

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang terpenting dan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan tersebut tentunya proses pembelajaran sangat berperan penting.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Suryani, dkk (2021, h. 5) menyimpulkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk dan sarana penyampaian informasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Untuk itu, guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat mendorong siswa belajar secara optimal.

Nasution (2012, h. 99) menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu, sangat berpengaruh dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Kegiatan belajar mengajar dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia. Media pembelajaran yang biasanya hanya tersedia dalam bentuk cetak, kini sudah ada media pembelajaran yang berbentuk non cetak, salah satunya media pembelajaran berbasis audio visual dengan memanfaatkan komputer maupun android. Media audio visual merupakan alat penyampaian informasi atau materi berupa gambar dan suara dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Salah satu contoh media audio visual yaitu media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang berisikan gambar bergerak juga suara dalam menyampaikan materi atau informasi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, akan tetapi diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran di kelas, pemanfaatan dan penggunaan media digital masih jarang. Hal ini juga terjadi di SD N 106161 Laut Dendang dimana penggunaan media yang memanfaatkan bantuan dari kecanggihan teknologi masih terbilang jarang.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 27 September 2022 dengan guru PJOK kelas IIIa di SD N 106161 Laut Dendang penggunaan media pembelajaran dengan bantuan kecanggihan teknologi masih belum digunakan. Dalam pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran video ataupun berbasis

teknologi lainnya tidak diterapkan, salah satunya pada materi budaya hidup sehat dimana dalam penjelasan materinya hanya didukung oleh media berbasis cetak seperti buku siswa. Dalam menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam belajar saat guru menyampaikan materi. Kurang antusias atau terlibatnya siswa dalam pembelajaran berdampak pada hasil belajar sebagian siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru diketahui bahwa dilihat dari tes hasil belajarnya, tidak semua siswa dinyatakan tuntas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis merasa media berupa video pembelajaran cocok untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi budaya hidup sehat. Karena media ini dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat tertarik dan dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar sehingga diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat sehingga lebih mudah memahami materi budaya hidup sehat. Pemilihan media video ini juga didasari karena di SD N 106161 Laut Dendang tersedia alat untuk mendukung penggunaan media video pembelajaran di kelas, yaitu dengan adanya bantuan *infocus*.

Pemilihan pengembangan video ini juga didukung penelitian terdahulu oleh Deo Dedika Haking, dan Yerry Soepriyanto dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan peneliti terbukti valid dan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di kelas V. Dari hasil *pre test* dan *post test* dibuktikan bahwa

penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Budaya Hidup Sehat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N 106161 Laut Dendang T.A 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan memanfaatkan buku cetak.
2. Guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran materi budaya hidup sehat.
3. Tidak semua siswa terlihat antusias dalam pembelajaran.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berbentuk video di SD N 106161 Laut Dendang.
5. Masih terdapat beberapa hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memfokuskan masalah pada penelitian ini difokuskan pada

pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video pada materi budaya hidup sehat di kelas IIIa SD N 106161 Laut Dendang pada tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran sehingga berguna dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan media video pembelajaran ini dalam mengajar.

2. Bagi Siswa

Membantu dalam memahami dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran video ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan penulis dalam mengembangkan produk untuk pembelajaran dan sebagai tambahan wawasan pengetahuan dalam merancang.

5. Bagi Peneliti Lain

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh serta untuk menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

