

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menelisik perkembangan pendidikan dari masa ke masa, dari kebijakan kementerian pendidikan pada setiap periode menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah masih jauh dari harapan jika dibandingkan dengan Negara-negara maju. Hal ini disebabkan oleh banyak hal baik dari internal maupun eksternal. Pemegang kebijakan pendidikan sehingga memunculkan faktor yang mempengaruhinya, faktor di antaranya adalah rendahnya kualitas guru dan rendahnya prestasi siswa. Realitanya adalah layanan pendidikan dan mutu pendidikan di Indonesia masih sangat buruk serta perlu segera dibenahi agar dunia pendidikan di Indonesia tidak semakin terpuruk. Beberapa indikator yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia inilah yang harus dijadikan tolak ukur dalam dunia pendidikan agar segera dibenahi.

Maka adanya solusi yang bisa di lakukan adalah dengan mengembangkan video pembelajaran sebagai sumber belajar atau wahana fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti

pembelajaran. Selain itu adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran. Tumbuhnya hasil belajar dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan menunjukkan peningkatan. Oleh sebab itu pembuatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Namun kenyataannya guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Dikarenakan tidak semua guru mampu menggunakan media berbasis teknologi, selain itu jumlah media pembelajaran di sekolah masih kurang.

Media pembelajaran yang masih digunakan bersifat konvensional, masih sedikit guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media. Apa lagi di masa saat ini pembelajaran masih belum memanfaatkan teknologi maksimal, masih banyak guru menggunakan buku untuk menyampaikan materi. Penyampaian seperti itu membuat guru terbatas dalam menyampaikan materi terutama dalam mata pelajaran tematik sehingga guru merasa proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa lebih banyak berkomunikasi dengan teman sebangkunya, yang berdampak terhadap banyak siswa yang belum paham mengenai materi yang di sampaikan, jika hal ini dibiarkan akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak

akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus semacam ini dapat digunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang di rekam. Video pembelajaran ini dibuat dengan aplikasi canva dengan di edit menggunakan inshot.

Dengan nilai hasil belajar yang masih rendah membuktikan bahwa peserta didik belum mampu menguasai pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut juga dipengaruhi oleh cara pendidik menyampaikan materi pembelajaran yang masih menggunakan buku, dan metode ceramah, sehingga hal tersebut akan membosankan dalam belajar, maka dikuatkan dengan bukti hasil belajar rekapitulasi nilai ulangan dalam table berikut:

Table 1.1 hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3

Nilai	kategori	Jumlah	presentase
≥ 70	Tuntas	24	34%
< 70	Tidak tuntas	14	66%
JML		38	100%

Table di atas menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih banyak yang belum tuntas. kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang nilai nya di bawah 70 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya di atas 70. Maka dengan permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan sesuai dengan keadaan nyata siswa. Sehingga siswa aktif dan hasil belajar meningkat, berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik SDN 2 Sukamaju”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang dapat disajikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan Video pembelajaran dengan hasil belajar menggunakan metode ceramah pada pembelajaran tematik?
2. Apakah hasil belajar menggunakan Video pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar menggunakan metode ceramah pada pembelajaran tematik?

C. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dapat disajikan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar menggunakan video pembelajaran dengan hasil belajar menggunakan metode ceramah.
2. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan video pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar menggunakan metode ceramah.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan di bahas dan guru pembahasan tidak meluas, perlu di lakukan pembatasan masalah, peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan dengan memfokuskan penelitian pada :

1. Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik SDN 2 Sukamaju.
2. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III di SDN 2 Sukamaju.
3. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Sukamaju yang berada di desa Sukamaju Kecamatan Pugung, Kabupaten Tanggamus.
4. Materi yang di gunakan yaitu materi Pradja Muda Karana subtema 2 kelas III SDN 2 Sukamaju.
5. Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa kelas III pembelajaran tematik yang memuat mata pelajaran PPKN, Bahasa Indonesia, dan Matematika.
6. Waktu penelitian, penelitian ini di lakukan pada peserta didik kelas III di SDN 2 Sukamaju semester genap tahun ajaran 2021-2022.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman belajar tentang penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini di harapkan dapat membantu peserta didik secara individual dalam mengetahui hasil belajar siswa, serta tanggung jawab

atas tugas yang di berikutnya, sehingga dapat membantu penguasaan materi pembelajaran.

b. Bagi pendidik

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan Video pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Untuk membantu sekolah agar dapat menambah ilmu baru yang bermanfaat dalam menghadapi masalah dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas mutu pendidikan agar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai penggunaan video pembelajaran .