

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam ketentuan aturan dari undang-undang mengenai pendidikan nasional tahun 2003 Nomor 20 pasal 1 ayat 1. Pendidikan itu sendiri dijadikan upaya yang dapat membantu untuk menciptakan suasana belajar serta membantu siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan potensi dan kemampuan yang dimiliki dirinya secara pribadi beserta agar memperoleh berbagai pengajaran mulai dari spiritual keagamaan, pemahaman terhadap suatu ilmu, karakteristik, pembentukan terhadap moral dan akhlak mulia, beserta upaya untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan baginya, khususnya dalam cakupan luas pada negara. Untuk melaksanakan pendidikan perlu adanya tujuan pendidikan nasional yaitu dengan menerapkan kurikulum dalam pendidikan di Indonesia.

Sesuai dengan aturan dari Permendikbud No. 22 tahun 2016 berkaitan terhadap standar yang ditetapkan dalam proses pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran kurikulum 2013 di Sekolah Dasar memanfaatkan beberapa penggunaan dalam prosesnya yaitu tematik terpadu menyesuaikan terhadap perkembangan bagi siswa itu sendiri. Diputra (2016, h. 126) mendefinisikan penggunaan yang diterapkan terhadap metode pembelajaran melalui tematik terpadu ialah “Upaya yang dalam pengimplementasiannya memanfaatkan tema yang berkaitan dan berhubungan terhadap akumulasi dari keseluruhan mata pelajaran, dengan demikian membuat sesuatu menjadi lebih

berarti terhadap siswa'. Permendikbud No. 21d tahun 2016 terhadap standar membatasi lingkup materi yang akan diimplementasikan pada proses pembelajaran SD/MI diantaranya: 1) Pendidikan Agama, 2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), 3) Bahasa Indonesia, 4) Matematika, 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan 7) Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), 8) Muatan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Tetapi pada kenyataannya banyaknya kesulitan yang dihadapi bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran diantaranya berkaitan terhadap memberikan fokus perhatian atas pelajaran yang disampaikan untuk kemudian diingat dan dipahami, sehingga hal tersebut membuat siswa tidak mempunyai konsep dasar atau perolehan hasil yang didapatkan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan memiliki tujuan begitu juga pembelajaran, salah satu tujuan pembelajaran untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada tahapan utama yang perlu dilakukan ialah mengingat atas pembelajaran yang telah disampaikan untuk kemudian dipahami, Taksonomi Bloom revisi Anderson dalam (Gunawan dan Palupi, 2016). Terdapat enam tingkatan dalam Taksonomi Bloom, yaitu: (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi dan (C6) mencipta. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan oleh siswa diantaranya mempunyai potensi agar dapat memahami sesuatu yang telah disampaikan sehingga dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk melihat pencapaian yang telah dimiliki pada proses pembelajaran, namun yang perlu digaris bawahi adalah pelajaran yang disampaikan tidak hanya sekedar diingat bagi siswa namun lebih eksplisit dari hal tersebut yaitu memahami

secara mendalam atas materi pelajaran yang disampaikan, sehingga upaya yang dapat dilakukan agar membuat siswa mendapatkan pemahaman terhadap pembelajaran perlunya diimplementasikan dalam bentuk interpretasi Sekolah Dasar.

Tahap perkembangan ranah kognitif yaitu: a) Tahap *Sensorimotor* (usia 0-2 Tahun) anak banyak bereaksi reflek, b) Tahap *Praoperasional* (usia 2-7 tahun) anak mulai mempelajari nama-nama objek yang sama dengan yang dipelajari oleh orang dewasa, c) Tahap *Operasional Konkret* (usia 7 atau 8-12 tahun) pikiran sudah mulai stabil dalam arti aktivitas batiniah, d) Tahap *Operasional Formal* (usia 11 atau 12-18 tahun). Jika dilihat dari perkembangan kognitif diatas bahwa anak Sekolah Dasar berada di periode perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret.

Agar dapat melakukan perkembangan terhadap intelektual yang dimiliki oleh setiap anak maka perlunya terus mengasah diri dalam pembelajaran. Pada tahapan tersebut kemampuan yang dimiliki anak sudah bersifat lebih eksplisit mulai dari berhitung, menulis, serta melakukan korespondensi kemudian kiatan lain yang dapat diimplementasikan yaitu “Menggunakan pola pikir dalam proses pembelajaran namun masih bersifat abstrak dengan kecenderungan yang bersifat sederhana” (Desstya,2014 h. 26). Dengan adanya kemajuan teknologi bahwa siswa tidak hanya mendapatkan pembelajaran dari tatap muka dan objek konkret saja. Siswa juga perlu menambah wawasannya melalui internet, media interaktif, *video* pembelajaran, modul, bahan ajar dan lain sebagainya untuk membantu pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Untuk menyampaikan materi yang

ingin diterapkan dalam proses pembelajaran maka penggunaan teknologi yang bersifat canggih memberikan kesempatan terhadap pendidikan dalam menentukan penggunaan media yang akan diterapkan pada proses pelaksanaannya. Sesuai dengan pernyataan tersebut, pentingnya bagi guru agar dapat menguasai dan mengimplementasikan atas penggunaan dari teknologi agar dapat diajarkan terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih juga mempengaruhi media yang digunakan pada proses pembelajaran yang terus mengalami perubahan yang bersifat signifikan pada waktu tertentu. Sehingga hal tersebut dijadikan acuan bagi guru untuk terus mengikuti inovasi terbaru agar dapat menyesuaikan namun ini dijadikan sebagai tantangan yang mesti didapatkan oleh guru. Oleh karenanya harapan besar bagi setiap siswa mendapatkan pengetahuan atas penyampaian yang dilakukan oleh guru maka perlunya memodifikasi terkait dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran sehingga dapat memberikan dampak yang positif terhadap siswa. Salah satu diantara banyaknya metode yang dapat diimplementasikan dengan keunggulannya masing-masing ialah video yang bahkan saat ini sudah menjadi populer di kalangan masyarakat, namun pada kenyataannya guru itu sendiri hingga kini tidak memanfaatkan bantuan dari video.

Berdasarkan pendapat Munir (2012,h. 289) menyebutkan bahwasanya “Video ialah salah satu penggunaan atau bagian dari teknologi yang berfungsi untuk melakukan beberapa hal diantaranya adalah perekaman, pengelolaan, menyimpan, memindahkan, serta mengurutkan suatu gambar yang pada dasarnya tidak bergerak”. Adapun pihak yang dapat menerapkan metode pembelajaran

tersebut ialah guru yang bertujuan untuk menyampaikan pemahaman penuh materi pada setiap peserta didik melalui penggunaan media jenis audio visual. Sementara itu media audio visual itu sendiri ialah bagian dari media yang dalam pengimplementasiannya membutuhkan bantuan dari indra pendengaran serta penglihatan. Adapun interpretasi dari bagian tersebut bisa berupa video pembelajaran penggunaan dari video pembelajaran dapat membantu guru untuk memberikan materi atau berbagai macam sumber yang dijadikan sebagai rujukan baik itu dari guru ataupun siswa.

Menurut Riana (2008, h. 24) mendefinisikan dalam penggunaan sarana pembelajaran melalui pemanfaatan “Video ialah cakupan dari audio visual yang memaparkan terkait dengan pesan atau inti yang didapatkan atas konsep-konsep, beberapa prinsip, pengetahuan yang didapatkan sehingga membuat siswa dapat lebih memahami terhadap pembelajaran yang disampaikan”. Ada beberapa hal yang melatarbelakangi penggunaan video pada saat melangsungkan kegiatan proses pembelajaran diantaranya: 1) waktu yang digunakan pada proses pembelajaran bersifat efisien, 2) adanya peluang yang didapatkan oleh siswa untuk meningkatkan keaktifannya, 3) berfungsi agar dapat menyampaikan pembelajaran atau suatu materi terhadap siswa, 4) pada dasarnya adanya ketidaksesuaian penerapan metode yang diharapkan bagi setiap siswa dalam proses pembelajaran namun melalui penggunaan video dapat dengan mudah dipahami, dan 5) kecenderungan guru yang menyampaikan materi melalui metode ceramah menjadi lebih dikurangi pada proses pembelajaran. Namun demikian, saat ini masih belum tersedia dan kekurangan media pembelajaran, untuk itulah perlu

dikembangkan *video* pembelajaran interaktif tersebut. Pembuatan media menggunakan aplikasi *Macromedia flash* versi 8, adapun alasan peneliti memilih aplikasi tersebut yaitu *Macromedia flash* menghasilkan file dengan ukuran kecil, dapat berinteraksi dengan media karena bersifat interaktif. *Macromedia flash* adalah aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan desain dalam membuat media pembelajaran interaktif, menarik dan dinamis. Animasi dapat dibuat dengan lebih sederhana, cepat dan lebih menarik menggunakan *Macromedia flash*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Merdiana Gultom selaku guru kelas I di SD 173532 Tarabunga. Berikut paparan hasil wawancara dengan Ibu Merdiana Gultom: Pertama, rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat melalui nilai mid semester ganjil yang sebagian besar masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Nilai rata-rata yang didapatkan masih berada di bawah KKM atau singkatan dari kriteria ketuntasan minimal yang berkisar 45,50. Hal tersebut dilihat atas dasar keseluruhan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa, bahwa pada pembelajaran tematik hanya 7 siswa (35%) yang nilainya berada di rata-rata standar atau telah mencukupi pada KKM namun jika ditinjau siswa dari keseluruhan siswa tersebut yang berkisar 65% atau setara dengan 13 siswa nilainya masih berada di bawah standar. Rendahnya nilai siswa disebabkan pada masa pandemi ini yang mengharuskan siswa dan guru melaksanakan pembelajaran daring sehingga pembelajaran kurang optimal dan malasnya siswa untuk datang belajar ke sekolah.

Rata-rata siswa kelas I masih lemah pada pembelajaran, seperti dalam mengajarkan materi ataupun soal siswa masih banyak yang belum bisa membaca. Siswa masih sulit dalam belajar berhitung mundur. Dengan adanya permasalahan kedua maka peneliti akan memberi penguatan di video pembelajaran interaktif pada tematik.

Kedua, sumber belajar yang digunakan siswa masih sebatas buku tematik. Guru melaksanakan pembelajaran online/daring dengan memberi tugas langsung dari buku sehingga tidak ada interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran dan membuat belajar menjadi membosankan. Penelitian relevan yang dilakukan dari hasil yang didapatkan melalui Wanda Rahmansyah yang berhasil mengemukakan penemuan yang didapatkan perolehan dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwasanya mayoritas dari setiap siswa akan lebih memilih penerapan penggunaan video pada proses kegiatan belajar mengajar daripada terfokus terhadap buku yang bersifat atau berisikan teks yang membuat siswa menjadi merasa bosan.

Ketiga, guru dan sekolah membutuhkan media berbasis teknologi komputer selama proses pembelajaran daring/online. Khususnya pada kelas I yang biasanya menggunakan benda-benda konkret sebagai media pembelajaran dikarenakan masa pandemi semua terkendala dalam menggunakan media. Kendala juga terdapat kurang terampilnya guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan waktu yang terbatas dan wawasan yang masih kurang. Dilihat dari jurnal penelitian Ketut Agustini dan Jero yang mengembangkan video pembelajaran yang menunjukkan hasil dari verifikasi ahli diketahui bahwa

multimedia interaktif mendapatkan predikat yang layak digunakan. Multimedia berbasis komputer semakin penting di masa sekarang karena sistemnya terdiri komponen media (teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video) yang sangat lengkap dari media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka perlu sebuah pemecahan masalah sebagai solusi untuk pembelajaran pada kelas I yaitu dengan menambah media pembelajaran di sekolah untuk peserta didik kelas I dan menambah variasi guru menggunakan media pembelajaran salah satunya berbasis teknologi. Peneliti mendeskripsikan sedikit media pembelajaran sebagai berikut: video pembelajaran interaktif berisi (teks, gambar, audio dan video) dengan materi praktis yang disampaikan melalui *audio visual* dilengkapi suara yang menuntun jalannya video sehingga ada keseruan dalam belajar. Dalam media juga terdapat lagu nasional/lagu wajib untuk dapat mengajak anak menari ataupun bernyanyi. Terdapat gambar yang menjelaskan materi dan cerita serta video dilengkapi dengan kuis.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173525 Tarabunga T.A 2020/2021.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan penulis adalah sebagai berikut:



1. Pemahaman terhadap materi pembelajaran tematik siswa masih kurang dan sebagian siswa masih ada yang belum bisa membaca, sehingga rendahnya hasil belajar siswa.
2. Sumber belajar yang digunakan siswa masih sebatas buku tematik.
3. Media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran langsung biasanya menggunakan benda-benda konkret, karena kondisi pandemi maka dilakukan pembelajaran daring, pada saat pembelajaran online/daring guru bingung media berbasis teknologi yang akan digunakan. Salah satu kendala yaitu pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang pengetahuannya, dan masih sedikit guru menggunakan media berbasis teknologi sehingga Guru dan sekolah membutuhkan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi terkhusus untuk kelas I SD.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan penelitian ini maka pembatasan yang ditetapkan terhadap rumusan masalah yang telah dikemukakan dengan tujuan lebih memberikan fokus untuk mengatasi masalah yang didapatkan, dengan demikian hendaknya melaksanakan sebuah pembatasan serta memberikan perhatian dalam pengembangan video proses. Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi tema 7 subtema 2 kelas 1 SD pada pembelajaran 3.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021 ?
2. Bagaimana penilaian kelayakan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan guru kelas 1 SD ?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021 ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021.
2. Untuk mengetahui penilaian kelayakan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I

SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan guru kelas I SD.

3. Untuk mengukur efektivitas pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, pengembangan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi Tema 7 Subtema 2 di Kelas I SDN 173532 Tarabunga T.A 2020/2021 dan menambah inovasi media pembelajaran dalam muatan tematik serta dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya serta dimanfaatkan sebagai sumber wawasan bagi kemajuan media pembelajaran agar berfungsi dengan penyampaian materi dan membatasi keletihan dan kepenatan di ruang belajar pembelajaran.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Jika ditinjau berdasarkan perolehan yang didapatkan terhadap siswa ialah meningkatkan pemahaman materi berdasarkan pemanfaatan pengembangan teknologi yang digunakan sebagai alat untuk menumbuhkan ketertarikan yang dimilikinya untuk mengikuti proses pembelajaran tematik dengan demikian dapat memperoleh

peningkatan terhadap mutu yang dimiliki dalam proses belajar sehingga mendapatkan pemahaman penuh.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini yang didapatkan berdasarkan aspek tinjauan guru ialah dapat menyediakan berbagai macam variasi yang ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan demikian penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak akan membuat siswa menjadi lebih bosan sebab adanya tingkat kreativitas yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengembangkan penggunaan atas media pembelajaran interaktif sebagaimana mengikuti dengan arus perkembangan zaman yaitu teknologi yang canggih.

c. Bagi Sekolah

Adapun manfaat yang didapatkan berdasarkan aspek sekolah ialah memiliki mutu yang baik yang diterapkan dalam sekolah tersebut pada aspek pembelajaran yang berlaku, terutama tematik, sehingga dapat membuat seluruh siswa mengalami peningkatan terhadap pengetahuan yang ia miliki untuk menggunakan proses kelangsungan pembelajaran melalui media teknologi seperti pemanfaatan terhadap video.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan penelitian dan harapan ilmunya bisa digunakan saat diterapkan di sekolah.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Manfaat bagi peneliti lainnya yaitu: (1) Sebagai referensi atau panduan dalam meneliti pengembangan terkhusus media dengan model pengembangan ADDIE, (2) Peneliti lainnya membuat inovasi terbaru dalam pembuatan media yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga pembuatan media yang inovatif, kreatif dan menyenangkan semakin maju sesuai perkembangan zaman.

