

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha setiap bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sehingga membantu memperlancar pelaksanaan pembangunan nasional Indonesia. sebagaimana Rasulullah SAW bersabda:

Artinya : “**طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ** Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan”. (HR. Ibnu Abdil Barr).²

Usaha pendidikan ini ditunjukkan untuk mengembangkan cipta, rasa, dan karsa yang ada sehingga setiap manusia diharapkan mampu menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, maupun kehidupan global. Sejalan dengan hal tersebut, Kuntjoro Purbopranoto mengatakan: “pendidikan adalah proses usaha setiap bangsa yang tak terputus-putus sifatnya di dalam segala tingkat kehidupan manusia, sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang bertujuan untuk mencapai kesempurnaan dan kedewasaan pada manusia, agar dengan kesadaran dan tanggung jawab dapat menghadapi berbagai persoalan hidup”.³

Di sisi yang lain, pasal 1 ayat (1) Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan adalah

² Adul Madjid Khon, *Hadist-Hadist Pendidikan (Hadist Tarbawi)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 141.

³ Kuntjoro Purbopranoto, *Hak-Hak Azasi Manusia dan Pancasila*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 1976), hlm. 147.

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 negara.⁴ Sebagaimana dalam Qur'an Surah Al-Ankabut ayat 43 yang berbunyi:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ ۖ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia, dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu”.⁵

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.⁶ Dalam pembelajaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat. Berbagai permasalahan yang ada dapat dipecahkan oleh penguasaan ilmu pengetahuan teknologi. Perubahan ini juga membawa masyarakat kedalam persaingan global yang semakin ketat, sehingga memaksa suatu bangsa harus berusaha mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar mampu berperan dalam persaingan global.

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, no. 20, 2003.

⁵ Al-Qur'an terjemah

⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 17.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama dalam penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.⁷ Dengan adanya perkembangan teknologi, pendidik diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran menjadi menarik, mudah dipahami yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah pembelajaran interaktif.

Membahas pembelajaran memang sangat menyenangkan, dan tidak ada habis-habisnya. Sering kali kita jumpai ketika dalam pembelajaran. Setelah guru menyampaikan materi guru selalu bertannya kepada peserta didiknya. “Sudah faham anak-anak?” hal tersebut terjadi ketika pembelajaran dilakukan dengan tatap muka. Akan tetapi pada masa pandemi Covid 19 ini pembelajaran dilakukan dalam jaringan (daring).

Wabah Covid 19 telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, pembelajaran daring menjadi pilihan satu-satunya. Pembelajaran daring menjadi kewajiban yang tak terelakan. Hal ini tentu menambah tantangan baru bagi setiap pelaku pendidikan. Kewajiban belajar daring telah menambah kompleksnya permasalahan pendidikan.

⁷ Haris budiman, “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Al-Tadzkiyyah” dalam Jurnal Pendidikan Islam, no.1 (Mei 2017): hlm.82.

Diantara masalah pembelajaran daring seperti: lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Sehingga membuat para siswa merasa jenuh atau bosan, pembelajaran dominan belum interaktif, karakter maupun perilaku siswa sulit dipantau, pemelajarannya cenderung kepada tugas yang menumpuk, penyerapan materi yang diberikan sangat minimalis, dan penilaian yang dilakukan guru kurang berintegritas.⁸

Memperhatikan beberapa fenomena di atas, menjadi sangat penting dan relevan bagi guru untuk membekali diri mereka dengan teori dan prinsip pembelajaran daring sebelum melaksanakannya. Guru wajib terus belajar meningkat pemahaman dan kompetensi mereka terkait pembelajaran daring ini dengan segala variannya salah satunya adalah media pembelajaran. Salah satu media yang cocok pada masa pandemi saat ini adalah video pembelajaran.

Dalam masa pandemi Covid 19 saat ini, Terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam pembelajaran saat ini adalah (1) kondisi pembelajaran (2) metode pembelajaran (3) hasil pembelajaran.⁹ Kondisi pembelajaran merupakan suatu hal yang tersaji apa adanya yang sesuai keadaan di lapangan.¹⁰ Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah

⁸ Hasil Pengamatan selama Praktik Pengalaman Lapangan di SD Integral Lukman Al Hakim Campurejo Bojonegoro pada tanggal 13 Juli-13 Agustus.

⁹ Muhaimin, dkk. *Paradigma Pendidikan Islam*. (Bandung: PT. Rodakarya, 2004), hlm. 146.

¹⁰ Al Khawarizmi, "Analisis Variabel Pembelajaran Berdasarkan Teori Reigeluth" Dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, no. 2 (Desember 2019): hlm. 110

kondisi pembelajaran yang berbeda.⁹

Menurut Arsyad hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.¹⁰ Terkait ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran dalam jaringan ini menjadi menarik dan tidak membosankan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran pada masa Covid 19 tersebut, maka keterampilan seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT lebih ditingkatkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran.¹¹ Bentuk media pembelajaran pada saat ini yang digunakan di SD integral Luqman Al Haqim adalah video pembelajaran. Pemakaian media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi covid 19 ini di SD Integral Luqman Al Haqim sangat membantu proses pembelajaran, penyampaian pesan dan penyampaian materi. Namun, pembelajaran dalam jaringan menggunakan media video pembelajaran masih banyak kekurangan,

⁹ Al Khawarizmi, "Analisis Variabel Pembelajaran Berdasarkan Teori Reigeluth" dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika...*, hlm. 106.

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2005), hlm. 01.

¹¹ Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Systra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam *CBIS Journal*, no. 2, hlm.79.

kesulitan guru dalam proses pembelajaran menjadi sebuah masalah yang memerlukan solusi segera. Pengintegrasian teknologi informasi dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia menjadi salah satu jalan keluar dalam memecahkan permasalahan tersebut. Bahan ajar berbasis multimedia yang dimaksud yakni video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi kinemaster.

Aplikasi kinemaster adalah sebuah aplikasi penyuntingan video berbasis perangkat bergerak dengan konsep bebas digunakan, aplikasi ini adalah salah satu aplikasi favorit dalam bidang penyuntingan video.¹² Maka dari itu peneliti menggunakan Aplikasi tersebut untuk mengedit video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi kinemaster ini memadukan tema, animasi, dan efek yang dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional yang dalam hal ini dapat mewujudkan pencapaian hasil belajar yang komprehensif. Peneliti menggunakan aplikasi kinemaster karena beberapa alasan pertama mengeditan video bisa dilakukan melalui android dan yang kedua yaitu fitur-fitur yang ada di kinemaster mudah dipahami. Video pembelajaran ini membahas mapel tema materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas 3.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media video

¹² Handoko, “Kajian Bidang Penelitian Desain” dalam Jurnal Desain, no.1 (Maret 2021). hlm.14

pembelajaran dengan aplikasi kinemaster materi Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi Covid 19 di SD Integral Luqman Al Haqim Campurejo Bojonegoro.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, Sehingga membuat para siswa merasa jenuh atau bosan.
3. Pembelajaran dominan belum interaktif.
4. Karakter maupun perilaku siswa sulit dipantau,
5. Pembelajarannya cenderung kepada tugas yang menumpuk
6. Penyerapan materi yang diberikan sangat minimalis
7. Penilaian yang dilakukan guru kurang berintegritas

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang ada. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi covid 19 di SD Integral Luqman Al Hakim Campurejo Bojonegoro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang perlu

dikaji dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berupa media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi Covid 19 di SD Integral Luqman Al Haqim?
- b. Bagaimana kelayakan bahan ajar berupa media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi Covid 19 di SD Integral Luqman Al Hakim?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi Covid 19 di SD Integral Luqman Al Hakim Campurejo Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi Covid 19 di SD Integral Luqman Al Hakim Campurejo Bojonegoro.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada masa pandemi Covid 19 di SD

Integral Luqman Al Hakim antara Lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya pendidikan guru madrasah ibtdaiyah, dan secara khusus memberikan langkah-langkah bagi pengembangan media pembelajaran prodi PGMI.
- b. Mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik dalam menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul di kelas secara profesional.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan penguatan dan pengalaman bagi penulis ketika mengembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan media yang lebih menarik dan praktis pada masa pembelajaran dalam jaringan.
- c. Bagi guru, sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada masa pembelajaran luar jaringan.
- d. Bagi sekolah, untuk menjadikan media video pembelajaran, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.

G. Hipotesis

Berdasarkan teori di atas maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (Ha)

Pengembangan media video pembelajaran layak dalam pembelajaran daring materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Hipotesis Nihil (Ho)

Pengembangan media video pembelajaran tidak layak dalam pembelajaran daring materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

