

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan 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 yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu faktor pendukung terhadap keberhasilan penerapan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini adalah ketersediaan perangkat pembelajaran yang layak dan relevan. Perangkat pembelajaran mencakup rencana proses pembelajaran, penilaian, media dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, tenaga pendidik harus menyesuaikan segala kegiatan pembelajarannya dengan kurikulum tersebut, khususnya dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Sesuai dengan Permendiknas Nomor 56 Tahun 2013 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran menegaskan bahwa pendidik pada satuan pendidikan harus mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran. (Rusman, 2013:3)

Menurut Wina Sanjaya (2008:15), “variabel yang dapat mengenai kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya adalah guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan”.

Pentingnya faktor pendidik dan anak sekolah dasar tersebut dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk menolong anak supaya dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Kebutuhan anak setiap belajar sangat beragam karena karakteristik setiap individu dengan individu yang lain berbeda. Seorang guru harus pandai dalam menentukan media atau metode yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin tinggi.

Perencanaan perangkat pembelajaran yang baik berimbas pada pembelajaran yang sukses. Salah satu perangkat pembelajaran yang dibutuhkan adalah bahan ajar, yang tentunya mengacu pada kurikulum tersebut (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Namun pada saat ini ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk masa pandemi sangat diperlukan sehingga guru tidak lagi memberikan tugas yang sangat banyak yang dapat membebankan siswa dan membebankan orang tua. Oleh karena itu, guru diharapkan kreatif didalam melakukan proses pembelajaran, berhubungan baik dengan peserta didik, memaksimalkan penggunaan bahan ajar yang menjadi pendukung didalam proses pembelajaran, mempunyai banyak ide dan dapat memotivasi peserta didik agar kelas dapat hidup dan tidak terkesan kaku dan membosankan. (Desmita2014:26)

Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting artinya bagi guru dan siswa. Guru tidak jarang merasakan kesulitan dalam menumbuhkan efektivitas kegiatan pembelajaran apabila tidak disertakan bahan ajar yang lengkap begitupun untuk anak, tanpa ada bahan ajar siswa akan merasakan

kesulitan dalam belajarnya. Hal ini ditakuti lagi jika guru dalam menerangkan konsep dan materi pembelajarannya angat cepat dan kurang jelas sehingga membuat siswa tidak paham. Untuk itu, bahan ajar adalah hal yang amat penting untuk dikembangkan sebagai upaya menumbuhkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar pada umumnya mempunyai beberapa peran baik untuk guru, siswa, dan pada kegiatan pembelajaran. (Vuspa, 2017:105)

Hasil observasi permasalahan yang peneliti amati di lapangan yaitu di SDN 76/IX Mendalo, bahwasanya siswa kualahan dalam mengerjakan tugas yang setiap minggunya diberikan oleh guru dan diantar oleh orang tua setiap minggunya selama pembelajaran secara daring berlangsung, guru hanya memberikan tugas berupa essay yang diberikan melalui wa, dan guru jarang sekali membuat video, maka peneliti ingin mengembangkan satu bahan ajar yaitu video interaktif berbasis youtube. Dari penelusuran peneliti, pada pembelajaran tema 4 subtema 2 pada youtube tidak dijelaskan semua pembelajaran dan tidak detail. Peneliti berharap dengan adanya bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran secara daring dapat menjadi salah satu bahan ajar yang efektif dan dapat mendorong motivasi siswa selama dilaksanakannya pembelajaran secara daring ini walaupun tidak seefektif disekolah. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan media atau bahan ajar berupa media video pembelajaran bagi siswa kelas 1 SD dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas 1 SD” karena peneliti menggunakan video pembelajaran tema 4 subtema 2 yang berbeda dengan video lainnya yaitu menggunakan animasi,

menggunakan kalimat dan suara, bahan yang ada dilingkungan sekitar karena atas dasar cara belajar anak usia SD yaitu konkret (nyata dan dapat diinderakan), integratif (melihat satu kesatuan sebagai suatu keutuhan, tapi belum mampu memilah- milah) , dan hierarkis (anak-anak belajar dari yang sederhana sampai ke yang kompleks).

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis youtube. Peneliti membuat video interaktif berbasis youtube dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan inshot karena menjelaskan dengan detail pembelajaran 1 dengan muatan pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP dengan bentuk video terdapat gambar, animasi, dan penjelasan materi secara detail. Penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis youtube diharapkan dapat mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kemenarikan dari suatu bahan ajar mampu menjadi daya tarik dari bahan ajar yang digunakan. Pemanfaatan bahan ajar dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Bahan ajar yang berupa video selama pembelajaran secara daring ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa dikarenakan siswa dapat melihat guru yang menjelaskan materi didalam video tersebut walaupun tidak seefektif disekolah. Namun, peserta didik dapat termotivasi jika guru mampu memaparkan atau menjelaskan pembelajaran dengan baik apalagi di zaman sekarang siswa sangat gemar menonton youtube, alangkah baiknya pembelajaran secara daring dapat dijelaskan oleh guru yang dilakukan dengan menggunakan video interaktif berbasis youtube. Selain itu, bahan ajar video dalam

pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi lebih cepat dan lebih baik, sehingga pengetahuan yang diperoleh bertahan lama.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 pada pembelajaran secara daring”. Bagi peneliti, video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan guru sebagai bahan ajar penyampaian materi pembelajaran kepada siswanya yang tidak membebankan siswa dan orang tua. Melalui video pembelajaran, guru juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi yang akan diajarkan kepada siswanya. Bagi siswa, video pembelajaran ini dapat menjadi bahan ajar tambahan dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan oleh guru. Video pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat termotivasi selama pembelajaran secara daring berlangsung. Penambahan ilustrasi melalui video pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan disampaikan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dikemukakan perumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran daring di SD?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran daring di SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 yaitu :

1. Berlaku hanya untuk pembelajaran kelas 1 SD
2. Pembuatan video menggunakan aplikasi kinemaster dan inshot
3. Dapat dibuka dengan menggunakan link yang dikirim melalui WA
4. Terdapat gambar dan animasi didalam bahan ajar video
5. Rancangan pembelajaran sangat teratur
6. Didalam video terdapat kegiatan awal, apersepsi, kegiatan inti, dankegiatan penutup.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Dalam bidang teknologi pembelajaran atau *instructional technology*, pengembangan memiliki arti yang agak khusus.

Menurut Seels, pengembangan berarti proses mengartikan dan menjabarkan spesifikasi merancang produk terhadap bentuk fitur fisik. Atau dengan pengertian lain, pengembangan berarti proses mendapatkan bahan-bahan pembelajaran. Pengembangan mempunyai tujuan untuk mendapatkan produk bersumber pada temuan-temuan uji lapangan. Perlu diketahui bersama bahwa pengembangan bukan salah satu strategi penelitian pengganti penelitian dasar dan terapan. Ketiga strategi tersebut yaitu, penelitian dasar, terapan, dan pengembangan diperlukan untuk mengupayakan perbaikan dalam bidang pendidikan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 dapat dilakukan dalam pembelajaran daring diharapkan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu hanya untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar video berbasis youtube dalam pembelajaran secara daring di SD dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dapat memotivasi siswa pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan.

3. Bahan ajar merupakan seperangkat alat, metode yang digunakan dalam pembelajaran.
4. Video interaktif berbasis youtube yaitu video yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran karena benar-benar memberikan kejelasan kepada peserta didik untuk melihat gambaran visual dari berbagai kondisi dan juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk benar-benar melihat kondisi yang sebenarnya.
5. Pembelajaran secara daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial.