

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan yang sangat pesat terhadap berbagai elemen kehidupan baik dalam sosial ekonomi, dan budaya serta pendidikan. Dalam pendidikan, dewasa ini terjadi perubahan paradigma pembelajaran dari konvensional ke modern, sehingga menjadi tuntutan bagi guru untuk melakukan pengembangan dan pembaharuan macam- macam perangkat pembelajaran yang salah satunya yaitu bahan ajar.<sup>1</sup> Maka, agar pendidikan tidak tertinggal jauh dari kemajuan dan perkembangan perlu adanya transformasi pembaharuan serta penyesuaian.<sup>2</sup>

Pembelajaran dianggap sebagai sebuah proses peralihan pengetahuan dan keterampilan, dalam proses integrasi pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan pada umumnya masih disampaikan menggunakan bahan ajar.<sup>3</sup> Dalam hal ini bahan ajar merupakan kumpulan informasi pengetahuan dan keterampilan yang terkandung di dalamnya sehingga peserta didik dapat dengan mudah melakukan proses belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

---

<sup>1</sup> Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunika*s. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm 2.

<sup>2</sup> Mulia Mahardi, Tesis: "Pengembangan Bahan Ajar Fikih (E-Modul) Semester 1 Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Falah Muncak Pesawaran Lampung" (Palembang: UIN Raden Fatah Palembang, 2021).

<sup>3</sup> A R. Beny, "Pengertian Dan Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar. hlm 3.

Bahan ajar berperan sebagai jembatan penghubung antara pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Pannen yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis sehingga dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Prastowo bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di MI Al- Awwal Palembang, masih belum terdapat pengembangan bahan ajar secara khusus pada materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh, ini yang menjadi penyebab utama peserta didik menjadi pasif saat proses pembelajaran berlangsung karena guru masih menggunakan bahan ajar konvensional.<sup>5</sup> Tentu saja hal ini bertentangan dengan cita-cita permendikbud no 69 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum yang menuntut peserta didik harus berpikir kreatif dan inovatif. Maka dari itu guru perlu menggunakan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang menarik adalah bahan ajar yang didesain secara unik dan tidak monoton serta materi disajikan ringkas dan detail keseluruhan serta dalam penggunaan bahasa menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan bahan ajar akan sangat berpengaruh kepada tingkat keefektifan belajar. Salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran adalah

---

<sup>4</sup> Prastowo, *Bahan Ajar Pendidikan*, (Jakarta: FIKP UNIVERSITAS JAMBI, 2020), hlm 10.

<sup>5</sup> Observasi, Pembelajaran MI Al-Awwal Palembang, 28 September 2022

menggunakan video. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Akhmad Yusuf Efendi dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan Linier”.<sup>6</sup> Hal ini dapat dilihat dari respon siswa terhadap bahan ajar video animasi matematika berbasis pendidikan karakter pada materi sistem persamaan linier untuk kelas VIII SMP/MTS pada uji coba yang telah dilakukan, sehingga video tersebut dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa. Video merupakan salah satu jenis ICT yang dapat digunakan sebagai bahan ajar. Video adalah serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan di rangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran .

Dan berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas V, yang mengatakan bahwasannya hasil dari proses pembelajaran masih kurang efektif, karena masih kurangnya penggunaan bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa dan berbasis kearifan lokal terutama pada materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh.<sup>7</sup>

Permasalahan yang terjadi harus segera mendapatkan solusi agar tujuan pendidikan tercapai dengan baik, salah satu solusinya adalah dengan melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh. Setelah menganalisa pada hasil penelitian

---

<sup>6</sup> Ahmad Yusuf Efendi, Skripsi: “Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan Linier” (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020) hlm 1.

<sup>7</sup> Wawancara dengan Sholeh Bina selaku guru kelas V, 28 September 2022, waktu 13.00

kemudian menentukan pengembangan berdasarkan kebutuhan tentunya yang lebih menarik serta teruji efektifitasnya. Bahan ajar yang sesuai ialah bahan ajar yang dapat digunakan secara fleksibel dan efektif, jadi proses belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dimanapun peserta didik berada dapat tetap tertarik belajar secara mandiri menggunakan bahan ajar yang bisa mereka pakai kapanpun.

Berdasarkan uraian mengenai hasil observasi dan adanya identifikasi masalah yang telah didapatkan peneliti, maka peneliti harus melakukan penelitian ini sebagai solusi yang diharapkan menjadi peningkat pemahaman peserta didik terhadap materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh. Maka, dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas peneliti mengambil judul : **“Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 3 Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh kelas V SD/MI”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Pemahaman peserta didik pada materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh masih kurang.
2. Kurangnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran
3. Penggunaan bahan ajar yang kurang menarik.

4. Proses pembelajaran cenderung monoton dan kurangnya feedback dari siswa.
5. Kurangnya pengembangan bahan ajar berbasis video di sekolah.
6. Belum adanya bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal khususnya materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD/MI?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD/MI?

### **D. Batasan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan dan rumusan masalah tersebut, maka peneliti perlu membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu penelitian ini hanya akan mengembangkan bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal yang ada di Palembang, pada Tema 3 Subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1 kelas V di MI Al-Awwal Palembang.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD/MI
2. Untuk mengetahui kepraktisan desain bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD/MI
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbentuk video berbasis kearifan lokal subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD/MI

## **F. Manfaat Penelitian**

Pengembangan bahan ajar berbentuk video ini dilakukan untuk mempermudah guru dan membantu guru dalam menyampaikan informasi maupun materi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan bahan ajar berbentuk video dalam proses pembelajaran nantinya dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terciptanya proses pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Karena bahan ajar berbentuk video ini menampilkan gambar, suara, dan tulisan yang bisa membangkitkan minat belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai pengalaman untuk peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan berguna. Dan juga menjadi bekal untuk peneliti dimasa yang akan datang sebagai seorang guru.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran, dapat menjadi tolak ukur untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan akreditasi sekolah karena menggunakan media pembelajaran ICT.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam menggunakan bahan yang efektif, dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang menarik yang mampu membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menerima informasi yang diberikan oleh guru, serta diharapkan dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

## **G. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan uraian singkat tentang hasil penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh para mahasiswa yang berkaitan dengan

penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti<sup>8</sup>. Berdasarkan hasil pengamatan, belum menemukan topik penelitian yang sama dengan topik penelitian yang akan diteliti. Namun ada beberapa penelitian yang memiliki kemiripan yang menjadi referensi peneliti untuk melakukan penelitian antara lain adalah:

1. Qomarudin (2019) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Fikih Berbasis ADOBE FLASH CS6 Materi Penyelenggaraan Jenazah Untuk Kelas 9 Madrasah Tsanawiyah.<sup>9</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah untuk kelas 9 Madrasah Tsanawiyah yang teruji praktikalitasnya dan efek potensial terhadap peserta didik.

Hasil penelitian Qomarudin menunjukkan bahwa di tinjau dari aspek media dinilai “Valid” dengan skor 3,85 oleh ahli media. Ditinjau dari aspek materi dinilai “Sangat Valid” dengan skor 4,10 oleh ahli materi. Di tinjau dari aspek desain pembelajaran di nilai “Valid” dengan skor 3,85 oleh ahli desain pembelajaran di tinjau dari aspek Uji Beta di nilai “Sangat Praktis” dengan skor 4,45 oleh siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan uji produk melalui Pretest sebanyak 21 peserta didik dan hanya 3 peserta didik yang dinyatakan tuntas dan 18 tidak tuntas, sedangkan pada saat posttest setelah menggunakan multimedia mengalami peningkatan yang signifikan yakni, hanya 1 peserta didik yang tidak

---

<sup>8</sup> Kurniawan, *Analisis Data Penelitian*, (Jakarta: Deepublish, 2020), hlm 30.

<sup>9</sup> Qomarudin, Tesis: “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Fikih Berbasis ADOBE FLASH CS6 Materi Penyelenggaraan Jenazah Untuk Kelas 9 Madrasah Tsanawiyah” (Palembang: UIN Raden Fatah Palembang, 2019), hlm 1.



tuntas, selebihnya 20 peserta didik dinyatakan tuntas. ditinjau dari aspek keaktifan peserta didik memperoleh rerata sebesar 41,81 dengan kategori “Aktif”.

Penelitian Qomarudin memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti, yaitu sama-sama menggunakan langkah ADDIE dengan tahapan *Analisis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*. Dan memiliki perbedaannya yaitu penelitian Qomarudin mengembangkan multimedia interaktif berbasis ADOBE FLASH CS6 materi penyelenggaraan jenazah untuk tingkat madrasah tsanawiyah. Sedangkan peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh untuk tingkat madrasah ibtidaiyah.

2. Mulia Mahardi ( 2021) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Fiqih (E Modul) Semester 1 Kelas X Di Madrasah Aliyah Al- Falah Muncak Pesawaran Lampung.<sup>10</sup>

Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan bahan ajar E-Modul Interaktif dan menguji efektivitas E Modul Fiqih yang telah di kembangkan.

Hasil dari penelitian menunjukkan kelayakan dari efektivitas E-Modul Fiqih masuk dari kategori sangat layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar pendukung dalam mata pelajaran fikih perolehan skor menunjukkan adanya perbedaan antara perlakuan sebelum dan sesudah

---

<sup>10</sup> Mulia Mahardi, Tesis: “Pengembangan Bahan Ajar Fiqih (E-Modul) Semester 1 Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Falah Muncak Pesawaran Lampung”. (Palembang: UIN Raden Fatah Palembang, 2019), hlm 1.”

menggunakan E-Modul  $t_{hitung}$  di hitung -12.8 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan dk 50 dan taraf signifikansi 0.05 didapatkan  $t_{tabel}$  -2.009 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} - t_{tabel}$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  terdapat perbedaan signifikan sedangkan, dari hasil uji *N-Gain* maka diperoleh skor rata-rata sebesar 0.50 ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ) masuk dengan kategori sedang.

Penelitian Mulia Mahardi ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan langkah ADDIE dengan tahapan *Analisis, Desain Development, Implementation dan Evaluation*. Penelitian ini juga memiliki perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan dari penelitian Mulia Mahardi berupa e-modul. Sedangkan produk yang dihasilkan dari penelitian peneliti berupa video.

3. Desi Wulansari (2021) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Ensiklopedia Tema Makanan Sehat Kelas V SD/MI.<sup>11</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kelayakan dan bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar tematik berbasis ensiklopedia tema makanan sehat untuk peserta didik kelas V SD/MI.

Hasil penelitian Desi Wulansari menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbasis ensiklopedia mendapatkan nilai rata-rata persentase ahli materi 84% dengan kategori “sangat layak”. Ahli media mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori

---

<sup>11</sup> Desi Wulan Sari, Skripsi: “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Ensiklopedia Tema Makanan Sehat Kelas V SD/MI” (UIN Raden Intan Lampung, 2021).hlm 1

“layak”. Ahli Bahasa mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”, penilaian pendidik mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 92,94% dengan kategori “sangat layak” dan respon peserta didik uji coba skala kecil memperoleh persentase keseluruhan sebesar 83% dengan kategori “layak”, uji coba skala besar memperoleh persentase keseluruhan sebesar 88,41% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh Desi Wulansari layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

Penelitian Desi Wulan Sari ini sama-sama mengembangkan bahan ajar tema makanan sehat untuk jenjang SD/MI dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dan perbedaannya dengan peneliti yaitu produk yang dihasilkan dari penelitian Desi Wulan Sari berupa bahan ajar tematik berbasis ensiklopedia sedangkan peneliti menghasilkan produk bahan ajar berbasis kearifan lokal.

4. Safitri (2021) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Jenjang SD/MI kelas IV Tema 9 Makananku Sehat Dan Bergizi Subtema 1 Makananku Sehat Dan Bergizi”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain bahan ajar berbasis kearifan lokal pada jenjang SD/MI tema 9 subtema 1 dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis kearifan lokal pada jenjang SD/MI tema 9 subtema 1

Hasil penelitian Safitri menunjukkan bahwa Hasil tanggapan dosen I pengembangan bahan ajar berbasis kearifan Lokal valid. Hasil tanggapan dosen II pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal sangat valid. Dan hasil tanggapan Guru pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal sangat valid Kesimpulan dari hasil penelitian yang di dapat bahwa bahan ajar yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

Penelitian Safitri ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dan memiliki perbedaan yaitu penelitian Safitri mengembangkan materi pada kelas IV tema 9 Makananku Sehat Dan Bergizi Subtema 1 Makananku Sehat Dan Bergizi, sedangkan peneliti mengembangkan materi pada kelas V tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh.

5. Yunia Sutanda Putri (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas VI Di SDN 1 Langkap”.<sup>13</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis problem based learning yang valid, praktis.

---

<sup>12</sup> Safitri, Skripsi “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Jenjang SD/MI Kelas IV Tema 9 Makananku Sehat Dan Bergizi Subtema 1 Makananku Sehat Dan Bergizi” (Banda Aceh: UIN Ar- Raniry, 2021), hlm 1.

<sup>13</sup> Yunia Sutanda Putri, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas VI Di SDN 1 Langkap” (Palembang: UIN Raden Fatah Palembang, 2021) hlm 1.

Media pembelajaran video animasi berbasis problem based learning yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini sangat bagus, hal ini dilihat dari siswa yang sangat semangat dalam memperhatikan media pembelajaran video animasi yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut penilaian 3 validator (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran) dikategorikan sangat valid. Adapun hasil lembar validasi dari validator, yakni dari media diperoleh skor 95, ahli materi diperoleh skor 95, ahli pembelajaran diperoleh skor 97. Dan dilihat dari hasil angket respon siswa yang diisi didapatkan hasil media pembelajaran video animasi dengan jumlah skor 1860 dengan rata-rata 97, maka produk yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis.

Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian Yunia Sutanda Putri ini sama-sama menghasilkan produk berupa video untuk jenjang SD/MI dengan menggunakan model ADDIE. Dan perbedaannya adalah penelitian Yunia Sutanda Putri mengembangkan media materi pada tema 1 subtema 1 tumbuhan sahabatku. Sedangkan peneliti mengembangkan bahan ajar materi pada tema 3 subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh.