

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan guru sebagai pengajar atau seorang yang memberikan ilmu pengetahuan dan siswa yang menerima pengetahuan atau sedang belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru agar siswa memiliki tingkah laku ke arah yang lebih baik (Mujtahidin, 2014:4). Pembelajaran mencakup dua aspek penting yaitu aspek guru dan aspek siswa. Seorang guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal dengan kondisi K13.

Implementasi K13 yaitu pada sekolah dasar pada saat ini menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan kegiatan belajar yang menyatukan berbagai mata pelajaran (Mardianto, 2011: 38). Tema ialah pokok pikiran yang menjadi pokok pembicaraan (Lubis, 2020:179). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dimana pembelajarannya terdiri dari beberapa muatan pembelajaran yang disatukan pada tema-tema (Rusman, 2015:139). Berdasarkan paparan dari beberapa para ahli diatas tentang pembelajaran tematik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memuat materi dari beberapa pembelajaran. Implementasi pembelajaran tematik di SD nantinya siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 Januari 2020 di SDN Kamal 1, bahwa pembelajaran dikelas V dilaksanakan secara daring dan luring, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Dalam pembelajaran luring diperoleh data

bahwa penyampaian materi hanya dari bacaan pada buku paket, sekolah hanya memanfaatkan buku paket saja dalam menyampaikan materi. Sedangkan selama pembelajaran daring guru yang lebih banyak memberikan materi melalui group *WhatsApp*, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Seharusnya, penerapan pembelajaran kurikulum 2013 siswa yang lebih aktif. Bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran daring adalah buku paket tematik, selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar siswa berada dibawah KKM yaitu 68, dan KKM SDN Kamal 1 yaitu 70.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 Januari 2021 yaitu selama pembelajaran daring guru yang lebih banyak memberikan materi melalui group *WhatsApp*. guru hanya memberikan materi, kemudian siswa langsung diminta mengerjakan soal yang terdapat pada buku paket tematik. Seharusnya, pada penerapan pembelajaran kurikulum 2013 siswa yang lebih aktif misalkan guru memberikan siswa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan dibahas guna menstimulus pengetahuan siswa terlebih dahulu. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan, dengan begitu berdampak pada hasil belajar siswa dibawah KKM. Selain itu selama pembelajaran luring guru masih menggunakan cara konvensional, konvensional yang dimaksudkan adalah guru masih berperan aktif dalam pembelajaran. Guru tidak menggunakan bantuan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik pada saat pembelajaran, dimana guru hanya menggunakan media seadanya yang ada dikelas, guru lebih banyak menjelaskan dari buku paket saja. Sehingga siswa yang memiliki kemampuan

rendah mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan, hal ini berdampak pada nilai siswa.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang sudah dijawab oleh 29 siswa kelas V SDN Kamal 1 pada tanggal 11 Februari 2021 . Sebanyak 65,5% siswa tidak senang dengan pembelajaran online yang dilakukan oleh guru. Sebanyak 100% siswa senang jika pembelajaran dikemas dalam bentuk gambar, audio, video dalam perangkat teknologi yang dikemas secara menarik.

Maka kesimpulan permasalahan yang didapat yaitu guru selalu memberikan materi sehingga siswa pasif. Bahan ajar yang digunakan siswa hanya menggunakan buku paket dan selain itu guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran terbelah monoton dan berdampak pada hasil belajar siswa masih dibawah KKM.

Sebagai solusi dalam pemecahan masalah ini diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Konsep media yang akan dikembangkan berupa media video interaktif. Peneliti memilih media video interaktif untuk tema 9 subtema 1 pada pembelajaran 3 dan 4 karena media video tersebut mampu merangkum berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, dan animasi dalam suatu sajian sehingga mampu menstimulus perhatian siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Kualitas dalam ketahanan media video dapat bertahan selama berbulan-bulan dibandingkan dengan media cetak yang sudah ada di sekolah sebelumnya. Oleh karena itu video interaktif cocok jika digunakan sebagai

media pembelajaran dalam membantu menjelaskan pada peserta didik saat pembelajaran daring maupun luring. Selain akan memberikan ketertarikan siswa dalam mendengarkan pembelajaran, dapat memberikan penjelasan mengenai pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang berada pada kelas V tema 9 subtema 1.

Video interaktif adalah media yang menggabungkan unsur suara, gerak, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif dalam menggunakannya menurut Wardani (2018:373). Selain itu video interaktif adalah media audio visual yang dilengkapi dengan dubbing (suara penuntun) yang jelas agar siswa mudah memahami materi yang disajikan saat belajar. Selain itu video interaktif dapat menstimulus siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon apa yang dilihat dan didengar, sehingga isi materi dalam video akan terekam oleh otak siswa dan menimbulkan *feedback* dari soal yang disajikan oleh guru pada media dengan siswa.

Berdasarkan hasil analisis penelitian terdahulu tersebut bahwasannya dalam pengembangan media video interaktif menggunakan *software Adobe Flash* yang dimana tampilan pada tayangan gambar maupun animasi gerak yang digunakan kurang HD, *background* yang digunakan kurang menarik, *backsound* yang digunakan terlalu keras sehingga *dubbing* suara tidak terdengar jelas. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media lebih baik lagi dengan menggunakan *software After Effect* dan *premiere* agar tampilan gambar ataupun animasi yang nantinya digunakan lebih jelas, pemilihan *background* yang digunakan lebih disesuaikan dengan materi, dan antara *dubbing* suara dengan *backsound* yang dipakai lebih jelas dan sesuai.

Terdapat penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media video interaktif yang dilakukan oleh Alfianti dkk (2020) yang bertujuan dalam penelitiannya adalah untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video. Model penelitian *Borg & Gall*, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video memperoleh presentase sangat baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indah nya keragaman negeriku. Spesifikasi produk terdapat pembukaan (judul, gambar animasi, serta *background* sesuai dengan tema), bagian isi atau materi menjelaskan keragaman dan macam-macam suku bangsa di Indonesia, dan bagian penutup membuat pertanyaan kepada siswa. Adapun presentase nilai uji validasi 79,9% kriteria layak, uji produk 86,2% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang serupa juga terkait dengan pengembangan media video interaktif yang dilakukan oleh Meliya Ulva (2015) yang bertujuan dalam penelitiannya adalah menghasilkan video pembelajarn interaktif untuk melatih keterampilan bercerita dan mengetahui efektivitas dan kelayakan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Model penelitian *Borg & Gall*, spesifikasi produk yang dihasilkan kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan. Aspek yang dikembangkan dengan alur cerita yang runtut, gerak animasi yang sederhana, memuat teks, gambar, warna serta audio. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif sangat valid, sangat efektif dan dapat diterapkan menurut para ahli materi dengan presentase 87%, validasi media 72,8% cukup valid, cukup efektif dan data digunakan, persentase ahli validasi desain pembelajaran 63,2% menunjukkan media

cukup valid, cukup efektif dan data digunakan. Maka media yang dikembangkan efektif dalam melatih keterampilan bercerita siswa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Karakteristik Geografis Tema 9 Subtema 1 Pada Siswa Kelas V SDN Kamal 1 ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian diatas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis pada kelas V Tema 9 Subtema 1?
2. Bagaimanakah hasil analisis kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan produk pengembangan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis pada kelas V Tema 9 Subtema 1?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis tema 9 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Kamal 1 sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis tema 9 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Kamal 1;
- 2) Untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis tema 9 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Kamal 1.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk video interaktif pembelajaran berupa aplikasi yang dibuat dari *software After Effect* dan *premiere* yang dikemas dalam bentuk komputer dan *android* yang dapat digunakan siswa.
- 2) Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan yaitu berbasis video untuk kelas V SDN Kamal 1 dengan Tema 9 “Benda-Benda di Sekitar Kita” Subtema 1 “Benda Tunggal Dan Campuran” yang dikembangkan dengan topik karakteristik geografis di Indonesia.
- 3) Pembelajaran tersebut memuat materi letak geografis dan kenampakan alam di Indonesia pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4.
- 4) Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah *After Effect* dan *premiere*. Produk yang dikembangkan berupa program video interaktif yang berisikan letak geografis dan kenampakan alam di Indonesia yang ada, dengan komponen seperti teks, gambar, musik, serta warna. Penjelasan terkait isi program video interaktif sebagai berikut:

- a) Dari segi tampilan layar pembuka, berisi judul tema “Karakteristik Geografis” untuk kelas V SD.
- b) Dari segi tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Judul media, berisi identitas media.
 - 2) Kompetensi, terdiri dari Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.

- 3) Materi pembelajaran, dipilih 1 subtema yaitu pada subtema 1 tentang “Karakteristik Geografis” pada pembelajaran 3 dan 4.
 - 4) Evaluasi, berisi soal-soal latihan (soal latihan berada pada setiap akhir materi).
 - 5) Profil, berisi profil pengembang media.
- c) Video tersebut disajikan dalam beberapa komponen yaitu: terdapat teks, gambar, musik, warna, dan animasi bergerak sebagai penunjang video agar tampilannya menarik. Video tersebut dapat diakses dengan mudah melalui laptop maupun menggunakan *handphone*.
- d) Durasi video 23.38 menit (pada pembelajaran 3 durasi 00.00-11.50 menit, sedangkan pada pembelajaran 4 durasi 11.51-23.38 menit)

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media video interaktif materi karakteristik geografis pada Tema 9 Subtema 1 ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media hanya terbatas pada lingkup Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4.
- 2) Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain; Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V SDN SDN Kamal 1 Tahun Ajaran 2020/2021 Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan.
- 3) Model penelitian yang digunakan menggunakan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi.
- 4) Ada satu tahapan yang tidak terlaksana yaitu produksi massal dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang media pembelajaran yang bermanfaat serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pengembangan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis tema 9 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Kamal 1.

1) Bagi Guru

Dapat dijadikan pilihan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa di dalam kelas dan materi yang dijelaskan dapat dipahami dengan mudah.

2) Bagi Siswa

Menambah daya tarik dan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran tematik, siswa dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah, siswa dapat mengetahui tentang letak geografis Indonesia melalui materi tersebut, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan karakteristik geografis dengan memanfaatkan teknologi.

3) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah bahan pembelajaran. Selain itu, media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara daring maupun pembelajaran secara tatap muka.

4) Bagi Peneliti

Dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang pengembangan media pembelajaran video interaktif karakteristik geografis tema 9 subtema 1 pada siswa kelas V SDN Kamal 1. Selain itu, pengembangan video interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peneliti.

G. Definisi Istilah

Definisi Istilah merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti atau variabel penelitian. Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk membantu tersampainya materi kepada siswa sehingga terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.
- 2) Video interaktif merupakan gabungan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif dengan penggunaanya dan dikemas semenarik mungkin dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dari lintas mata pelajaran yang berbeda-beda.
- 4) Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 merupakan pembelajaran kelas V SDN Kamal 1.