

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai upaya setiap individu untuk merubah tatanan perilaku dan kehidupannya menjadi lebih baik. Selain itu, pendidikan pada setiap orang akan memberikan dampak positif terhadap dirinya seperti memiliki kecerdasan, ilmu pengetahuan serta dapat memiliki kepribadian yang baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

Pendidikan disaat sekarang ini tidak hanya terfokus penjelasan dari guru saja melainkan siswa juga berpartisipasi dan memahami pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar mengutamakan pendekatan pembelajaran dari lingkungan sekitar dan pengalaman yang dekat dengan siswa. Maka dari itu, dilakukan penyatuan pembelajaran dalam setiap muatan untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengkaitkan satu muatan pembelajaran dengan pembelajaran lain dengan tujuan agar anak mudah memahami materi yang akan disampaikan. Kadir & Asrohah (2014:1) menyatakan “Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah”. Pembelajaran tematik ini diterapkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar dikarenakan pembelajaran ini sesuai dengan perkembangan anak yakni fisik dan psikisnya.

Pada tahap perkembangan ini anak sudah bisa berfikir konkrit yakni pengamatan langsung serta menemukan sendiri pengetahuannya.

Sejalan dengan hal tersebut, agar pembelajaran dapat tersampaikan dan terlaksana maka guru mencari alternatif pendukung pembelajaran. Alternatif yang digunakan guru harus sesuai dengan keadaan dan kondisi karakteristik anak itu sendiri ditambah lagi dimasa sekarang ini teknologi kian pesat yang menuntun guru juga perlu mempelajarinya sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. Maka dari itu Sesuai dengan permendiknas Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses yang didalamnya membahas salah satunya tentang prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan keefektifan dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi oleh guru bisa membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.

Salah satu yang bisa di manfaatkan guru dengan menggunakan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran adalah media. Media merupakan alat bantu yang bisa memberikan informasi maupun pesan yang di sampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Seiring berkembangnya teknologi media sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan.

Media ini tidak hanya diperlukan guru dalam pembelajaran secara tatap muka melainkan juga diperlukan pada masa pandemi sebagai salah satu penyampaian materi agar pembelajaran tetap terlaksana dan tersampaikan. Pandemi ini membuat setiap orang tidak bisa berinteraksi secara langsung yang membuat semua bidang melakukan pekerjaannya melalui jejaring sosial tidak terkecuali bidang pendidikan. Sesuai dengan hal tersebut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang

pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran *Corona virus Disease* (Covid-19) yang didalamnya berisikan salah satunya tentang pembelajaran jarak jauh yaitu proses pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan guna menuntaskan seluruh capai kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Kebijakan pemerintah untuk menutup sekolah-sekolah membuat pembelajaran yang semula berjalan secara konvensional (tatap muka) kini beralih menjadi pembelajaran jarak jauh. Tak hanya bagi mahasiswa pembelajaran jarak jauh juga dilaksanakan oleh siswa SMA, SMP, SD dan tak terkecuali Paud. Biasanya dalam pembelajaran tatap muka adanya interaksi langsung antara guru dan siswa, siswa dan siswa dalam menyampaikan materi serta menggunakan alat peraga sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga penyampaian materi dapat diterima langsung oleh siswa.

Agar mempermudah kegiatan pembelajaran dimasa pandemi ini. Maka media video sebagai salah satu alternatif yang bisa ditonton dari *youtube* dan bisa juga dari grup *whatsapp*. Beberapa alternatif tersebut sebagai fasilitas dalam pembelajaran jarak jauh sehingga siswa bisa menonton video melalui *gadget* yang dimilikinya.

Untuk membuat video yang menarik dan disenangi siswa maka diperlukan aplikasi pengedit video yang didalamnya berisikan berbagai keperluan dengan tujuan agar pembelajaran tercapai dan bermakna. Pembuatan media ini menggunakan berbagai aplikasi dalam pembuatannya dengan tujuan siswa dapat memahami materi yang disampaikan berdasarkan media yang telah di buat.

“Pemanfaatan berbagai aplikasi (multi aplikasi) sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Dewi, 2019:32)”. Penggunaan berbagai aplikasi ini cocok digunakan oleh guru dalam mempermudah penyampaian materi. Aplikasi dalam pengembangan media ini diantaranya aplikasi *kinemaster* merupakan sebuah aplikasi pengeditan video yang bisa dilakukan melalui *Android* maupun laptop. Selain itu terdapat aplikasi *Zepeto* yakni sebuah aplikasi pembuatan gambar animasi orang yang bisa bergerak seperti guru mengajar yang bisa disesuaikan dengan keinginan pembuat. Pembuatan video ini menggunakan aplikasi *PixelLab* di media ini berfungsi menghilangkan *background* belakang dan hanya menyisakan gambar yang diinginkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 13/ I Muara Bulian bahwasanya guru tidak banyak menggunakan media. Guru hanya menggunakan media-media yang sudah ada dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru secara tatap muka kebanyakan masih menggunakan media visual seperti gambar sedangkan dimasa pandemi ini guru hanya menggunakan media-media yang sudah ada seperti pengambilan video dari *youtube*. Maka dari itu peneliti mencoba untuk mengembangkan media video sebagai salah satu alat untuk memahami materi berdasarkan muatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti di SDN 13/I Muara Bulian maka perlu pengembangan media video *multi aplikasi* sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. Media video menggunakan *multi aplikasi* ini relatif mudah digunakan untuk membuat media video. Pembuatannya menggunakan berbagai aplikasi diantaranya menggunakan *kinemaster*, *zepeto* dan *pixelLab*

dalam pembuatannya. Hasil dari pemaduan berbagai aplikasi yang disetiap satuannya memiliki fungsi masing-masing bisa menayangkan dan menjelaskan pembelajaran pada Tema 5 Subtema 1 dikelas III Sekolah dasar. Selain itu media video ini dikemas dengan menarik agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Pembelajaran pada Tema 5 subtema 1 ini pada tiap tampilan disajikan yakni tampilan pertama berupa logo universitas jambi, nama peneliti, prodi, judul materi yang akan disajikan. Tampilan kedua, materi yang akan dipaparkan, tampilan ketiga berupa penutup, selanjutnya ucapan terimakasih serta dalam setiap video terdapat juga teks, gambar animasi orang, audio, pengiring musik serta menambah ornamen di setiap video agar terlihat menarik. Pembuatan media video diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa baik pembelajaran membaca, menghitung ataupun memahami dari setiap pembelajaran.

Berdasarkan paparan dari latar belakang tersebut peneliti mengangkat judul ”Pengembangan Media video menggunakan multi Aplikasi pada Tema 5 Subtema 1 dikelas III SDN 13/I Muara Bulian”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video menggunakan multi aplikasi pada tema 5 subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas media video menggunakan multi aplikasi pada tema 5 subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media video menggunakan multi aplikasi pada tema 5 subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video menggunakan multi aplikasi pada tema 5 subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas media video menggunakan multi aplikasi pada tema 5 subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media video menggunakan multi aplikasi pada tema 5 subtema 1 dikelas III Sekolah Dasar.

4.1.4 Spesifik Pengembangan

Spesifik Pengembangan penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang digunakan dalam video ini yakni *Kinemaster*, *Zepeto*, *PixelLab*.
2. Media Video yang dibuat hanya dilakukan pada Tema 5 Subtema 1 dikelas III sekolah dasar.
3. Media video pembelajaran pada Tema 5 Subtema 1 berisikan teks, gambar keadaan cuaca, audio, gambar animasi orang yang di gabungkan berbentuk video animasi.
4. Warna baground pada video didominasi dengan warna cerah dan menarik.
5. Media video ini berisikan tampilan pertama video pembuka, nama peneliti, logo Universitas Jambi, sedangkan pada tampilan kedua berisikan penyampaian KI, KD, tujuan Pembelajaran dan Penyampaian Muatan

pembelajaran dan dilanjutkan dengan pemaparan materi, tampilan ke tiga penutup dan ucapan terimakasih.

6. Produk yang akan dihasilkan berbentuk video pembelajaran yang memiliki *size* 10 0 MB untuk android dan laptop.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video ini dilakukan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dalam masa pembelajaran jarak jauh/daring dan bisa juga diaplikasikan dalam pembelajaran konvensional. Selain itu, dengan media video ini bisa memotivasi guru untuk lebih kreatif membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dengan demikian tujuan dari pembelajaran bisa tercapai serta memberikan variasi baru dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.

1.6 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Media video merupakan sebuah alat bantu untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran. Media video yang dibuat dalam satu subtema terdapat beberapa muatan materi yang digabungkan guna mempermudah siswa memahami pembelajara. Selain itu, untuk mempermudah penyampaian materi bisa menggunakan pembelajaran melalui *youtube*, grup *whatsapp* dan lain sebagainya .

Pembelajaran yang dibuat dengan media video akan membuat siswa tertarik untuk menontonnya karena media ini terdapat gambar yang memiliki berbagai macam animasi serta warna sehingga ketika melihatnya siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk terus menonton dan belajar.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media video yang dikembangkan hanya pada Tema 5 subtema 1 dikelas III sekolah dasar.
2. Pengembangan media video hanya dilihat dari tingkat validitas dan tingkat kepraktisan.
3. Adanya keterbatasan dalam penelitian ini yakni hanya melakukan uji coba perorangan dan implementasi pada kelompok kecil karena adanya *social distancing*.
4. Media video ini hanya dapat ditonton melalui *android* dan *laptop*.

1.7 Defenisi Istilah

Defenisi istilah dalam variabel-variabel penelitian ini adalah:

1. Media video dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Media video berisikan audio visual, konsep, yang didalamnya terdapat semua jenis penyampaian sehingga memudahkan siswa memahami pembelajaran. Media video sebagai alternatif penyampaian materi secara cepat dengan tujuan agar siswa mudah memahami pembelajaran.
2. Aplikasi *Kinemaster* adalah sebuah aplikasi yang didalamnya bisa mengedit video, gambar, suara dan lain sebagainya. Selain itu, aplikasi ini ketika kita membuat video dan belum bisa diselesaikan pada saat itu maka video yng telah dibuat tetap bisa tersimpan dengan baik didalam aplikasi sehingga tidak perlu membuat video baru.
3. Aplikasi *Zepeto* adalah aplikasi pengeditan gambar orang yang bisa bergerak dan menyesuaikan bentuk muka dan badan sesuai keinginan si pemiliknya yang telah diatur didalam aplikasi itu sendiri. Aplikasi ini

memiliki berbagai macam bentuk baju, celana, dan aksesoris pendukung untuk merubah penampilan gambar orang dan terlebih dahulu untuk mendapatkannya perlu membelinya dengan cara mendapatkan koint yang di peroleh terlebih dahulu.

4. Aplikasi *PixeLlab* sebagai salah satu yang bisa mengedit photo menghilangkan layar belakang untuk memperoleh gambar yang diinginkan sebagai tambahan penyatuan gambar pada video yang di buat.