

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada tahun 2020, seluruh dunia sedang menghadapi pandemi yaitu *Corona Virus Disease* (COVID-19). Dari sekian banyak negara, Indonesia menjadi salah satu negara yang terpapar virus tersebut.<sup>1</sup> Hal ini sangat mempengaruhi dalam berbagai bidang terutama bidang pendidikan. Dengan adanya pandemi tersebut, pemerintah mengharuskan masyarakat untuk diam di rumah, belajar, bekerja dan beribadah dari rumah sebagai upaya untuk memutus rantai penyebaran virus. Pada tanggal 24 Maret 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menindak lanjuti arah pemerintah dengan mengeluarkan Surat Edaran No.4 Tahun 2020 yang berisi tentang arahan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) atau dari rumah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi.

Indonesia masih mengalami berbagai permasalahan di era pandemi COVID-19 ini. Permasalahan tersebut meliputi banyak faktor yang berkaitan dengan pendidikan, diantaranya yaitu 1) pemerataan 2) mutu 3) relevansi 4) efisiensi 5) manajemen atau pengelolaan pendidikan.<sup>2</sup> Dari permasalahan tersebut, peneliti hanya memfokuskan pada permasalahan mutu pendidikan dikarenakan mutu pendidikan di setiap jenjang dan satuan pendidikan masih sangat rendah. Dalam lembaga pendidikan khususnya sekolah dasar (SD), salah satu permasalahan yang banyak dialami yaitu kurangnya peserta didik

---

<sup>1</sup> Nasrah dan A. Muafiah, "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19," *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 3, no. 2 (21 Oktober 2020): 208, <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.4219>.

<sup>2</sup> Iim Wasliman, *Modul Problematika Pendidikan Dasar* (Bandung: Program Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pasca Sarjana, 2007), 21.

dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Permasalahan tersebut muncul dikarenakan faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, tidak berminatnya peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, dan kurang menariknya media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada zaman modern ini, kita dituntut untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terutama dalam dunia pendidikan. Dimana para pendidik dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran serta guna meningkatkan mutu pendidikan dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang digunakan seorang pendidik dalam membantu menyampaikan pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas yang meliputi karakteristik peserta didik dan sarana prasarana yang menunjang media pembelajaran tersebut. Terdapat berbagai macam jenis media, salah satunya media pembelajaran yang berbasis multimedia yaitu video pembelajaran.

Dalam pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh, terdapat dua tipe yaitu pembelajaran sinkronus dan pembelajaran asinkronus. Video pembelajaran termasuk pembelajaran asinkronus, karena merupakan pelaksanaan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik tidak terjadi

---

<sup>3</sup> Muhammad Faisal Arif, Henry Praherdhiono, dan Eka Adi, "Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 4 (30 November 2019): 330, <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p329>.

dalam waktu bersamaan, sehingga dalam pembelajaran asinkronus ini peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran, mengakses materi pembelajaran serta menyelesaikannya kapanpun dan dimanapun sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan oleh pendidik.<sup>4</sup>

Video merupakan suatu media elektronik yang menghasilkan tayangan atau tampilan yang menarik dan dinamis dengan menggabungkan dua teknologi secara bersamaan yaitu audio dan visual. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan objek tersebut.<sup>5</sup> Dengan adanya media video, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, kemudian peserta didik dapat lebih memahami dan mengingat isi (pesan) dari pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas atau walikelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami pada tanggal 18 September 2021, beliau mengatakan bahwa minat belajar peserta didik kelas IV-B tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang didapatkan masih kurang maksimal. Nilai ulangan harian tematik yang didapatkan oleh peserta didik kelas IV-B masih ada 7 dari 31 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM sebesar 70, dan 5 peserta didik yang tidak mengikuti ulangan harian serta 19 peserta didik nilainya diatas KKM dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30. Hal ini disebabkan karena sistem pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka,

---

<sup>4</sup> Wiwin Hartanto, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran," *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 10, no. 1 (28 November 2016): 5, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>.

<sup>5</sup> Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (5 Februari 2020): 91, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya, peserta didik tidak dapat bertanya secara langsung kepada pendidik apabila ada materi yang kurang dimengerti melalui penjelasan secara virtual, dan peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik serta tidak jarang pengerjaan tugas dilakukan oleh orang tua bukan oleh peserta didik. Dalam hal ini, pendidik juga tidak dapat memantau secara langsung proses pembelajaran secara online.

Selama proses pembelajaran daring pendidik menggunakan media, baik berupa media cetak (modul), maupun media non-cetak (audio/video). Media cetak yang digunakan oleh pendidik hanya menggunakan buku fokus tematik sebagai acuan dalam mengajar yang dijelaskan melalui rekaman suara dan kemudian dishare di *Whatsapp Group*. Untuk media non-cetak berupa video pembelajaran yang hanya diunduh dari *youtube* walaupun tidak jarang pendidik membuat video pembelajaran sendiri. Pendidik menyatakan bahwa dengan adanya media video pembelajaran ini, sedikit banyak dapat membantu peserta didik untuk memberikan pemahaman yang lebih. Terlebih lagi peserta didik kelas IV-B memiliki gaya belajar yang cenderung lebih memahami materi secara visual atau penglihatan dan auditori atau pendengaran dan kinestetik. Oleh karena itu, media video pembelajaran ini cocok untuk diterapkan pada kelas IV-B.

Video pembelajaran yang direkam oleh pendidik menggunakan aplikasi *XRecorder*. *XRecorder* merupakan aplikasi perekam layar android. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis. *XRecorder* memiliki beberapa fitur yang mendukung diantaranya yaitu 1) dapat memperlihatkan wajah bersamaan

dengan saat kita merekam video di android 2) tidak ada batasan waktu atau durasi untuk melakukan perekaman 3) terdapat pengaturan kualitas rekaman dengan berbagai resolusi 4) terdapat editing video ringan yang langsung dapat di proses dari aplikasi *XRecorder* dan 5) hasil rekaman tidak disertai dengan *watermark*. Akan tetapi, dalam aplikasi *XRecorder* belum terdapat fitur yang lengkap, mulai dari efek, transisi, klip grafis, musik dan banyak fitur yang lainnya guna sebagai pendukung untuk membuat video pembelajaran.

Terhitung dari awal semester sampai saat ini sudah 5 kali pendidik membuat dan menggunakan video sebagai media pembelajaran. Salah satu video pembelajaran yang dibuat oleh pendidik membahas materi tentang bagian-bagian telinga. Dalam video pembelajaran tersebut berdurasi sekitar 11 menit. Pendidik menjelaskan dengan menampakkan wajahnya, memperdengarkan suaranya atau penjelasannya, dan menampilkan beberapa gambar-gambar rangkuman materi yang akan dijelaskan kepada peserta didik. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam video pembelajaran tersebut kurang jelas dan tidak berwarna, sehingga akan menyebabkan kesalah pahaman atau ketidakpahaman pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan mengembangkan atau membuat video pembelajaran yang difokuskan pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. Karena pada tema tersebut, peserta didik mengalami kesulitan dan pendidik belum menggunakan media video pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media video tersebut akan dibuat dengan lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan secara mandiri atau individu dengan menggunakan aplikasi yang mendukung dan mempunyai banyak fitur editing

seperti *Kinemaster* dan *VN (VlogNow)*. Sehingga peneliti dapat berkreasi sesuka hati tanpa ada batasan. Video pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti dikemas dengan bahasa yang mudah dimengerti, disertai dengan contoh-contoh konkrit, dan disertai dengan gambar-gambar, audio (musik/rekaman suara), pendukung lainnya yang menarik dan disertai dengan latihan soal (kuis). Apabila peserta didik masih merasa kesulitan untuk memahaminya, maka peserta didik dapat memutar kembali video tersebut secara berulang kali sampai benar-benar memahaminya. Video pembelajaran ini, dapat dilakukan secara daring atau dari rumah dengan membagikan link video tersebut kepada peserta didik, dan dapat dilakukan secara luring atau tatap muka dengan diputarkan melalui laptop yang ditampilkan pada LCD dan proyektor. Dengan menggunakan media video pembelajaran ini, diharapkan menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Sehubungan dengan hal ini, ada penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ismailah. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang video pembelajaran yang difokuskan pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Penelitian tersebut dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tanah Tinggi 06 Petang Jakarta Pusat. Metodologi penelitian yang digunakan Ismailah yaitu dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat lima langkah: a) *Analysis*, b) *Design*, c) *Develop*, d) *Implement*, e) *Evaluate*. Pengumpulan data menggunakan angket, ada tiga validator terdiri dari dua ahli dan satu pendidik. Kemudian untuk

hasil validasi terhadap video pembelajaran melalui ahli media, ahli materi serta guru dengan hasil berkategori baik dan bahwa produk video pembelajaran layak digunakan pada kelompok yang lebih besar.<sup>6</sup>

Penelitian yang serupa telah dilakukan oleh Muhibuddin Fadhlil. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran yang difokuskan pada mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan di SD Kanisius Keprabon 02 Surakarta. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang dimodifikasi. Hasil penelitian ini yaitu dari 20 siswa kelas eksperimen yang dikenakan media pembelajaran IPS berbasis video sebanyak 85% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata 71,3. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol yang dikenai media buku bergambar sebanyak 35 % siswa mencapai KKM dengan skor rata-rata 62,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar.<sup>7</sup>

Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Amilia Sholikh Hidayati. Penelitian tersebut berfokus menghasilkan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya. Prosedur pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukoiber 1 Jombang pada kelas IV. Media video pembelajaran IPA bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi gaya, media video pembelajaran memenuhi kriteria valid.

---

<sup>6</sup> Ismailah, "Pengembangan Video Pembelajaran IPA Untuk Kelas IV SDN," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 2 (27 Oktober 2020): 486, <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1463>.

<sup>7</sup> Muhibuddin Fadhlil, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (25 Januari 2015): 24–29, <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>.

Artinya, media video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif mampu meningkatkan pemahaman siswa serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Dari pemaparan di atas, peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran yang difokuskan untuk pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. Karena pada pembelajaran tersebut, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan pendidik belum menggunakan media video pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian di MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri pada kelas IV-B. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini layak untuk dilaksanakan karena bukan merupakan plagiasi dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

---

<sup>8</sup> Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, dan Henry Praherdhiono, “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (16 Juli 2019): 49, <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media video pembelajaran tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri?
3. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.
2. Menguji kelayakan produk pengembangan media video pembelajaran tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.
3. Mengidentifikasi minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.

### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Adapun pentingnya penelitian yang berjudul pengembangan media video pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 ini diharapkan:

- a. Dapat menarik minat peserta didik dalam belajar,
- b. Dapat membantu peserta didik dengan mudah dalam memahami materi belajar, dan
- c. Dapat memberikan pembelajaran alternatif bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

### 2. Bagi Pendidik

Dengan adanya media video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 ini diharapkan:

- a. Dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajar tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 saat proses pembelajaran serta dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran,
- b. Dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan pendidik terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik, dan
- c. Dapat meningkatkan kesadaran pendidik akan pentingnya teknologi.

### 3. Bagi Sekolah

Dengan adanya media video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 ini diharapkan:

- a. Mendapatkan produk berupa media video pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah, dan
- b. Dapat memberikan informasi serta masukan untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman maupun perkembangan teknologi sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.

#### 4. Bagi Peneliti

Dengan adanya media video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 ini diharapkan:

- a. Dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas peneliti dalam membuat suatu produk berupa media video pembelajaran,
- b. Dapat mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi pendidik, dan
- c. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti dalam merancang media video pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3

pembelajaran 3 di kelas IV-B MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. Video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran ini disajikan dan diupload melalui *youtube*. Sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengakses video tersebut saat pembelajaran daring.
2. Media video pembelajaran ini juga dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dengan format MP4, yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Dalam *Compact Disk* (CD) meliputi :
  - a. Teks atau materi pembelajaran tematik,
  - b. *Image* (gambar diam),
  - c. Audio (musik/rekaman suara),
  - d. Video,
  - e. *Background*, dan
  - f. Latihan Soal (kuis)
3. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *Kinemaster*, *VlogNow (VN)*, dan *Canva*. Sedangkan untuk pengeditan foto, gambar, atau animasi menggunakan *Canva* dan *remove.bg*.
4. Dalam media video pembelajaran yang dikembangkan memuat:
  - a. *Opening*, meliputi judul media pembelajaran berupa teks, logo IAIN Kediri dan logo MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri, judul materi yang akan dibahas dan identitas pembuat.
  - b. Pembukaan, meliputi salam pembuka, perkenalan, menanyakan kabar peserta didik dan do'a.

- c. Pendahuluan, penjelasan singkat tentang materi yang akan dibahas dengan bentuk peta konsep dan kompetensi dasar.
  - d. Isi, meliputi materi pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 yaitu sumber daya alam berdasarkan sumbernya, agama di Indonesia dan mendeklamasikan puisi.
  - e. Latihan soal, meliputi soal-soal latihan berupa teks.
  - f. Penutup, meliputi *feedback* untuk peserta didik, do'a sebelum pulang, salam penutup dan ucapan terimakasih.
5. Video pembelajaran ini berisikan materi pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 yang disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti, disertai dengan contoh-contoh konkrit, disertai dengan gambar-gambar, audio dan disertai dengan latihan soal (kuis) dengan durasi video 10-15 menit. Video pembelajaran ini dapat diputar dengan bantuan komputer atau laptop.
  6. Media video pembelajaran disertai dengan buku petunjuk penggunaan media yang ditujukan untuk pendidik dan peserta didik.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
  - a. Media video pembelajaran ini dapat membantu pendidik untuk menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.
  - b. Media video pembelajaran ini juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

- c. Validator merupakan seorang dosen dan pendidik yang sudah berpengalaman dalam mengajar serta dipilih sesuai dengan bidangnya. Validator ahli media merupakan seseorang yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia serta validator ahli materi merupakan seorang yang ahli dalam bidang materi pembelajaran dari sekolah yang bersangkutan.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media video pembelajaran yang dibatasi pada materi tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar Kurikulum 2013.
- b. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini yaitu uji validasi para ahli materi dan media, serta uji kelayakan produk yang diuji cobakan untuk pendidik dan peserta didik melalui uji coba secara perorangan, kelompok kecil serta minat belajar melalui uji coba kelompok besar.
- c. Uji coba produk dilakukan di MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti skripsi, tesis, disertasi atau jurnal penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, dan Henry Praherdhiono dengan judul

“Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang”, bahwa penelitian tersebut berfokus menghasilkan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya. Prosedur pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukoiber 1 Jombang pada kelas IV. Media video pembelajaran IPA bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi gaya, media video pembelajaran memenuhi kriteria valid. Artinya, media video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif mampu meningkatkan pemahaman siswa serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Friendha Yuanta dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar”, bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran IPS di kelas IV SD. Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ASSURE. Subyek dari pengembangan media video pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN Pakis V. Pengembangan media video ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/klasikal. Setelah dilakukan uji para ahli dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan posttest yang bertujuan untuk

mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan media video pembelajaran ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismailah yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Kelas IV SD”, bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk merancang video pembelajaran yang difokuskan pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), dikarenakan mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang cenderung sulit bagi peserta didik. Penelitian tersebut dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tanah Tinggi 06 Petang Jakarta Pusat. Metodologi penelitian yang digunakan Ismailah yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan angket, ada tiga validator terdiri dari dua ahli dan satu pendidik. Kemudian untuk hasil validasi terhadap video pembelajaran melalui ahli media, ahli materi serta guru dengan hasil berkategori baik dan bahwa produk video pembelajaran layak digunakan pada kelompok yang lebih besar.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gesti Mustikasari, Arfilia Wijayanti, dan Ferina Agustini dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Konstektual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak”, bahwa penelitian tersebut berfokus

menghasilkan media video berbasis pendekatan kontekstual pada tema 7 sub tema 1 kelas IV. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau (*research and development*). Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini yaitu menerapkan prosedur ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data dari ahli media, ahli materi dan hasil uji coba produk dengan instrument pengumpulan data berupa angket. Hasil pengembangan berupa media video berbasis pendekatan kontekstual dibuktikan dengan hasil validasi ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 92% serta hasil tanggapan guru sebesar 91% dan tanggapan siswa sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis pendekatan kontekstual valid, praktis dan berdayaguna untuk pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak dan efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dari keempat penelitian yang telah dipaparkan, penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun persamaan dan perbedaan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, dan Henry Praherdhiono (2019) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang"	Persamaannya terletak pada: a. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode <i>research and development</i> atau (RnD). b. Media pembelajaran yang digunakan atau produk yang dikembangkan yaitu video. c. Subjek penelitiannya ditujukan untuk peserta	Perbedaannya terletak pada: a. Model penelitian yang digunakan oleh Amilia dkk yaitu model ADDIE, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model Lee and Owens. b. Mata pelajaran pada penelitian Amilia dkk difokuskan pada mata pelajaran IPA Materi Gaya,

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
		didik kelas IV Sekolah Dasar.	sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. c. Penelitian yang dilakukan oleh Amilia dkk terletak di SDN Sukoiber 1 Jombang, sedangkan dalam penelitian ini yaitu di MIS Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. d. Tujuan dari penelitian Amilia dkk yaitu untuk meningkatkan pemahaman, sedangkan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
2.	Friendha Yuanta (2019) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar”	Persamaannya terletak pada: a. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode research and development atau (RnD). b. Media pembelajaran yang digunakan atau produk yang dikembangkan yaitu video. c. Subjek penelitiannya ditujukan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.	Perbedaannya terletak pada: a. Model penelitian yang digunakan oleh Friendha Yuanta yaitu model ASSURE, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model Lee and Owens. b. Mata pelajaran pada penelitian Friendha Yuanta difokuskan pada mata pelajaran IPS, sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. c. Penelitian yang dilakukan oleh Friendha Yuanta terletak di SDN Pakis V, sedangkan dalam penelitian ini yaitu di MIS Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.
3.	Ismailah (2020) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Kelas IV SD”	Persamaannya terletak pada: a. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode research and development atau (RnD). b. Media pembelajaran yang digunakan atau produk yang dikembangkan yaitu video. c. Subjek penelitiannya ditujukan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.	Perbedaannya terletak pada: a. Model penelitian yang digunakan oleh Ismailah yaitu model ADDIE, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model Lee and Owens. b. Mata pelajaran pada penelitian Ismailah difokuskan pada mata pelajaran Matematika materi KPK dan FPB, sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. c. Penelitian yang dilakukan oleh Ismailah terletak di

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
			SDN Tanah Tinggi 06 Petang Jakarta Pusat, sedangkan dalam penelitian ini yaitu di MIS Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.
4.	Gestika Mustikasari, Arfilia Wijayanti, dan Ferina Agustini (2021) dengan judul "Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak".	Persamaannya terletak pada: <ol style="list-style-type: none"> <li>Metode penelitian yang digunakan yaitu metode research and development atau (RnD).</li> <li>Media pembelajaran yang digunakan atau produk yang dikembangkan yaitu video.</li> <li>Subjek penelitiannya ditujukan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.</li> <li>Mata pelajaran yang diteliti difokuskan pada mata pelajaran tematik.</li> </ol>	Perbedaannya terletak pada: <ol style="list-style-type: none"> <li>Model penelitian yang digunakan oleh Gestika yaitu model ADDIE, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model Lee and Owens.</li> <li>Penelitian yang dilakukan oleh Gestika terletak di SDN Mranggen 2 Demak, sedangkan dalam penelitian ini yaitu di MIS Al-Hikmah Ketami Kota Kediri.</li> </ol>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini layak untuk dilaksanakan karena bukan merupakan plagiasi dari penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran yang difokuskan untuk pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. Karena pada pembelajaran tersebut, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan pendidik belum menggunakan media video pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian di MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri pada kelas IV-B. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan dan menggunakan model dari Lee and Owens.

#### H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya beberapa penegasan istilah pada judul penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

## 1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan cara atau langkah-langkah untuk melakukan suatu pengembangan berupa produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan.<sup>9</sup> Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini merupakan suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk yang telah digunakan oleh pendidik kelas IV-B MI Al-Hikmah yaitu berupa media video pembelajaran.

## 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dan bahan dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran pada penelitian ini merupakan suatu alat, bahan atau kegiatan yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tema 6 subtema 3 pembelajaran 3, yang didalamnya memuat mata pelajaran PPKn, IPS, dan Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran.

## 3. Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mempunyai keunggulan dalam aspek audio dan visual.<sup>11</sup> Video pembelajaran pada penelitian ini merupakan suatu media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan guna agar peserta didik dapat

---

<sup>9</sup> Sukmadinata dan Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 164.

<sup>10</sup> Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Gava Media, 2013), 4.

<sup>11</sup> Aan Subhan Pamungkas dkk., "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (28 Juli 2018): 129, <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.

memahami materi secara lebih mendalam tentang tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 yang membahas mengenai agama di Indonesia, sumber daya alam berdasarkan sumbernya dan mendeklamasikan puisi. Di dalam video pembelajaran ini meliputi tentang penjelasan materi-materi disertai dengan gambar yang sesuai, disertai dengan contoh-contoh yang konkrit dan disertai dengan soal latihan atau kuis.

#### 4. Minat belajar

Minat belajar merupakan suatu perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha guna untuk mendapat ilmu pengetahuan.<sup>12</sup> Minat belajar pada penelitian ini merupakan keinginan peserta didik untuk senang melakukan suatu kegiatan secara terus-menerus tanpa adanya paksaan yaitu belajar. Minat peserta didik dapat timbul dikarenakan suatu objek yang membuat dia tertarik untuk mengetahuinya, sehingga dia akan aktif dan berpartisipasi sampai memperoleh kebanggaan atau kepuasan terhadap sesuatu yang diminatinya.

#### 5. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.<sup>13</sup> Pembelajaran tematik pada penelitian ini difokuskan pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 3.

---

<sup>12</sup> Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (18 Agustus 2015): 71, <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.

<sup>13</sup> Retno Widyaningrum, "Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10, no. 1 (1 Juni 2012): 109, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i1.405>.