mudah diterapkan dalam mengembangkan media video pembelajaran.

Model pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain melalui peran siswa sebagai *Stray* dan *Stay*. Siswa yang berperan sebagai *Stray* bertugas mencari informasi yang relevan untuk memecahkan suatu masalah dengan bertamu ke kelompok lain. Siswa yang berperan sebagai *Stay* bertugas membagikan hasil diskusi kelompoknya kepada

Stray kelompok yang berkunjung (Hidayat, 2015:46). Model ini cocok digunakan pada siswa kelas III bersamaan dengan penggunaan media video pembelajaran perubahan makhluk hidup pada hewan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih banyak dilakukan secara konvensional atau berpusat pada guru serta lemahnya kemampuan guru dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Masalah tersebut tentunya akan berdampak pada rendahnya prestasi belajar IPA siswa dibandingkan mata pelajaran lainnya. Selain itu kurangnya antusiasisme siswa dalam belajar, yang berakibat pada rendahnya pemahaman konsep siswa, keterampilan proses dan sikap ilmiah siswa tidak tumbuh. Kurang antusiasnya siswa berdampak pada pasifnya aktivitas belajar siswa yang akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa sedangkan dalam proses pembelajaran diharapkan siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, berinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru apabila ada kesulitan.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat menghindari adanya kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar dapat dikatakan cukup penting karena anak sekolah dasar umumnya lebih mudah belajar dengan hal-hal yang bersifat konkret. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mempelajari konsep dan materi pelajaran yang luas. Seharusnya guru menyadari pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru sekolah dasar yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikarenakan berbagai

alasan seperti biaya yang relatif mahal, tidak tersedianya waktu, hingga sulitnya membuat media pembelajaran.

Hasil observasi pada tanggal 23 April 2016 di SD Negeri Morombuh 03 menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku pembelajaran misalnya, buku bahasa Inggris, buku bahasa Indonesia, buku matematika, dan buku-buku pembelajaran lainnya. Alat peraga dalam pembelajaran tidak digunakan meskipun di sekolah telah tersedia Komponen Instrumen Terpadu IPA (KIT IPA). Selain ini, tidak adanya interaksi antara guru dengan siswa maupun interaksi siswa dengan sumber belajar atau media belajar membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Guru hanya menggunakan strategi konvensional dan menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan observasi menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran karena merasa kesulitan untuk menggunakannya. Selain itu, jumlah alat peraga atau KIT yang ada di sekolah tidak mengakomodasi seluruh siswa. Guru juga tidak pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dikelas. Siswa sering kali mengeluh sedikit bosan dengan pembelajaran dikelas yang kurang menarik dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Hasil analisis kebutuhan belajar IPA siswa kelas III menunjukkan bahwa 98% siswa menyukai pelajaran IPA, 98% siswa bersemangat ketika pembelajaran IPA dikelas, 100% siswa selalu memperhatikan guru yang sedang menerangkan pembelajaran IPA dikelas, 10% siswa menjawab guru tidak pernah menggunakan

media video pembelajaran pada saat pembelajaran dikelas, dan 100% siswa merasa senang jika guru menayangkan media video pembelajaran dikelas. Siswa menuliskan nilai IPA yang sering diperolehnya rata-rata menjawab 100, hal ini dikarenakan dalam buku tulis IPA siswa pada saat itu menunjukkan angka 100 namun berbeda dengan hasil rapor yang mereka peroleh. Siswa kelas III ini lebih menyukai pembelajaran berkelompok daripada pembelajaran individual.

Hasil analisis permasalahan diatas dapat diketahui, tidak adanya interaksi siswa dengan sumber belajar atau media belajar membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Salah satu cara memecahkan masalah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, media yang akan digunakan oleh peneliti yaitu media video pembelajaran. Guru bisa menggunakan media video pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah seperti waktu, jarak, dan ruang. Selain itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fachrur Rozie (2013) mengenai *Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD* menunjukkan bahwa video pembelajaran daur air untuk siswa kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa. Pengembangan produk media video pembelajaran daur air dapat dikatakan sangat layak dari segi kelayakan, keefektifan, keterterapan, dan kemenarikan. Hasil kelayakan oleh para ahli menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 88,1% dengan kriteria sangat layak. Tingkat kelayakan media dari pelaksanaan uji coba produk dan analisis dengan kategori keefektifan sebesar 76,6% serta rata-rata nilai hasil evaluasi siswa mencapai 80,2% dengan kriteria

sangat efektif, kategori keterterapan sebesar 88% dengan kriteria sangat baik, serta kategori kemenarikan sebesar 82,3% dengan kriteria sangat menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, media video pembelajaran dirasa perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA kelas III mengenai perubahan makhluk hidup pada hewan. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belaja siswa, dan sesuai untuk ranah psikomotorik sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas yang semula pasif. Berdasarkan permasalahan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Perubahan Makhluk Hidup Pada Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Morombuh 03 Kwanyar”.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran IPA kelas III tentang perubahan makhluk hidup pada hewan?
- 2) Bagaimanakah pengembangan RPP yang sesuai dengan materi perubahan makhluk hidup pada hewan?
- 3) Bagaimanakah hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Morombuh 03 Kwanyar?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan video pembelajaran perubahan makhluk hidup pada hewan kelas III SD Negeri Morombuh 03.

- 2) Untuk mengembangkan RPP tentang perubahan makhluk hidup pada hewan yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas III SD Negeri Morombuh 03.
- 3) Untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Morombuh 03 Kwanyar.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pengembangan media video pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan adalah sebuah video pembelajaran mengenai perubahan makhluk hidup pada hewan, yang berdurasi kurang lebih 10 menit, dan menayangkan gambar animasi.
- 2) Video tersebut dikembangkan dengan program *Macromedia Flash 8* dan *Windows Movie Maker*.
- 3) Video pembelajaran tersebut mencakup materi perubahan makhluk hidup pada hewan yang meliputi hewan katak, ayam, kupu-kupu, dan ikan.
- 4) Video pembelajaran ini dilengkapi dengan pengembangan RPP yang sesuai dengan topik.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang dikemukakan di atas adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Video pembelajaran ini diharapkan dapat memandu siswa untuk lebih memahami perkembangan dan perubahan makhluk hidup pada hewan secara terstruktur. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semula rendah, dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran.

2) Bagi Guru

Video pembelajaran ini akan membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar, khususnya materi mengenai perubahan makhluk hidup pada hewan. Penggunaan video pembelajaran ini diharapkan tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi perubahan makhluk hidup saja, melainkan juga dapat diterapkan dalam materi dan mata pelajaran lain.

3) Bagi Sekolah

Video pembelajaran dapat dijadikan alternatif agar sekolah, khususnya guru dapat membuat media pembelajaran, minimal mengembangkan media yang sudah ada kemudian disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga menjadi media pembelajaran yang tepat.

4) Bagi Peneliti

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

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1) Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi adalah suatu pernyataan yang tidak diragukan lagi kebenarannya sebagai titik tolak dalam suatu penelitian. Asumsi harus didasarkan pada keyakinan peneliti, sehingga dapat dijadikan titik tolak dalam penelitian (Arifin, 2012:196). Dalam penelitian pengembangan ini diasumsikan media video pembelajaran materi perubahan makhluk hidup pada hewan dapat mendorong

motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang semula rendah.

2) Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a) Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan silabus KTSP untuk Sekolah Dasar. Standar kompetensinya (SK 1) yaitu memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup (KD 1.3) adalah mendeskripsikan perubahan yang terjadi pada makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak (makanan, kesehatan, rekreasi, istirahat dan olahraga).
- b) Model penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Borg & Gall*.

1.6 Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2012:31). Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar

pada diri peserta didik. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media berbasis teknologi yaitu video pembelajaran.

- 2) Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak menyerupai gambar hidup disertai adanya suara. Video pembelajaran ini akan diukur dengan menggunakan instrument lembar observasi yang berisi tentang poin-poin yang akan dinilai oleh ahli-ahli baik mengenai data kevalidan, keefektifan, keterterapan, maupun kemenarikan video pembelajaran yang dikembangkan.
- 3) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, serta penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah.

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]