

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin kompleks, secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Kehidupan manusia yang mendapatkan salah satu pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran, guru diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, yang dapat mendorong siswa memperoleh pembelajaran terbaik, baik dalam pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di kelas. (Fitriyani, 2019)

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang memiliki fungsi sangat mendasar dalam menyiapkan SDM yang berkualitas. Sekolah dasar merupakan tumpuan dari jenjang pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pendidikan sekolah dasar harus dilaksanakan dengan tepat agar menjadi landasan yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya. (Masdiana, Budiarsa, & Lamba). Dengan istilah lain, belajar adalah perubahan perilaku yang direncanakan guru dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah direncanakan. Sebaliknya mengajar merupakan penyampaian ilmu pengetahuan pada siswa agar ilmu tersebut bisa dimengerti.

Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. (Susanto, 2013). Dalam bidang pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar dilakukan antara guru dengan siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif melalui media belajar (Astuti & Baysha, 2019).

Di sekolah dasar sebagian guru hanya menggunakan buku tema sebagai satu-satunya sumber dan media belajar. Sementara itu, selain

buku terdapat banyak sumber maupun media belajar, seperti lingkungan, perpustakaan, dan lain-lain, yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka dalam kegiatan belajar mengajar selain guru dapat menggunakan media pembelajaran, diharapkan guru bisa merancang serta mengembangkannya secara sistematis berdasarkan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan juga berdasarkan pada karakteristik siswa yang akan mengikuti pembelajaran. (Nur, 2012)

Dalam proses belajar mengajar, pembelajaran yang efektif perlu bertumpu pada sebuah media sebagai prasarana pendukung. Jean Piaget menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi anak dalam pendidikan sekolah dasar. Menurut Aryad (dalam Kurniawan, dkk, 2018) hal ini sesuai dengan fungsi media yang juga memberikan pengalaman konkret pada siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting, sebagai pelengkap keberhasilan proses pendidikan sekolah. Penggunaan media yang masih konvensional seperti papan tulis dinilai menimbulkan kejenuhan terhadap siswa. karena penggunaan media pembelajaran IPA masih sangat rendah. (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018)

Dari permasalahan dalam proses belajar-mengajar khususnya pada muatan IPA yang terdapat dalam materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan yang bersifat abstrak tersebut (Sari, Widyanto, & Kamal, 2017), salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah video pembelajaran. Dengan bantuan media video, guru terbantu ketika menyampaikan materi, suasana belajar tidak monoton, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018)

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat para ahli. Menurut Munir (dalam Fadhli, 2015) menyatakan “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Penggunaan media video pembelajaran diharapkan dapat membantu memperjelas materi, sekaligus memaksimalkan penggunaan fasilitas LCD proyektor yang dapat digunakan di dalam kelas. Salah satu

pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu tersedianya media pembelajaran yang layak untuk siswa.

Guru dapat membuat maupun merancang video tersebut dengan bantuan lingkungan yang ada disekitar siswa, karena lingkungan sekitar memiliki banyak sumber belajar yang beragam disekitar siswa. Lingkungan sekitar memiliki peran yang berguna dalam proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Karena lingkungan sekitar bisa berperan sebagai target belajar, ataupun fasilitas belajar IPA. Pada dasarnya anak umur Sekolah Dasar taraf pertumbuhan intelektualnya termasuk golongan tahap operasional konkret. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran IPA, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata sehingga diharapkan lebih mudah dalam menguasai konsep-konsep ilmiah di Sekolah Dasar yang erat kaitanya dengan perkembangan lingkungan sekitarnya. (Rosita, 2018)

Jadi media belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak cukup jika hanya memakai ketersediaan buku yang ada. Maka sarana belajar IPA di Sekolah Dasar akan lebih optimal jika didukung dengan sarana belajar yang berasal dari lingkungan tempat tinggal siswa maupun lingkungan dimana sekolah itu berada dengan membuat video sebagai media pembelajarannya.

Berdasarkan permasalahan latar belakang diatas maka peneliti perlu untuk mengembangkan, dan mengambil judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sekitar Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Hewan Kelas 4 SD”**.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada mengembangkan media berupa video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan kelas 4 SD.

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan kelas 4 SD?

### **D. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui kelayakan hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis lingkungan sekitar materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan kelas 4 SD.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran khususnya pada muatan belajar IPA materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan yang berpotensi mengembangkan pengetahuan, terutama pengetahuan tentang penggunaan media.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Bagi sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan muatan pembelajaran IPA, sehingga dapat mendukung terwujudnya tujuan program pendidikan.

##### **b. Bagi guru**

Sebagai alat penyampaian pesan muatan IPA yang dapat menstimulus kreativitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan sumber dan media yang ada di lingkungannya.

##### **c. Bagi siswa**

Sebagai penunjang kegiatan belajar dan pengalaman yang lebih spesifik dapat menumbuhkan semangat siswa sehingga lebih aktif dalam belajar.

##### **d. Bagi peneliti**

Mengetahui proses pengembangan media video, serta memberikan pengalaman dan wawasan baru tentang perkembangan media video, yang digunakan sebagai sumber maupun media belajar untuk pembelajaran apabila peneliti menjadi guru.

## F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan. Video tersebut memiliki spesifikasi:

1. Video disajikan dalam bentuk MP4.
2. Media video yang akan dikembangkan yaitu dari buku Tema (buku siswa).
3. Video pembelajaran dibuat yang sesuai dengan materi yaitu bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada software Wondershare Filmora yang dilengkapi dengan teks, audio, gambar diam (*image*) yang mengunduh dari internet.
4. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *wondershare filmora*, sedangkan untuk pengeditan gambar menggunakan *paint*.
5. Video dibuat dengan durasi waktu antara 3-10 menit.
6. Tampilan *background* dibuat dengan kontras warna cerah agar terkesan ceria dan menarik.