

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan berbagai aspek kehidupan saat ini sangat pesat, salah satunya kemajuan dibidang IPTEK. Perkembangan tersebut menimbulkan berbagai macam tantangan, termasuk tantangan bagi perkembangan pendidikan. AECT (Association of Educational and Communication Technology) pada tahun 2004 mengemukakan bahwa: “Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi”.

Saat ini, dunia pendidikan banyak memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran, terutama merangsang perhatian dan minat siswa. Proses belajar mengajar di sekolah sangat beragam dan terkadang guru memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan memaknai pembelajaran di kelas terutama pembelajaran bersifat abstrak sehingga menyulitkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Hal ini akan cepat membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep siswa. Jika pembelajaran tidak begitu menarik maka akan mengakibatkan rendahnya kemauan siswa untuk belajar, misalnya siswa terlambat masuk kelas, sering melamun, kurang memperhatikan apa yang dikatakan guru, dan siswa cenderung untuk berbicara dengan teman sekelasnya saja daripada mendengarkan penjelasan guru, seringnya izin keluar kelas dan siswa yang merasa bosan

terkadang membuat keributan didalam kelas yang membuat kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini dapat berdampak kepada hasil belajar siswa.

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, karena guru memiliki kemampuan tidak hanya untuk mentransformasikan pengalaman dan memberikan keteladanan, tetapi juga untuk menginspirasi potensi dan karakter yang baik (Yonny, 2011, h. 9).

Pada kenyataannya, banyak guru SD mengalami kendala dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran di kelas. Menurut Gerlach (2007), media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan atau situasi yang membuat kondisi bagi siswa untuk mendapat pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Banyak sekali media pembelajaran yang tersedia dengan menggunakan media audio, media visual maupun media audiovisual. Media video pembelajaran dapat dikategorikan sebagai jenis media *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat dan didengar. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga pada pembelajaran tematik belum pernah menggunakan video pembelajaran (media pembelajaran), media pembelajaran yang dipakai adalah media cetak seperti gambar yang di print kemudian di tempelkan di kertas karton dan dipajang di depan kelas serta proses belajar mengajar yang berlangsung cenderung menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab. Terkadang guru hanya menggunakan buku paket sebagai pegangan guru dan siswa untuk belajar serta kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif membuat siswa kurang aktif serta tidak beberapa siswa yang memberikan umpan balik terhadap pelajaran yang sudah disampaikan guru. Sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa, hal ini dapat

dilihat dari data nilai harian siswa kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga. Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Nilai Harian Siswa Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga

| Pelajaran | KKM | Jumlah siswa | Siswa tuntas | | Siswa tidak tuntas | |
|------------------|-----|--------------|--------------|------------|--------------------|------------|
| | | | Jumlah | Persentase | Jumlah | Persentase |
| Bahasa Indonesia | 60 | 18 | 7 | 38,8% | 11 | 61,1% |
| IPS | 60 | 18 | 6 | 33,3% | 12 | 66,6% |

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan nilai hasil belajar pada tema 5 Subtema 1 pembelajaran 1 yang tuntas melampaui pada pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 7 siswa atau sekitar 38,8% dari 18 siswa dan pada pelajaran IPS sebanyak 6 orang atau sekitar 33,33% dari 18 siswa. Hal ini menunjukkan siswa masih belum memenuhi nilai KKM.

Menurut Cheppy Riyana (2007), media video pembelajaran merupakan media yang menampilkan audio dan visual yang memuat informasi pembelajaran seperti teori, prosedur dan konsep pengetahuan untuk membantu memahami materi pembelajaran. Kelebihan media video dalam pembelajaran adalah kemampuannya menampilkan gambar bergerak dan suara yang menjadi daya tarik tersendiri karena siswa mampu menggunakan lebih dari satu indera untuk menyerap informasi.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas IV SD 173301 Lumbantongatonga mengatakan bahwa guru memang belum menggunakan media video pembelajaran, dikarenakan keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi seperti laptop dan proyektor untuk menayangkan video pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa belum bisa mengembangkan atau menginovasikan media berupa video pembelajaran karena dirasa cukup sulit dalam pembuatannya. Selain

itu guru mengatakan bahwa selama ini pembelajaran yang berlangsung hanya memakai media cetak berupa gambar di print kemudian ditempel di kertas karton dan terkadang hanya menggunakan buku paket.

Terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran berupa video, guru mengatakan bahwa kebutuhan untuk video pembelajaran dirasa sangat perlu karena di SDN 173301 Lumbantongatonga belum pernah menggunakan video pembelajaran. Selain itu guru juga menjelaskan bahwa jika video pembelajaran digunakan, maka peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan, karena dalam video pembelajaran akan terdapat animasi yang menarik, gambar dan audio terkait materi yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, motivasi dan rasa ingin tahu sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan video pembelajaran dapat dijadikan peneliti sebagai penguatan untuk melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Riyanto, Ujang Jamaludin dan Aan Subhan Pamungkas (2019, h. 1-13) dalam artikel pendidikan dan pembelajaran dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten, Indonesia yang berjudul pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *videotube* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya adalah bahwa video pembelajaran berbasis *videotube* mata pelajaran IPS materi fenomena alam (peristiwa) yang terjadi di Indonesia berada pada kategori sangat layak dan mendapat kategori sangat baik menurut ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan saat melakukan uji coba terbatas kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab pada proses belajar mengajar
2. Peserta didik kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga kurang aktif dalam proses belajar mengajar serta tidak beberapa siswa yang memberikan umpan balik terhadap pelajaran yang sudah disampaikan guru sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran tematik di SDN 173301 Lumbantongatonga
4. Guru yang mengalami masalah dalam menginovasi dan mengembangkan media pembelajaran di kelas
5. Perlunya pengembangan video pembelajaran sehingga menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian. Tujuannya agar hasil penelitian tersebut dapat dijelaskan secara lebih spesifik dan terarah. Oleh sebab itu, batasan masalah

penelitian ini adalah “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Pembelajaran Tematik Khusus Pada Pembelajaran Tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1 “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga”.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1 “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1 “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga?
3. Bagaimana keefektifan hasil belajar terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1 “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1

“keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga .

2. Mengetahui kepraktisan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1 “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga.
3. Mengetahui keefektifan hasil belajar terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 “indahny keragaman di Negeriku” Subtema 1 “keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” pembelajaran 5 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjanjikan untuk menambah pengetahuan di bidang pendidikan umum dalam pengembangan media video pembelajaran serta mempermudah siswa memahami pembelajaran tematik serta menjadi bahan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secata praktis, penelitian ini membawa manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, melalui penelitian ini siswa diharapkan akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru
 1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi kepada guru mengenai pengembangan video pembelajaran

2. Sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Bagi sekolah
1. Untuk menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan media video pembelajaran
 2. Sebagai bahan masukan untuk memperhatikan penggunaan media pembelajaran berbasis video agar minat belajar siswa bertambah dan hasil belajar optimal.
- d. Bagi Peneliti Lanjutan, sebagai bahan referensi dan dasar penelitian bagi pengembangan media pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam mengembangkan video pembelajaran.