

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan tempat untuk menimba ilmu atau biasa disebut juga dengan bentuk pendidikan formal yang mengajarkan keterampilan siswa sebagai upaya pengembangan diri (Slamet et al., 2024) Menurut ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan terciptanya pembelajaran siswa agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, serta akhlak mulia yang penting baginya dan masyarakat tempat tinggalnya.” (Annisa, 2022).

Kerangka kerja pengembangan karakter dalam pendidikan kebudayaan nasional diperlukan karena pendidikan memegang peranan penting bagi fungsi kebudayaan dalam memajukan negara. Seorang guru merupakan contoh dimana guru sangatlah berperan penting bagi pemberdayaan dan pembelajaran (Adip, 2022). Keragaman budaya, sejauh pengetahuan kita, merupakan fondasi dasar bagi kelancaran evolusi Indonesia, dan keterlibatan pemerintah dalam pengembangan budaya negara ini sangat penting karena tanpanya, upaya tersebut tidak akan membuahkan hasil. Dampak masyarakat Indonesia sangat dipengaruhi oleh kemajuan informasi dan teknologi (Utami & Atmojo, 2021).

Perkembangan teknologi juga mempunyai pengaruh besar di dunia pendidikan. Guru memberikan layanan Pendidikan kepada peserta didik melalui teknologi yang ada disekolah dasar masing-masing, seperti contohnya computer, internet, dan lain sebagainya (Jannah et al., 2020). Dizaman seperti sekarang ini kemajuan teknologi sangat mempengaruhi diberbagai aspek kehidupan manusia seperti aspek kehidupan dibidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni, dan juga dibidang pendidikan. Kemajuan teknologi ini tidak bisa kita hindari. Peran teknologi dibidang pendidikan sangatlah penting dizaman sekarang. Untuk pengimplementasian pembelajaran yang bermutu dibutuhkan bahan ajar yang spesifik untuk peserta didik (Nurillahwaty, 2021).

Sumber belajar yang bisa digunakan guru dengan efektif untuk menyasiasi kemalasan peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu dengan video pembelajaran. Karena video pembelajaran dapat menampilkan konsep secara nyata dan tersusun. Video merupakan salah satu jenis materi pembelajaran yang bersifat audiovisual karena menggabungkan aspek visual dan audio. Dengan memungkinkan siswa menyaksikan konsep dan tindakan nyata dari apa yang telah dibahas dalam film, video pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar mereka (Suhirman, 2018).

Video pembelajaran juga memiliki banyak kelebihan, 1. Dapat memberikan siswa perspektif baru tentang pembelajaran dengan menunjukkan visual bergerak disertai audio. 2. Mampu mengilustrasikan fenomena yang sulit diamati secara langsung. Siswa memiliki pilihan untuk menonton ulang video berdasarkan kebutuhan dan persyaratan mereka sendiri (Nurwahidah et al., 2021)

Menurut pengamatan, peserta didik kurang tertarik dengan penjelasan guru terkait keberagaman budaya. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menyajikan materi tentang ragam budaya. Untuk dapat membantu peserta didik, guru memerlukan bahan ajar yang tepat untuk mengajar tentang budaya lokal. Contohnya seperti menggunakan bahan ajar buku teks ataupun audio-visual. (Kudadiri, 2023)

Agar anak-anak sekolah dasar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan dari berbagai sumber digital, literasi digital juga penting. Literasi mampu mengembangkan kemampuan seseorang dalam materi tertentu dan dapat mendorong rasa penasaran dan kreatifitas yang dimiliki (Naufal, 2021).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi awal yang dilakukan di kelas IV di SDIT Cendekia Lamongan, yang terletak di Jl. Veteran No. 172 AA Kelurahan Tlogoanyar, Tlogoanyar, Kec. Lamongan, Kab. Lamongan Prov. Jawa Timur. Observasi dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024. Subjek dalam penelitian adalah siswa-siswi kelas 4 SDIT Cendekia dan Guru kelas IV SDIT Cendekia Lamongan. Kondisi lingkungan sekolah dan ruang kelas di SDIT Cendekia sangat memadai dan bisa dimanfaatkan dengan baik. SDIT Cendekia Lamongan menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1, 2, 4, dan 5. Saat proses kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan metode

ceramah, diskusi dan penugasan sehingga munculnya beberapa kendala yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar dan minat peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya.

Dalam proses pembelajaran SDIT Cendekia kelas IV berdasarkan hasil temuan data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui wali kelas dan siswa. Selain itu, untuk sumber belajar yang sering digunakan seperti PowerPoint dan gambar daerah setempat. Hasil data mengungkapkan bahwa minat semangat yang dimiliki peserta didik sangatlah kurang. Ketika pembelajaran melibatkan keterampilan membaca dan menyimak. Hal tersebut dapat memicu terciptanya pembelajaran yang membosankan. Siswa akan tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan saat pembelajaran tersebut melibatkan video ataupun game yang menarik.

Alasan peneliti melakukan penelitian di kelas IV SDIT Cendekia dikarenakan kurangnya semangat yang dimiliki oleh para peserta didik dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan membaca dan menyimak. dan juga fasilitas yang ada di SDIT Cendekia juga sudah sangat memadai seperti layer proyektor dan LCD, serta memiliki 14 chromebook. Bahan ajar berbasis video pembelajaran digital yang dikembangkan oleh peneliti di SDIT Cendekia memiliki beberapa fitur yang menarik.

Pada halaman pertama terdapat nama dan tema dari video pembelajaran tersebut. Pada halaman kedua terdapat menu dari video pembelajaran tersebut yaitu pokok bahasan, informasi, kegiatanku, dan lain-lain. Didalam halaman pokok bahasan terdapat pendahuluan, kompetensi, materi. Dan didalam menu informasi terdapat penjelasan materi dari tema yang diambil. Untuk menu kegiatanku terdapat lembar kerja siswa, mewarnai, games, simulasi, dan evaluasi. Dan didalam menu lain-lain terdapat petunjuk penggunaan bahan ajar video pembelajaran dan profil.

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu untuk mendukung rancangan tersebut seperti contoh penelitian dari Purmadi (2019) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas.” Penelitian tersebut digunakan untuk mengajarkan video tutorial dalam

pembelajaran prakarya disekolah menengan atas. Penggabungan materi pengajaran interaktif seperti film instruksional dalam proses penelitian adalah hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya. Perbedaan pada penelitian tersebut terletak pada tingkat kelas dan materi pembelajarannya.

Sesuai dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wisnu Agung Hidayat (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sd.” Karena rendahnya hasil belajar siswa dalam mencapai KKM, penelitian ini menggunakan bahan ajar video pembelajaran yang difokuskan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas satu.

Hasil analisis yang dilakukan peneliti di SDIT Cendekia terhadap siswa kelas empat mengharuskan adanya pembuatan bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk membantu penyampaian materi pembelajaran dan meningkatkan literasi siswa, khususnya melalui penggunaan bahan ajar video berbasis digital dengan konsep yang menarik. Dengan tersedianya sumber ajar video tersebut, siswa akan lebih bersemangat untuk menonton dan mempelajari konten film.

Dari beberapa paparan yang sudah dijelaskan diatas untuk meningkatkan kegiatan literasi yang menarik dalam pembelajaran dan capaian pembelajaran yang maksimal. Hal tersebut yang melatar belakangi peneliti mengembangkan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Digital “Indonesia Kaya Budaya” untuk kelas 4 SD.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Digital “Indonesia Kaya Budaya” untuk kelas 4 SD?.”

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Digital “Indonesia Kaya Budaya” untuk kelas 4 SD

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Peneliti merancang sebuah video berbasis digital Indonesia Kaya Budaya untuk kelas 4 Sekolah Dasar. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Konten Produk

- a. Tema yang digunakan mengambil dari Ipas kelas 4 dan penanaman profil pelajar Pancasila.
- b. Pada video ini mengedepankan literasi pada profil pelajar Pancasila pengembangan bahan ajar ini termasuk bahan ajar interaktif.
- c. Bahasa yang digunakan dalam video adalah Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. \
- d. Tujuan dibuatnya video ini adalah untuk mengenalkan literasi dan menumbuhkan semangat peserta didik.
- e. Didalam produk ini memuat materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan modul ajar.

Mata pelajaran

Pembelajaran Ipas kelas 4

Capaian pembelajaran

FASE B (umumnya kelas 3 dan 4 SD/MI/Program Paket A) Pada Fase B, siswa menemukan hubungan antara materi yang baru dipelajari dan cara-cara di mana ide-ide Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial saling terkait satu sama lain di dunia nyata. Siswa menunjukkan pemahaman mereka terhadap topik yang mereka pelajari dengan memecahkan masalah-masalah di dunia nyata. Siswa juga menyampaikan ide dan argumen, melakukan penelitian dan eksperimen, berkomunikasi, menarik kesimpulan, berpikir kritis, menerapkan apa yang telah mereka pelajari, dan menindaklanjuti proses penyelidikan mereka.

Elemen / domain CP : Pemahaman IPAS

Materi : Indonesia kaya budaya

2. Konstruksi Produk

Pada konstruksi produk video digital ini berbasis online, menggunakan berbagai animasi atau gambar yang bisa bergerak. Peneliti mengembangkan video yang edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Berikut ini uraian perancangan bahan ajar

berbasis video pembelajaran yang terfokus pada animasi yang berkaitan dengan konsep Indonesia kaya:

1. Dilihat dari konten (isi)

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik dapat mengetahui ragam-ragam kebudayaan yang ada di Indonesia.

Fase B

Elemen : Pemahaman Ips

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik dapat menjelaskan apa itu keberagaman budaya di Indonesia beserta macam-macamnya (C2)

c. Indikator

1) Peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman budaya kearifan lokal yang ada di Indonesia (C1)

2) Peserta didik mampu memahami manfaat-manfaat budaya kearifan lokal (C2)

3) Peserta didik mampu menganalisis sikap melestarikan budaya kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar (C4)

4) Peserta didik mampu mendesain proyek poster tentang keberagaman budaya kearifan lokal di lingkungan sekitar (P5)

E. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pengembangan produk ini mencakup 2 manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan mengembangkan bahan ajar video digital meningkatkan pemahaman dan literasi terkait materi Indonesia kaya budaya dan juga mendukung capaian pembelajaran pada kelas 4

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Pengembangan bahan ajar interaktif video pembelajaran untuk kelas IV dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar pada

pembelajaran kurikulum merdeka dan dapat membantu guru untuk menjelaskan kepada peserta didik tentang budaya dan kearifan local yang ada disekitar kita.

b) Bagi Sekolah

Pengembangan bahan ajar interaktif video pembelajaran dapat membantu sekolah memiliki asset bahan ajar pembelajaran yang dapat digunakan pada setiap pelajaran.

c) Bagi Siswa

Pengembangan bahan ajar interaktif video pembelajaran dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk menggunakan teknologi digital bagi peserta didik. Dan bahan ajar ini pun dapat diakses peserta didik belajar baik dirumah maupun disekolah.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Peneliti memerlukan asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan agar berfokus pada permasalahan yang akan diselesaikan peneliti melalui pengembangan bahan ajar tersebut. Adapun beberapa asumsi dan keterbatasan yaitu;

a. Asumsi

1. Guru SDIT Cendekia Lamongan dapat mengoperasikan bahan ajar dengan mudah dan paham konsep bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Peserta didik kelas 4 SDIT Cendekia Lamongan melakukan pembelajaran dengan efisien dan efektif sehingga muncul kegiatan yang menunjukkan peserta didik sudah memahami akan budaya dan kearifan local disekitar lingkungan kita.
3. Sarana dan prasarana mendukung setiap kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan.

b. Keterbatasan

1. Bahan ajar ini hanya bisa digunakan di handphone ataupun PC
2. Bahan ajar ini hanya di uji conakan kepada peserta didik kelas 4 SDIT Cendekia Lamongan. Akan tetapi bahan ajar ini dapat dioperasikan pada materi yang sama dengan kelas yan berbeda dan karakteristik yang sama.

G. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar

Bahan ajar, seperti buku kerja, tayangan video, atau buku bacaan, adalah alat yang dimanfaatkan guru dan siswa untuk membantu proses pembelajaran.

2. Video Pembelajaran berbasis Digital

Video pembelajaran digital merupakan penyampaian pengetahuan ataupun keterampilan dengan menggunakan video yang memiliki dua elemen yaitu audio dan visual dan disajikan dalam bentuk digital.

3. Indonesia Kaya Budaya

Negara Indonesia terdiri dari beberapa suku bangsa yang tinggal di seluruh kepulauan. Setiap masyarakat memiliki norma sosial dan budaya yang berbeda. Kearifan lokal mengacu pada cita-cita dan pola perilaku yang masih dianut masyarakat dalam masyarakat yang diwariskan dari para leluhur mereka.

