

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dan antar sesama peserta didik. Oleh sebab itu, di dalam proses pembelajaran harus ada interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan juga antar sesama peserta didik supaya tercapai pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran seharusnya tidak hanya mengutamakan hasil, tetapi harus juga mengutamakan proses karena sejatinya belajar adalah melalui proses pembinaan sebagaimana menurut Griffiths (2005, h.55) *learning is inherent within the coaching process* (belajar adalah melekat dalam proses pembinaan). Ini sejalan dengan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, yaitu “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Untuk mewujudkan standar yang diharapkan tersebut, tentunya tidak hanya dilakukan pola pembelajaran secara konvensional seperti guru menjelaskan,

memberikan contoh, memberikan soal latihan, dan memberikan tugas. Pola pembelajaran tersebut akan mengurangi kebermaknaan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik. Ini disebabkan karena materi yang disampaikan tidak cukup hanya dengan penjelasan atau pemberian contoh saja. Peserta didik perlu diberikan materi yang lebih luas, rinci, atau bahkan lebih banyak sehingga pemahaman yang diperoleh lebih maksimal (Rahmi, 2020, h.113). Hal itu tentu saja tidak serta merta dapat dihadirkan di depan kelas secara nyata, beberapa penjelasan ataupun contoh terhadap suatu materi pembelajaran perlu visualisasi sehingga peserta didik seolah-olah berada di suatu tempat sehingga mereka dapat menyaksikan contoh materi yang disampaikan secara langsung. Dalam hal tersebut tentunya perlu dihadirkan video pembelajaran.

Penggunaan video pembelajaran tentu sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena video pembelajaran bersifat memiliki beberapa keunggulan seperti dapat memperluas cakupan, memperdalam, serta memperjelas materi pembelajaran agar siswa lebih memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Sadiman, 2014, h.162) . Namun yang menjadi kendala saat ini adalah keterbatasan video pembelajaran dikarenakan proses pembuatannya yang tergolong rumit terutama jika menggunakan perangkat komputer/ laptop. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Darmawan, (2018, h.11) bahwa proses pembuatan video yang dimulai dari perancangan skenario, pengambilan gambar menggunakan *device* yang berbeda, input video menggunakan program *video creator* serta proses *rendering* yang tentunya memerlukan waktu yang lama

sehingga membuat guru jarang membuat video pembelajaran (Darmawan, 2018, h.11).

Sebagaimana wawancara peneliti dengan 10 orang guru kelas V beserta 3 kepala sekolah di Kecamatan Pontianak utara pada hari Jum'at/ 12 Februari 2021 bertempat di SDN 07 Pontianak Utara pada kegiatan Workshop Pembuatan Video Pembelajaran, diketahui bahwa hanya 3 dari 10 guru tersebut yang membuat video pembelajaran untuk menunjang pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi seperti saat ini, pembuatan video itupun hanya sebatas convert slide power point materi pembelajaran kedalam format mp4 yang memang telah tersedia dalam aplikasi office power point. 4 orang guru yang lain menyatakan bahwa mereka menggunakan video pembelajaran yang diupload oleh orang lain di youtube dalam pembelajaran mereka. Selanjutnya, 3 guru yang lain hanya memanfaatkan buku paket maupun LKS dalam menyampaikan pembelajaran.

Hal ini tentu dirasakan kurang maksimal oleh guru itu sendiri, terlebih bagi guru kelas V yang sebenarnya perlu mempersiapkan materi pembelajaran lebih lengkap dan menyeluruh karena di kelas V materi pembelajaran lebih kompleks. Sebagaimana yang dinyatakan oleh keempat guru yang membuat video pembelajaran di atas, guru tidak dapat mengeksplor lebih dalam mengenai materi pembelajaran karena terbatas dalam hal konten media, disamping itu mereka tidak dapat menampilkan gaya dan ekspresi yang tepat sesuai dengan materi saat menjelaskan pembelajaran. Disamping itu, video pembelajaran yang tersedia di beberapa channel youtube sebagaimana yang biasa digunakan oleh guru yang lain terkadang tidak sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dirasakan perlu

perbaikan. Berdasarkan wawancara dengan tiga kepala SD di Kecamatan Pontianak Utara yakni SDN 10 Pontianak Utara, SDN 41 Pontianak utara serta SDN 01 Pontianak Utara, diperoleh informasi bahwa permasalahan pembuatan video pembelajaran di sekolah oleh guru disebabkan karena ketidakmampuan guru dalam pengoperasian aplikasi editing video pada komputer/laptop maupun aplikasi handphone.

Sejatinya kondisi pandemi yang masih melanda saat ini, video pembelajaran tematik yang berisikan beberapa muatan pembelajaran sangat diperlukan oleh guru untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran baik secara tatap muka terbatas ataupun dalam jaringan. Dengan semikian, peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep pengetahuan melalui tampilan video yang berisikan penjelasan guru serta animasi penyertanya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Muryaroh dan Fajartia (2017, h.1) dinyatakan bahwa untuk peserta memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses pembelajaran diperlukan solusi yaitu perlunya pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan *device* yang mudah didapat, *simple* digunakan, mudah proses editingnya serta menarik hasilnya. Satu di antara yang dapat digunakan adalah perangkat *Android* yang tentunya dimiliki oleh setiap guru.

Keunggulan penggunaan *Android* tentunya sangat mudah untuk dilakukan karena tersedia berbagai aplikasi editing video yang *simple* dan menghasilkan kualitas yang tidak kalah menarik dibandingkan dengan *software* di komputer/laptop (Iqbal, 2020, h.1). Keunggulan lainnya yaitu perangkat android

sangat efisien digunakan, mulai dari proses pengambilan gambar/ video, proses editing, hingga proses renderingnya karena dapat dilakukan dalam satu perangkat saja. Hal ini berbeda dengan perangkat computer yang proses pengambilan gambar/videonya harus menggunakan *device* lain seperti kamera DSLR ataupun Handycam terlebih dahulu, baru kemudian dipindahkan dan diolah di perangkat tersebut. Selain itu, pembuatan video pembelajaran menggunakan android lebih hemat waktu terutama pada proses *rendering* yang tidak memerlukan waktu lama, sehingga video yang dihasilkan dapat segera didistribusikan atau disebarluaskan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan video pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Sekolah Dasar Kelas V”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran berbasis android di Sekolah Dasar kelas V?” Selanjutnya dalam penelitian ini akan dirinci dalam beberapa sub masalah yang meliputi:

1. Bagaimanakah materi pembelajaran pada video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada Sekolah Dasar kelas V?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada Sekolah Dasar kelas V?
3. Bagaimanakah pemanfaatan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran berbasis android di kelas V Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah mendeskripsikan data secara obyektif mengenai:

1. Materi pembelajaran pada video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas V.
2. Tingkat kelayakan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas V.
3. Pemanfaatan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas V.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pengembangan teori-teori pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pengembangan video pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan masukan bagi penelitian yang sejenis.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa.

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan perangkat android.

2. Bagi Guru.

Hasil penelitian dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru di kelas baik melalui pembelajaran daring maupun luring.

3. Bagi Kepala Sekolah.

Berguna untuk memperoleh gambaran bagaimana pengembangan video berbasis android pada pembelajaran tematik dapat dijadikan masukan bagi kepala sekolah agar lebih aktif lagi untuk memotivasi dan meningkatkan kualitas diri dan guru-guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh guru juga dapat menumbuhkan kerja sama yang baik untuk memajukan sekolah.

4. Bagi Peneliti.

Peneliti mampu mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dalam materi pembelajaran tertentu. Serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan video pembelajaran yang sesuai.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses merancang, melaksanakan rancangan dan mengevaluasi produk yang digunakan untuk pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan dengan menghasilkan video pembelajaran berbasis android. Video

pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video yang sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum sehingga dapat digunakan pada proses belajar mengajar baik secara daring maupun luring dengan menampilkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai kompetensi dasar dan muatan pelajaran. Tema yang diambil adalah “Organ Gerak Manusia dan Hewan” dengan muatan IPA, Bahasa Indonesia dan PKn.

3. Sekolah Dasar

Sekolah Dasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenjang Pendidikan dasar khususnya kelas 6 (enam) pada semester 2.

4. Tingkat kelayakan Video Pembelajaran

Tingkat kelayakan video pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kriteria minimal yang dapat digunakan sebagai standar penyebaran produk video pembelajaran yang dikembangkan.

5. Karakter/Ciri khas Video Pembelajaran

Karakter/ ciri khas video pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ciri khusus yang dimiliki oleh video pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

6. Pemanfaatan Video Pembelajaran

Pemanfaatan video pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.

7. Tingkat Hasil Belajar

Tingkat hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh oleh siswa setelah memanfaatkan video pembelajaran dalam proses belajar-mengajar.