

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini dunia sedang dilanda musibah dengan adanya wabah penyakit yang disebut Covid-19 atau *Coronavirus*. Wabah *Coronavirus Diseases* 2019 atau Covid-19 adalah penyakit yang sebelumnya belum pernah diidentifikasi pada manusia di dalam dunia medis. Wabah ini sudah melanda hampir 213 negara di dunia dan pertama kali penyakit ini dilaporkan mewabah di Wuhan, China (*World Health Organization*, 2020). Di Indonesia penyakit ini terdeteksi pada tanggal 2 Maret 2020, sebanyak 2 kasus terkonfirmasi hingga ada 10 orang yang terinfeksi pada 16 Maret 2020 dinyatakan positif corona (Yurianto dkk, 2020). Hampir dari setiap daerah dan Provinsi di Indonesia pasien yang terinfeksi semakin bertambah. Adanya penyakit ini memberikan dampak yang sangat berpengaruh terhadap masyarakat dan pemerintahan Indonesia.

Dunia pendidikan sangat merasakan dampak dari mewabahnya penyakit Covid-19 di Indonesia salah satunya yaitu proses pembelajaran dilarang dilakukan secara tatap muka. Dengan dilarangnya pembelajaran secara tatap muka terpaksa semua sekolah dalam berbagai tingkatan termasuk perguruan tinggi diliburkan terlebih dahulu sampai waktu yang memungkinkan. Dalam menyikapi hal tersebut untuk memberikan solusi dari dampaknya Covid-19 ini terhadap pendidikan pemerintah mengeluarkan surat edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang

dilakukan proses pembelajaran di rumah masing-masing dengan menerapkan konsep pembelajaran jarak jauh.

Konsep pembelajaran jarak jauh yaitu sistem pendidikan yang terdapat pemisah baik secara ruang dan waktu antara pengajar dan siswa. Di Indonesia pembelajaran jarak jauh tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring merupakan pembelajaran terbuka dan tersebar melalui perangkat pendukung pendidikan yaitu internet dan teknologi (Arnesi dan Hamid, 2015). Maka dari itu pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan proses pembelajaran di rumah melalui bimbingan orang tua dengan maksud untuk memutuskan tali penyebaran Covid-19. Menurut Wijaya, (2020) kegiatan belajar yang dilakukan di rumah bukan masalah, hal ini karena pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan sistem daring.

Menyikapi hal tersebut berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat 4 kompetensi yang wajib untuk dikuasai oleh guru ialah kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi individual dan kompetensi sosial. Di dalam kompetensi pedagogik dijelaskan guru harus mampu menggunakan serta mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Para guru dituntut meningkatkan kemampuan untuk memiliki kemampuan dan keahlian memakai dan menguasai teknologi yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran (Rusyan, 2014). Oleh karena itu kemampuan

dan kreatifitas guru dibidang teknologi pada penerapan pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan dan diperlukan.

Kemajuan teknologi informasi memudahkan manusia untuk memperoleh informasi kapan saja dan dimana saja. Teknologi informasi dan komunikasi ialah suatu bidang ilmu pengetahuan yang terus berkembang pesat dikatakan dalam Latif dan Riyanto, (2011). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era reformasi yang telah melaju pesat khususnya radio, televisi, komputer dan internet (Rusyan, 2014). Dinamika kemajuan zaman yang semakin cepat dan dipicu perkembangan pengetahuan menjadikan teknologi informasi dan komunikasi berperan dalam pembelajaran sebagai penghubung pelaksanaan penyaluran ilmu pengetahuan tanpa menghilangkan model awal pembelajaran dengan tatap muka (Husain: 2014).

Dalam penerapan pembelajaran jarak jauh penggunaan teknologi informasi sangat memberi pengaruh terutama untuk media pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran secara daring pemanfaatan teknologi informasi dapat menggunakan *google class*, *zoom meeting*, *whatsapp*, dan *youtube*. Bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk penerapan pembelajaran jarak jauh ini dapat memanfaatkan *youtube* sebagai media ajar. *Youtube* ialah situs video upload, serta video sharing yang diaplikasikan untuk berbagai video (Chandra, 2017).

Untuk menciptakan pola pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan pembelajaran jarak jauh, dilakukan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya penggunaan media pembelajaran multimedia (Munir,

dalam Meitantiwi dkk, 2015). Multimedia dalam pembelajaran yang dapat diaplikasikan salah satunya video pembelajaran berbasis *youtube* selain penggunaan *power point* saat pembelajaran tatap muka dan pengiriman tugas melalui *whatsapp* yang digunakan selama pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 31/IV Kota Jambi dalam penerapan pembelajaran jarak jauh saat ini proses belajar dilakukan dengan pemberian tugas-tugas melalui *whatsApp grup* kepada siswa. Guru hanya memberikan tugas berdasarkan buku materi pegangan guru pertema, guru hanya mengirim materi belajar dan tugas berbentuk foto dari buku tema. Agar penentuan media pembelajaran tepat, ada beberapa faktor yang harus dilihat dalam pemilihan media. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV/B media yang dibutuhkan mampu meningkatkan pemahaman siswa saat belajar di rumah, materi yang ringkas dan jelas, kemudahan pengoperasian siswa dalam menggunakannya, didukung animasi, *sound*, video untuk meningkatkan minat belajar siswa di rumah agar tidak membosankan. Hal ini juga sesuai dengan keluhan orang tua siswa saat peneliti melakukan kegiatan PLP di SDN 31/IV Kota Jambi. Orang tua mengirimkan keluhan melalui chat *whatsApp* yang mana orang tua siswa menjelaskan bahwa proses belajar yang hanya mengirimkan tugas melalui *whatsApp grup* membuat siswa menjadi jenuh dan bosan.

Oleh karena itu media pembelajaran yang bisa dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis *youtube*, hal ini sesuai dengan situasi dan kebijakan tentang diberlakukannya proses belajar di rumah. Dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis *youtube* pada Tema 4 subtema 3 sesuai dengan permintaan

dan kebutuhan guru kelas IV/B karena saat dilakukan observasi dan wawancara proses pembelajaran yang diterapkan yaitu pemberian tugas melalui *whatsApp grup* sudah sampai Tema 3 subtema 3. Diharapkan sebelum ujian akhir semester proses belajar pada tema 4 subtema 3 siswa dapat memahami lagi materi pembelajaran di rumah dengan adanya Video pembelajaran berbasis *youtube*. Hal ini memudahkan siswa hanya dengan mengklik *link* yang disebarakan guru, siswa dapat belajar melalui video pembelajaran berbasis *youtube*.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Elya Sintya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Youtube* Video Situs Hindu-Budha Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Sejarah X SMA”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan video pembelajaran berbasis *youtube*. Akan tetapi juga memiliki perbedaan yaitu pada materi pelajaran penelitian Elya Sintya materi pelajaran sejarah untuk siswa SMA, sedangkan yang akan dikembangkan adalah penelitian Tema 4 Subtema 3 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran video berbasis *Youtube* pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran video berbasis Youtube pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan dari produk pengembangan media pembelajaran video berbasis Youtube pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Prosedur cara mengembangkan media pembelajaran video berbasis Youtube pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk kelas IV Sekolah Dasar.
2. Kepraktisan media pembelajaran video berbasis *youtube* pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video materi Tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV dibuat berbasis *youtube*

yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran secara langsung serta bisa digunakan dimanapun.

2. Media pembelajaran video yang dikembangkan berbasis *youtube* ini dimaksudkan untuk mempermudah dan mengatasi ketidakpahaman siswa dalam memahami materi Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 pada proses belajar baik secara langsung maupun pembelajaran jarak jauh.
3. Bentuk media pembelajaran dalam penelitian ini berupa Video yang dibuat bervariasi sesuai kebutuhan sehingga menarik untuk dilihat, dibaca dan dipelajari.
4. Media pembelajaran ini disajikan dengan bentuk yang menarik disertai contoh dalam kehidupan sehari-hari, gambar dan ilustrasi untuk membantu menjelaskan materi belajar Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1.
5. Tinjauan pokok bahasan: Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1.
6. Tingkat penggunaan pengembangan buku: Sekolah Dasar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru, bertambahnya media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan dapat membantu guru dalam mengajar Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 saat proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, pengembangan media pembelajaran video Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 berbasis *youtube* ini dapat membantu siswa dengan mudah dalam memahami materi belajar.

3. Bagi peneliti, membuat media pembelajaran Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 berbasis *youtube* ini menambah wawasan ilmu pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai materi Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV Sekolah Dasar yang nantinya bermanfaat sebagai calon guru.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran video Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 berbasis *youtube* ini dapat mempermudah proses pembelajaran yang efektif selama penerapan proses pembelajaran secara langsung maupun pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan mengetahui materi dalam Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 yang sesuai dengan perkembangan siswa.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Kajian dalam pengembangan ini dibatasi pada materi Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar Kurikulum 2013.
2. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini yaitu uji validasi para ahli, tanggapan guru, dan respon siswa yang hanya uji coba dalam kelompok kecil.
3. Video pembelajaran hanya terbatas dengan penggunaan jaringan internet.

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan ialah suatu kegiatan mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang bisa dipertanggungjawabkan.
2. Media pembelajaran ialah semua alat komunikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa dengan tujuan dapat merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh.
3. *Youtube* merupakan situs web video yang didirikan pada februari tahun 2005 oleh 3 orang yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Saat ini *youtube* bisa diunduh di *google playstore* maupun di *web* dan dapat diakses secara gratis menggunakan jaringan internet.