

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu jalan manusia mendapatkan sebuah ilmu yang berguna dan bermanfaat dalam aktivitas sehari-hari, dan mampu memberi tuntunan untuk menuju masa depan yang terarah dalam hidup seseorang. Pendidikan pada zaman modern ini sudah mengalami banyak perubahan dan pengembangan dalam kelangsungan pembelajaran didalam kelas. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹. Didalam dunia Pendidikan terdapat beberapa komponen-komponen yang saling berhubungan seperti peserta didik, pendidik dan media pembelajaran. Tujuan dalam dunia Pendidikan mengarah pada sebuah keberhasilan penyampaian materi yang disampaikan oleh seorang pendidik dan diterima oleh peserta didik melalui media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Dalam memperoleh Pendidikan banyak sekali media yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk memberikan sebuah informasi atau materi pembelajaran yang memiliki manfaat dalam menambah wawasan serta menambah pengetahuan peserta didik.

¹ Nanang Sofiyullah, "Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal sebagai suplemen untuk meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran IPA". Tahun 2015. Hal 1

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan². Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik yaitu menggunakan media visual, audio dan audio visual. Semua media tersebut boleh digunakan oleh seluruh pendidik dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Didalam semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang berdampak pada respon peserta didik.

Media pembelajaran interaktif digunakan demi menunjang kegiatan belajar yang aktif dan menarik seperti dalam penggunaan media berupa audio visual yaitu pembelajaran melalui video. Media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara – cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual³.

Menurut Arsyad dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audiovisual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjas. Arsyad memberikan batasan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi⁴.

² Deri Firmansyah”, Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III”. Tahun 2021. Hal 147

³ Salma Maharani, ”Media Pembelajaran Interaktif”. (Jakarta Tahun 2020)

⁴ Pemahaman tentang media audio visual, Dokumen Universitas Riau. Hal 1, Tahun 2022

Dalam mengasah kemampuan kognitif dan melihat kemampuan daya ingat peserta didik, tentu tidak dapat terlepas dari berbagai hal yang selalu menjadi faktor pendukung keberhasilan seperti fasilitas yang memadai, media pembelajaran yang interaktif dan kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi dengan tegas, jelas dan menyenangkan. Dengan adanya tujuan yang seperti ini para pendidik harus mampu menjadi faktor kunci untuk mengakomodasi dalam keberlangsungannya pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 17-18 Oktober 2022 dengan wali kelas 1A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri memperoleh beberapa catatan. Peneliti menemukan beberapa problem dalam keberlangsungan kegiatan belajar, seperti pada kelas 1 A tergolong sukar dalam menerima pembelajaran memahami metode pembelajaran video interaktif. Pada mata pelajaran tematik tema 1 sub tema 2 “Tubuhku” para peserta didik masih terlihat kebingungan dalam menerima dan mengingat materi. Terlebih dalam penggunaan media pembelajaran video interaktif masih tergolong baru pada mereka sehingga mereka sulit memahami apa yang ditampilkan dalam video pembelajaran. Dikarenakan dengan membaca buku materi siswa tidak mampu mempraktekkan materi yang telah diajarkan secara langsung.

Dalam masalah ini yang telah dijelaskan diatas, membuat media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi tuntutan bagi seorang pendidik. Dalam menggunakan media pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang

membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan⁵.

Dengan demikian berdasarkan topik-topik pembahasan diatas mampu memberikan sebuah pengetahuan dan menjadi dasar pada penelitian ini. Dimana dalam penelitian yang akan dilaksanakan pada tanggal 14-15 Desember 2023 diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Tema 1 “Diriku” Sub tema 2 “Tubuhku” di SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri terhadap materi yang akan dipresentasikan pada pembelajarannya. Media pembelajaran video interaktif tersebut dikembangkan sebagai pelengkap buku tematik yang menjadi acuan pembelajaran peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif dapat diterapkan pada materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku”?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran video interaktif pada materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku” dalam meningkatkan daya ingat siswa?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video interaktif dalam pemberian materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku” dalam meningkatkan daya ingat siswa?

⁵ Deri Firmansyah”, Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III”. Tahun 2021. Hal 147

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media video pembelajaran interaktif diterapkan pada materi tema 1 subtema 2 tentang “Tubuhku”
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan penggunaan media video pembelajaran interaktif sebagai pengembangan materi tema 1 subtema 2 tentang “Tubuhku” terhadap daya ingat siswa
3. Untuk mengetahui hasil *efektifitas* media video pembelajaran interaktif pada pengembangan materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku” terhadap daya ingat siswa

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Pengembangan narasi media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” terdiri atas materi tentang anggota tubuh
2. Didalam media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” mengimplementasikan peserta didik yang cakap akan kemajuan teknologi
3. Didalam media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dilengkapi penjelasan yang menunjukkan bagian tubuh secara lengkap melalui animasi yang menarik untuk dipahami peserta didik guna meningkatkan daya ingat.
4. Setiap materi yang ada pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dilengkapi dengan keterangan yang menunjukkan bahwasannya materi tersebut sudah cocok dengan bahan ajar
5. Pada media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dilengkapi video bergambar yang menarik demi menunjang peserta didik dalam mamahami dan meningkattkan daya ingat pada materi pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan penjelasan diatas kita ketahui bahwa media video pembelajaran interaktif bisa menjadi salah satu media alternatif yang sangat baik diterapkan untuk menunjang keefektivan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Membantu pendidik dalam memaparkan materi pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dengan mudah
2. Membantu peserta didik untuk dapat mengetahui dan mengingat nama-nama anggota tubuh serta fungsi
3. Membantu peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajarnya
4. Membantu peserta didik agar mudah memahami bagian nama-nama anggota tubuh pada materi tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku”

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran interaktif hanya sebatas pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” untuk peserta didik kelas 1, dimana produk media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan bahan ajar alternatif guna membantu peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran audio visual pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” untuk peserta didik dikelas 1. Menggunakan model ADDIE sampai tahap ke 5 yaitu evaluasi bahan ajar.

3. Kelebihan

- a. Membutuhkan waktu yang singkat
- b. Memberikan inovasi terbaru terhadap pembelajaran peserta didik

4. Kekurangan

- a. Dari pihak sekolah kurang cakupannya akan wawasan terhadap teknologi
- b. Dari pihak peserta didik sulit menerima pembelajaran yang monoton
- c. Data yang disajikan berupa teks analisis

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1. Penelitian Terdahulu

1	Judul, Tahun	:	Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, 2018
	Nama Peneliti	:	Ratri Kurnia dan Harlinda Syofyan
	Hasil Penelitian	:	Hasil uji efektifitas media menunjukkan bahwa $t_{hitung} (6,32) > t_{tabel} (2,05)$ yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.
	Persamaan	:	berfokus pada pengembangan media pembelajaran video interaktif yang diterapkan pada siswa melalui mata Pelajaran tematik
	Perbedaan	:	Materi yang digunakan oleh peneliti ini yakni peredaran darah manusia, sedangkan yang akan peneliti lakukan materi tubuhku.
2	Judul, Tahun	:	Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III, 2021
	Nama Peneliti	:	Deri Firmansah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus
	Hasil Penelitian	:	Dalam pengaplikasian media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol

		videoscribe diperoleh nilai rata-rata 3,7085 dengan criteria sangat menarik, sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai ratarata 3,4733 dengan kriteria sangat menarik dan pada uji coba lapangan diperoleh nilai ratarata 3,5692 dengan criteria sangat menarik
	Persamaan	: menggunakan media video interaktif sebagai sarana pembelajaran peserta didik
	Perbedaan	: Kelas yang digunakan peneliti ini yakni kelas 3, sedangkan yang akan peneliti lakukan pada kelas 1.
3	Judul, Tahun	: Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas A IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek, 2020
	Nama Peneliti	: Doni Gunawan
	Hasil Penelitian	: terdapat pengaruh hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan media video interaktif.
	Persamaan	: Menggunakan media video interaktif
	Perbedaan	: Peneliti ini berfokus ntuk hasil belajar siswa sedangkan yang akan peneliti lakukan untuk meningkatkan daya ingat siswa.
4	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat, 2015
	Nama Peneliti	: Hamdan Husein Batubara
	Hasil Penelitian	: Pengguna media pembelajaran interaktif yang dengan menerapkan prosedur pengembangan akan lebih efektif dalam meningkatkan prestasi siswa.
	Persamaan	: Menggunakan penelitian R&D
	Perbedaan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan oleh peneliti operasi bilangan, sedangkan yang akan diteliti menggunakan materi tubuhkku 2. Penelitian untuk meningkatkan prestasi siswa, sedangkan yang akan peneliti lakukan untuk meningkatkan daya ingat siswa
5	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tema Negaraku Untuk Meningkatkan Kemampuan

		Mengingat Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Bojonegoro, 2023
	Nama Peneliti	: Fety Rosyida Nurhayati, Sudiyanto, Djono
	Hasil Penelitian	: Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Tema Negaraku, siswa TK bisa melihat bentuk objek dari semua arah. Sehingga mereka dapat mengenai objek negara disekitar lingkungan mereka dengan lebih baik
	Persamaan	: Untuk meningkatkan kemampuan daya meingat
	Perbedaan	: Materi yang digunakan “Negaraku”, sedangkan yang akan diteliti materi “Tubuhku.
6	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI, 2021
	Nama Peneliti	: Intan Diana Sari
	Hasil Penelitian	: Hasil Penelitian Berdasarkan Angket Validasi Ahli Materri Termasuk Dalam Kategori Sangat Layak Dengan Presentase 96%. Penilaian Ahli Media Pada Media Pembelajaran Video Interaktif Termasuk Kategori Sangat Layak Dengan Presentase 91% Dan Penilaian Ahli Bahasa Pada Media Pembelajaran Video Interaktif Mendapat Kategori Sangat Layak Dengan Presentase 88%. Pada Uji Coba Skala Kecil Di SDN 2 Sidomulyo Dengan Peserta Didik Sebanyak 10 Orang Memperoleh Presentase 88,9% Dan Skor 489 Dengan Skor Maksimal 550. Pada Uji Coba Lapangan Skala Besar Di SDN 1 Sidomulyo Yang Diikuti Oleh 20 Peserta Didik Diperoleh Presentase 85% Dengan Skor 935 Dan Skor Maksimal 1.100 Dengan Keterangan Sangat Menarik Dan Layak Dijadikan Media Pembelajaran
	Persamaan	: Menggunakan Media Video Interaktif
	Perbedaan	: Terletak Pada Mata Pelajaran Dan Kelas Yang Digunakan Sebagai Subjek Penelitian
7	Judul, Tahun	: Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, 2016
	Nama Peneliti	: Arif Rahman Hakim, Husen Windayana
	Hasil Penelitian	: pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara

		signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa juga mempunyai sikap yang positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif. Pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa merasa senang belajar matematika, dan termotivasi untuk belajar matematika. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran matematika di SD.
	Persamaan	: Menggunakan media interaktif
	Perbedaan	: Peneliti ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan yang akan dilakukan penelitian berfokus untuk meningkatkan daya ingat siswa
8	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar, 2018
	Nama Peneliti	: Hidayatul Maulidta, Wahyu Sukartiningsih
	Hasil Penelitian	: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis adobe flash. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.
	Persamaan	: Pada jenis penelitian penggunaan R&D dan menggunakan media pembelajaran interaktif
	Perbedaan	: Peneliti ini berfokus pada pembelajaran menulis kelas 3, sedangkan yang akan peneliti lakukan yakni pada materi "Tubuhku" kelas I.
9	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Quran Di Sekolah Dasar, 2020
	Nama Peneliti	: Rahmat Solihin
	Hasil Penelitian	: terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan

	Persamaan	:	Menggunakan media pembelajaran interaktif dan menggunakan penelitian R&D
	Perbedaan	:	Berfokus pada Tahfidz Al-Quran, sedangkan yang akan peneliti lakukan yakni di SD Kelas 1.
10	Judul, Tahun	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPA di SD, 2023
	Nama Peneliti	:	Wahyu Nugroho, Adhy Putri Rilianti, Tiok Wijanarko
	Hasil Penelitian	:	multimedia pembelajaran sains yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif layak untuk digunakan dalam pembelajaran sains.
	Persamaan	:	Penggunaan media interaktif dan penelitian R&D
	Perbedaan	:	Pembelajaran yang digunakan. Yang penelitian ini pada pembelajaran IPA, sedangkan yang akan peneliti lakukan Tema kelas 1.

H. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu media untuk menyampaikan sebuah materi dari seorang pendidik kepada peserta didik dengan melalui beberapa Teknik yang luas sehingga dapat diterima dan dipahami.

2. Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu computer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran.

3. Video Animasi Kartun

Media kartun animasi yang mampu menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung, masih terbatas penggunaannya karena kelangkaan media tersebut sehingga sulit diperoleh. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pengembangan media selama ini.

4. Daya Ingat

Daya Ingat adalah kemampuan kognitif seseorang dalam menyimpan sebuah informasi yang telah diterima secara utuh berdasarkan pengalaman masa lampau baik dalam jangka panjang ataupun jangka pendek.