BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan suatu bangsa, pendidikan memegang peranan penting untuk maju mundurnya suatu bangsa yang ditentukan oleh tingkat kecerdasan masyarakatnya. UU No. 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar 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 negara.

Pandemi *Covid-19* memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia lebih dikenalkan sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran *Covid-19*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring. Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, membuat pendidik dan siswa kaget termasuk orang tua. Pembelajaran teknologi informasi memang sudah diberlakukan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi *Covid-19*, membuat kaget hampir di semua lini, dari desa, kabupaten, provinsi, pusat bahkan dunia internasional.

Sebagai ujung tombak di level paling bawah suatu lembaga pendidikan, kepala sekolah dituntut untuk membuat keputusan cepat dalam merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah. Pendidik harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat. Siswa terbata-bata

karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara, orang tua murid merasa stress ketika mendampingi proses pembelajaran anak-anakya.

Jadi, kendala-kendala itu menjadi catatan penting dari dunia pendidikan kita yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat. Di tengah pandemi Covid-19 ini, sistem pendidikan kita harus siap melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua siswa dan oleh semua guru. Kita memasuki era baru untuk membangun kreativitas, mengasah skill siswa, dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi kita dengan teknologi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru empat sekolah dasar di kecamatan Tambakromo tetang proses pembelajaran diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran daring guru menghadapi beberapa kendala. Kendala tersebut antara lain: (1) materi yang disampaikan kepada siswa tidak maksimal (2) guru kesulitan mengumpulkan tugas siswa dengan tepat waktu (3) guru tidak dapat mengotrol kehadiran siswa dalam pembelajaran daring (4) guru harus meluangkan waktu dari pagi sampai malam untuk menjawab kesulitan siswa (5) guru belum mahir memanfaatkan aplikasi media pembelajaran *Online* secara efektif. Dengan adanya kendala tersebut sangat mempengaruhi belajar siswa sehingga hasil belajarnya tidak optimal. Hal tersebut juga terjadi di SD Negeri Tambahagung 02 Tambakromo Pati. Data yang diperoleh peneliti dilapangan menunjukkan bahwa hasil ulangan siswa kelas IV dengan rata-rata 68. Siswa yang memiliki kompetensi dibawah KKM sebanyak 53% dari 17 siswa yaitu 9 siswa. (Sumber data, hasil evaluasi SD Negeri Tambahagung 02 tahun 2020)

Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat harus dapat dimanfaatkan secara maksimal khususnya digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Teknologi seluler seperti tablet, smartphone dan gedget dilengkapi dengan fitur-fitur canggih dan semakin lengkap dapat dijadikan media belajar yang sangat potensial dalam menunjang pembelajaran daring ataupun luring saat ini sehingga hasil belajar siswa dapat dioptimalkan.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas IV dari 5 sekolah dasar di kecamatan Tambakromo ternyata sebagian besar siswa mempunyai android. Setelah dilaksanakan pegamatan lebih lanjut semua android belum berisi konten aplikasi pembelajaran *on line* yang interaktif untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Hal tersebut terlihat android hanya berisi konten *game*, *whatsaap*, *facebook*, *youtube* atau lainnya yang tidak bermuatan aplikasi pembelajaran *on line* yang dapat digunakan secara interaktif.

Upaya memecahkan masalah tersebut perlu digunakan media pembelajaran yang sesuai yaitu dengan video pembelajaran berbasis *Quiz.* Sukiman (2012:187) menyatakan video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Penggunaan video dalam menyampaikan pesan sebagai bagian dari proses pembelajaran telah mempengaruhi setiap aspek pemikiran manusia (Altabach dalam Khamaruzzaman, 2012:1351). Dalam beberapa tahun terakhir, video sebagai representasi praktik telah menjadi primadona dalam pendidikan guru karena kemampuannya yang unik untuk menangkap kekayaan dan kompleksitas praktik kelas yang sulit dipahami (Borko dalam Zhang, 2011:454). Sedangkan pemberian *Quiz* (kuis) merupakan strategi yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Pemberian kuis ini diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas. Dengan pemberian kuis diperoleh balikan atau *feedback* (Riskawati, 2017:94).

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian Agustini (2020:61) yang menyatakan video pembelajaran layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) Penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebur terpenuhi, dan

(5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar. Sedangkan Penelitian Arif (2019:333) video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, dan siswa merasa senang belajar menggunakan video pembelajaran.

Berdasarkan fakta diatas maka perlu diadakan penelitian yang berjudul " Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Quiz* untuk Meningkatkan Hasil belajar Materi Energi Alternatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka dapat diididentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut sebagai berikut :

1. Video pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
2. Video pembelajaran yang digunakan belum dilengkapi evaluasi yang menarik.
3. Video pembelajaran yang digunakan belum interaktif.
4. Rendahnya hasil ulangan harian siswa.
5. Kurangnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran *Online*.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Analisis kebutuhan video pembelajaran berbasis *Quiz.*
2. Desain pengembangan video pembelajaran berbasis *Quiz.*
3. Keefektifan pengembangkan video pembelajaran berbasis *Quiz* untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar materi energi alternatif pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis *Quiz* pada materi energi alternatif?
2. Bagaimana kelayakan desain pengembangan video pembelajaran berbasis *Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar materi energi alternatif siswa kelas IV sekolah dasar?

3. Bagaimana keefektifan video pembelajaran berbasis *Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar materi energi alternatif pada siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Tujuan Umum

Meningkatkan hasil belajar melalui pengembangan video pembelajaran berbasis *Quiz.*

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis *Quiz* pada materi energi alternatif.
2. Menguji kelayakan desain pengembangan video pembelajaran berbasis *Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar materi energi alternatif siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Mendekripsikan keefektifan video pembelajaran berbasis *Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar materi energi alternatif siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut :

1. Bagi Guru

   Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan keterampilan guru.

2. Bagi Siswa

   Siswa akan meningkat hasil belajar dalam pembelajaran serta termotivasi belajarnya dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

   Dapat memotivasi sekolah untuk selalu mengadakan pembaharuan dalam kegiatan belajar mengajar serta memberikan dampak positif bagi sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis *Quiz* yang dapat dioperasionalkan dengan menggunakan komputer, android dan gadged secara *offline* ataupun *online*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk pembelajaran dikembangkan untuk materi energi alternatif pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Produk video pembelajaran memiliki menu materi, game, latihan, *Quiz* dan profil pengembang.
3. Aplikasi video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *digital* yang mengkombinasikan beberapa konten teks, gambar, animasi, dabing suara dan backsound pada bagian materi.
4. Produk bahan ajar interaktif ini dikembangkan menggunakan *Software*: *Microsoft Power Point, Camtasia, Cool Edit Pro, Html 5, Ispring Suit 8 dan Web 2 APK*.
5. Produk video pembelajaran dapat dijalankan pada spesifikasi minimal: *Processor Pentium*, Ram 128 Mb, *Har disk* 3 Gb, *Handphone Android* atau *Tablet* memory card 2 Gb.