

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Saat ini teknologi memiliki peran yang sangat penting di bidang apapun. Berkembangnya teknologi juga didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, memudahkan pengguna teknologi untuk dapat berkomunikasi antar manusia yang dengan berbagai macam alat atau sarana.

Sebagai pengguna teknologi di jaman ini sangat di haruskan untuk mampu memanfaatkan serta mengikut perkembangan teknologi yang ada pada saat ini dan selanjutnya. Hal ini bertujuan agar generasi penerus tidak tertinggal oleh adanya teknologi-teknologi baru, serta dapat mengembangkan teknologi-teknologi yang ada.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dipungkiri bahwa sangat berpengaruh pada segala aspek, salah satunya ialah aspek pendidikan. Teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersamaan seiring dengan adanya generasi baru. Pada aspek pendidikan teknologi memiliki tujuan untuk dapat memberikan atau menciptakan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan, ditambah dengan adanya

Covid-19 yang terjadi saat ini, dunia pendidikan sangat dituntut untuk dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Kondisi Covid-19 saat ini yang terjadi diseluruh dunia sangat berdampak pada setiap bidang mulai dari ekonomi hingga pendidikan, salah satu yang paling berdampak ialah pada bidang pendidikan. Setiap negara memiliki kebijakannya dalam mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Karena adanya pandemi Covid-19 kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka untuk sementara tidak dapat dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka pemerintah melakukan perubahan desain model pada kegiatan belajar mengajar. Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh.

Selama pandemi berlangsung kini pembelajaran hampir diseluruh negara melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Di Indonesia pembelajaran jarak jauh (PJJ) bukan sesuatu hal yang baru, dikarenakan pendidikan dengan teknologi sangat berkesinambungan satu sama lain. Pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan yang tepat selama masa pandemi Covid-19 karena pendidikan harus tetap berjalan. Tetapi

dengan menerapkan PJJ banyak sekali tuntutan yang harus dilakukan oleh guru maupun peserta didik. Dalam hal ini guru dan peserta didik sama-sama dituntut untuk dapat menggunakan serta memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik.

Dengan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilaksanakan secara virtual, guru dituntut untuk dapat menciptakan media-media yang dapat digunakan selama proses PJJ berlangsung. Salah satu yang dapat dikembangkan oleh guru ialah dengan mengembangkan multimedia. Multimedia didefinisikan sebagai berbagai jenis sarana atau penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafik, animasi dan teks¹. Multimedia dapat menjadi salah satu inovasi bagi guru dalam mengembangkan media-media pembelajaran selama proses PJJ berlangsung.

Media pembelajaran sendiri memiliki arti yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki fungsi, menurut (Levied dan Lentz) mengemukakan empat fungsi media

¹ Sunardi, dkk., *Mempersiapkan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Internet*, (Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2020), hlm. 9.

pembelajaran, yaitu²: (1) Fungsi Atensi, (2) Fungsi Afektif, (3) Fungsi Kognitif dan (4) Fungsi kompensatoris.

Pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara digital. Sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat sampai ke peserta didik. Penyampaian materi pun harus disampaikan secara menarik, jelas, mudah di pahami dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menangkap dan memahami setiap materi disampaikan melalui media pembelajaran dengan baik.

Salah satu pengembangan media pembelajaran ialah dengan mengembangkan video pembelajaran. Video pembelajaran menjadi media yang sangat penting bagi guru selama proses pembelajaran berlangsung, karena melalui video pembelajaran tersebut guru dapat menyampaikan materi pelajaran. Menurut Munir "Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik"³. Video menggunakan prinsip-prinsip pengembangan yang memperhatikan berbagai aspek yang dapat

² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 16.

³ Muhibuddin Fadhli, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KELAS IV SEKOLAH DASAR" (Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran) 2015., hlm. 25.

mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, serta dapat dipergunakan sesuai dengan tingkat kecepatan berpikir peserta didik dalam memahami materi dan kebutuhannya.

Sebuah video pembelajaran dapat menjadi satu kesatuan karena adanya *software* yang mendukung didalamnya, banyak *software* yang dapat digunakan untuk mengedit sebuah video dan salah satu yang dapat digunakan dalam mengedit sebuah video ialah *Adobe Premiere Pro*, *software* ini merupakan *software* yang dapat digunakan mulai dari pemula hingga *professional*.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada peserta didik di sekolah. Dari pembelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan bahwa peserta didik mampu menguasai, memahami serta mengimplementasikan keterampilan-keterampilan yang ada untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik mampu mengkomunikasi gagasan, ide dan pemikirannya sesuai dengan empat kompetensi keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu keterampilan yang harus dikembangkan oleh peserta didik ialah dengan mengembangkan kemampuan menyimak. Kemampuan menyimak yang

tinggi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena melalui kemampuan menyimak peserta didik dapat belajar mengolah dan memahami informasi yang didapatkan.

Dongeng anak mempunyai target pembaca yaitu anak-anak. Salah satu genre dongeng yang disenangi oleh anak-anak ialah mengenai genre fabel atau hewan. Dengan memuat ajaran-ajaran yang dapat diajarkan kepada anak-anak, dongeng genre fabel yang diperankan oleh hewan-hewan akan membuat anak-anak menjadi lebih suka dan tertarik dengan dongeng tersebut.

Melalui hasil analisis kebutuhan yang dilakukan memberikan hasil, bahwa masih ada beberapa guru yang kurang mampu dalam menciptakan video pembelajaran, rata-rata guru hanya menggunakan ppt dalam menyampaikan materi pembelajaran, masih ada beberapa guru juga yang masih kurang paham bagaimana membuat video pembelajaran, serta aplikasi atau software apa yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah video pembelajaran dan masih ada beberapa guru juga yang masih menggunakan video-video yang diambil melalui youtube. Sedangkan kemampuan guru dalam mengolah serta membuat sebuah video pembelajaran sangat dibutuhkan guna menciptakan media-media yang menarik bagi peserta didik selama PJJ.

Melalui observasi yang dilakukan di SD Tunas Karya Sunter Jakarta Utara, masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam memahami setiap isi materi yang disampaikan melalui video pembelajaran, masih banyak peserta didik yang masih kurang mampu dalam menyimak setiap isi materi dan beberapa murid mengalami kesulitan dalam mengolah setiap informasi materi pelajaran yang disampaikan melalui video pembelajaran, karena video yang terlalu monoton dan terlalu panjang sehingga hal tersebut mengurangi hasil pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar (SD) seharusnya dapat memberikan pengalaman dan latihan pada peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya mampu secara ilmu pengetahuan tetapi juga mampu dalam menguasai keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, maka perlu menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kartika Ardi Chumairoh dan Latif Nur Hasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng produk ini berupa video animasi berbentuk 2D⁴ menjadikan salah satu media yang mampu meningkatkan konsentrasi

⁴ Kartika Ardi Chumairoh dan Latif Nur Hasan, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), hlm. 2.

karena saat audio dan visual digabungkan dan memiliki peran dalam pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menghafal.

Beberapa peneliti yang mengembangkan video pembelajaran ialah penelitian Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti⁵, video pembelajaran yang dikembangkan berdampak positif bagi peserta didik seperti meningkatkan motivasi, efektifitas waktu dan demonstrasi materi yang menarik. Produk yang dihasilkan menggunakan desain produk *CD* interaktif multimedia dengan mengembangkan media yang sudah ada.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik melakukan pengembangan tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *software* adobe premiere pro dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pengembangan ini peneliti bermaksud mengembangkan video pembelajaran dengan konsep stop motion dan dapat menjadi salah satu inovasi bagi guru serta media bagi peserta didik untuk melatih kemampuan menyimak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun fokus penelitian yang teridentifikasi:

⁵ Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*, (Bali: Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: 2020), vol 4, no 1, hlm. 62.

- 1) Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran.
- 2) Kurangnya kemampuan menyimak yang dimiliki oleh peserta didik.
- 3) Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi dongeng.
- 4) Kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan *software editing* video.

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya masalah yang teridentifikasi, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian, berdasarkan pertimbangan dari banyaknya fokus penelitian yang dapat diteliti, maka penelitian tindakan ini fokus pada “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Software* Adobe Premiere Pro Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan video pembelajaran berbasis *software* adobe premiere pro dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

- 2) Apakah video pembelajaran berbasis software adobe premiere pro layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
- 3) Apakah video pembelajaran berbasis *software* adobe premiere pro efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat menambah khasanah ilmu multimedia dalam dunia pendidikan dan bagi peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menyimak dongeng

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara praktis antara lain sebagai berikut:

- a) Bagi guru, dapat memberikan masukan bagi guru SD dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, meningkatkan ke kreatifan guru dalam membuat video pembelajaran pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat

memberikan sumbang pengembangan pemikiran, dengan mencermati tentang bagaimana penggunaan adobe premiere pro dalam pembuatan video pembelajaran.

- b) Bagi peserta didik, dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng.
- c) Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan nyata tentang kontribusi pengembangan video pembelajaran berbasis adobe premiere pro pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan kegiatan lainnya.
- d) Bagi perpustakaan UNJ, sebagai bahan referensi mahasiswa/mahasiswi.

