

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam setiap kehidupan manusia. 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 untuk bangsa dan negara.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dalam proses belajar tentu terdapat tujuan yang hendak dicapai agar pembelajaran menjadi maksimal. Dalam mencapai tujuan tersebut, maka timbulah suatu motivasi yang biasa disebut motivasi belajar. Sejalan dengan Hassibuan (Sayu Putri Nigrat, dkk 2018:259) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya didalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang dikehendaki. Syah (Diar Miftachul Jannah 2021:3380) berpendapat bahwa belajar dilakukan secara bertahap, dan tidak tergesa-gesa dalam mencapai tujuan untuk mengubah sikap seseorang menjadi lebih baik.

Dalam proses pembelajaran agar efektif maka digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang disampaikan, menyesuaikan dengan karakter siswa, dan suasana dan sarana pendukung. Anderson (Friendha 2019: 92) Media sebagai sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan baik.

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, baik berupa perangkat keras, komputer, televisi, dan proyektor. Tohari et al (Jenny Ramadona, dkk 2021:542) mengatakan bahwa efek yang di hasilkan dari perkembangan teknologi sudah diakui serta hasilnya bisa dinikmati oleh banyak orang dalam hal kemudahan serta kenyamanan yang disuguhkan. Media pembelajaran yang semakin canggih dan perkembangan teknologi ada manfaatnya yang dirasakan oleh pelaksana pembelajaran yang membantu dalam memperlancar penyampaian materi, mempermudah daya keahaman siswa, dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun, ini menimbulkan kekhawatiran bagi seorang guru yang mencoba mengembangkan kemampuan untuk menguasai teknologi dan media pendidikan. Arsyad (Rizqi2018:99) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Penggunaan media secara tepat dapat mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran, baik dalam penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan karena saling berperan dalam dunia pendidikan.

Produksi media pendidikan berbasis video harus didorong. Nurdiansyah (Harefa, dkk 2022:640) mengatakan bahwa video pembelajaran adalah suatu media audio-visual berupa gambar hidup (bergerak) yang dapat dilihat dan didengar yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media video yang dipilih untuk dikembangkan karena masih ada sekolah yang belum memafaatkan penggunaan video pembelajaran. Penggunaan media video diharapkan untuk membantu menjelaskan topik, menciptakan keragaman dalam proses belajar, meningkatkan efektivitas belajar mengajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menarik, dan merangsang. Dasar penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, penggunaan video sebagai media Pembelajaran memudahkan

guru dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini searah dengan hasil penelitian Jero Gede Ngarti (2020:76) bahwa penggunaan video pembelajaran pada penelitiannya membantu siswa untuk mempermudah proses belajar mengajar, adanya respon siswa terhadap materi, serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama menjalankan magang 1, magang 2, dan magang 3 di SMP Negeri 2 Hiliduho bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video, pendidik hanya menggunakan buku mata pelajaran dan media *Power Point*. Oleh sebab itu, muncul pemikiran dalam mengembangkan media dalam bentuk video pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Tamba, (Harefa, dkk 2022:640) mengungkapkan “*discovery learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar sendiri dalam proses pembelajaran salah satunya adalah tukar pendapat, diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri.” *Discovery Learning* adalah model pembelajaran penemuan. Dalam proses pembelajaran siswa banyak menemukan konsep, sehingga siswa tidak hanya diam menunggu guru. Model pembelajaran ini berpusat kepada siswa atau *student centered*, sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif, membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) dan terpancing untuk mengeluarkan ide-ide ketika guru mengajukan suatu masalah. Hal tersebut akan membawa pikiran siswa untuk melakukan eksperimen dan mengumpulkan data. Sedangkan menurut kokasih bahwa model pembelajaran ini bertujuan untuk menemukan pengertian, ciri-ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep ataupun ojektif-objektif pembelajaran lainnya. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *discovery learning* memiliki lima Tahap yaitu, pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan, dengan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat mengacu pemikiran siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan menalar siswa, hasil belajar memiliki efek transfer yang lebih baik, melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah. Dalam hal ini materi yang

dimuatkan dalam video pembelajaran difokuskan pada materi mengidentifikasi struktur teks drama yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* dengan upaya peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep tentang materi mengidentifikasi struktur drama. Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar mandiri, adanya respon siswa terhadap materi, serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran membutuhkan akses dalam pengeditannya yaitu Aplikasi *KineMaster*, dengan Penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang dapat di manfaatkan pengajar dalam membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran dapat di desain semenarik mungkin, dapat menayangkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

Berdasarkan hal di atas, Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* sangatlah efisien dan efektif dipergunakan dalam menghasilkan suatu produk yang baik. Proses pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho.”**

1.2. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah tersebut, maka perlu pembatasan masalah serta rumusan masalah sebagai berikut:

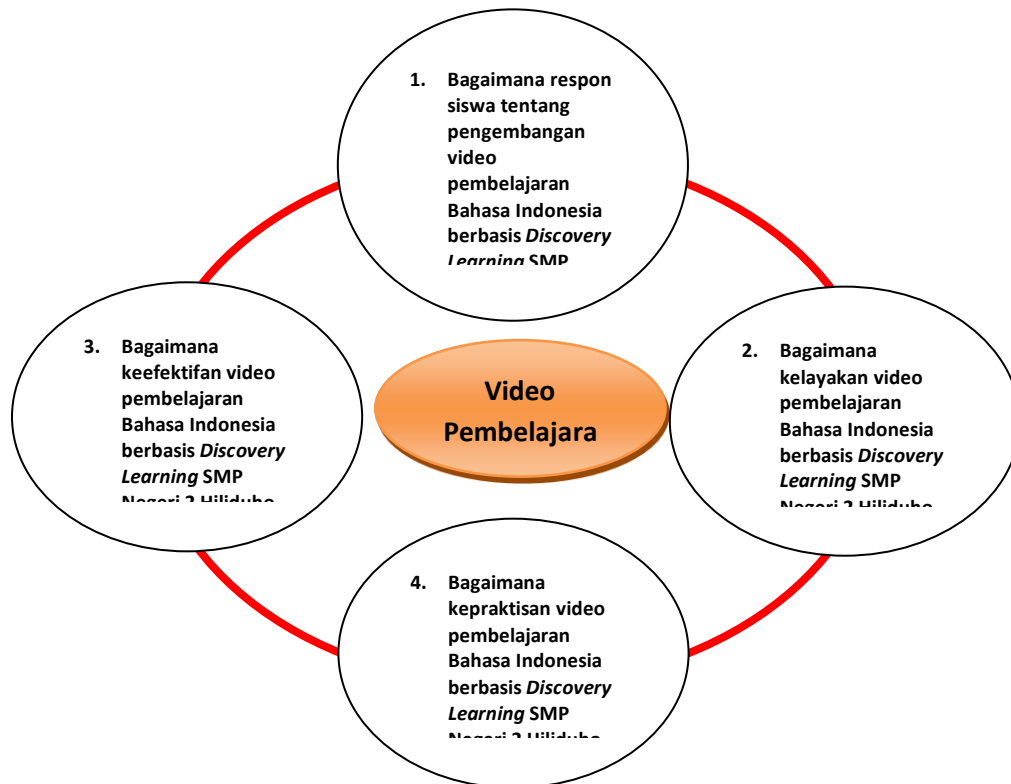
- 1.2.1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?

1.2.2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?

2.1.3. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?

2.2.4. Bagaimana efektifitas video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP 2 Hiliduho

Dari pernyataan Rumusan masalah di atas dapat digambarkan sebuah skema alur fokus Penelitian, sebagai berikut:



Bagan 1. Fokus Penelitian

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho?
- 1.3.2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho
- 1.3.3 Mengetahui kepraktisan video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* SMP Negeri 2 Hiliduho.
- 1.3.4. Mengetahui efektifitas video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* SMP 2 Hiliduho

1.4. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII pada materi menelaah struktur drama. Video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1.4.1. Video pembelajaran Bahasa Indonesia ini dibuat sesuai kurikulum 2013 pada materi mengidentifikasi struktur teks drama untuk tingkat SMP
- 1.4.2. Komponen pendukung yang digunakan dalam pengeditan video menggunakan Aplikasi *KineMaster*
- 1.4.3. Video pembelajaran ini berisi tentang gambar, animasi dan gerak tentang materi mengidentifikasi struktur teks drama yang berdurasi 10-20 menit.
- 1.4.4. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan basis *Discovery Learning*.