

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang cukup lama telah diterapkan oleh guru atau pendidik. Menurut Amsari (2018) teori behaviorisme disebut juga dengan teori behavioristik yang telah dicetuskan oleh Gagne dan Berliner berisi tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman merupakan teori untuk membentuk perilaku sebagai hasil belajar. Teori behavioristik menganggap bahwa belajar merupakan pengamatan tingkah laku yang disebabkan oleh adanya stimulus dari luar. Teori behavioristik akan berhasil dengan adanya perubahan perilaku sebagai tanda bahwa seseorang telah merespon suatu kejadian dan menjadikan pembelajaran untuk tidak menggunakan respon yang sama (Nahar, 2016).

Implementasi teori belajar behavioristik pada penelitian adalah 1) kedisiplinan terhadap siswa yang tidak mengerjakan atau terlambat mengirimkan tugas secara online akan mengurangi poin perilaku dan menjadi pertimbangan pemberian nilai prestasi belajar siswa, 2) kejujuran pada siswa yang mengerjakan tugas atau soal evaluasi maupun soal ulangan dengan mencontek temannya akan mendapatkan nilai yang berbeda, nilai tersebut diperoleh dengan rata-rata aspek nilai hasil pengerjaan dan kedisiplinan siswa dengan mengumpulkan tepat waktu. Menurut Amsari (2018), teori belajar behavioristik tidak hanya mencakup dunia pendidikan saja, namun juga mencakup dunia kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berkaitan dengan penelitian ini bahwa kejujuran dan kedisiplinan perlu diterapkan baik dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu dalam teori behaviorisme menyatakan adanya stimulus dari luar dengan memberikan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*.

2.1.2 Pembelajaran Online

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Online

Pembelajaran online pada dasarnya merupakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Pembelajaran jarak jauh memerlukan penggunaan teknologi dalam pelaksanaannya mulai dari teknologi yang paling sederhana hingga yang terkini (Belawati, 2020). Pembelajaran online muncul mulai generasi keempat setelah adanya internet. Jadi, pembelajaran online merupakan pembelajaran yang berlangsung dengan membutuhkan jaringan internet dapat disebut juga dengan pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring. Menurut Engko (2020), pembelajaran online banyak disebut dengan istilah *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *distributed learning* dan lainnya.

Pembelajaran online tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet saja, namun juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Pembelajaran online dengan sekedar materi pembelajaran online memiliki perbedaan yaitu adanya interaksi selama berlangsungnya pembelajaran. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi antara pembelajar dengan pengajar atau fasilitator, dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri (Moore dalam Belawati, 2020). Ketiga jenis interaksi tersebut akan menciptakan pengalaman belajar.

Pembelajaran online ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus Disease (covid-19)* yang semakin meningkat menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan pendidikan. Pembelajaran online dilaksanakan dari rumah atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Permendikbud, 2020). Pembelajaran online dilaksanakan untuk memutus tali penyebaran virus korona yang sedang merajalela di seluruh dunia. Pembelajaran online menjadi tantangan bagi guru atau pendidik dan siswa atau peserta didik, namun harus tetap berjalan dengan baik agar tercapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Youtube

Youtube didirikan pada bulan Februari 2005 dengan bertujuan untuk berbagi video. *Youtube* merupakan situs *sharing video* nomor 1 di dunia yang dilengkapi berbagai fitur dan manfaat diantaranya berbagi video untuk ditonton kalangan masyarakat (Riyadi, 2022). *Youtube* dapat memberikan kebebasan untuk siswa maupun guru dalam berekspresi, berkolaborasi dalam meningkatkan kapabilitas mereka (wiati dalam Mahendra, 2020). *Youtube* merupakan salah satu aplikasi yang banyak penggunanya.

Youtube mempunyai fitur *Channel* yang dapat digunakan untuk berbagi video. Seseorang bisa mencari *channel* yang diinginkan pada pencarian yang ada di *youtube*. *Youtube* akan digunakan peneliti sebagai alat bantu penyebaran video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* yang akan dikembangkan. Harapan yang besar bagi peneliti agar siswa dapat memutar berulang kali video tersebut tanpa menggunakan internet sehingga siswa tidak perlu khawatir akan hal itu.

Peneliti menggunakan media *youtube* untuk mempermudah dalam mengakses video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* sebagai sumber belajar siswa dimana video tersebut akan diunggah di *youtube*. Alasan peneliti memilih *youtube* dikarenakan mampu membuka video atau file lainnya dengan durasi yang lama bahkan bisa juga dibuka secara *offline* apabila telah mendownload video tersebut. Hal ini karena media lainnya selain *youtube* jika ingin memutar kembali video harus memerlukan kuota untuk mengaksesnya. Sehingga dengan adanya media *youtube* siswa terbantu hanya mendownload sekali saja video pembelajaran namun setelahnya dapat mengakses kembali video tersebut tanpa memerlukan kuota bahkan dapat diputar berulang kali.

2.1.2.3 Zoom

Salah satu aplikasi yang terpopuler dalam proses pembelajaran online (daring) adalah *Zoom*. Menurut Hidayatullah (2020) *zoom* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan hingga kolaborasi seluler.

Pada penelitian ini, *zoom* digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran online dengan menerapkan metode *discovery learning*. *Zoom* digunakan sebagai konfirmasi siswa dalam mempresentasikan hasil tugas kelompok setelah diberikan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* yang dikembangkan. Untuk mengimplementasikan pengembangan penelitian, dapat diamati kegiatan-kegiatan siswa melalui *zoom* pada saat pembelajaran online (daring).

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu meliputi setiap orang, bahan, atau alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Tafonao, 2018). Media sering digunakan sebagai alat komunikasi yang memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi. Dalam pembelajaran media dapat digunakan sebagai sarana atau alat bantu pembelajaran. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, minat, perasaan, dan perhatian siswa (Mashuri, 2019). Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Terdapat dua jenis media yaitu realita atau benda nyata dan multimedia (Yaumi, 2018). Media realita merupakan benda nyata seperti tumbuhan, hewan, dan benda-benda alam yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan multimedia sebagai sarana untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Multimedia terdiri dari multimedia linier seperti video, dan multimedia interaktif seperti aplikasi pembelajaran, web, dan dunia virtual (Devega, 2020).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mendorong pendidik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pendidik harus mempersiapkan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Seperti halnya penyesuaian kebijakan pembelajaran di masa pandemi *covid-19*, dimana pembelajaran dilaksanakan secara online

demi memutus tali penyebaran virus *covid-19* maka guru atau pendidik harus siap dalam penyesuaian tersebut seperti memberikan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa pada masa tersebut agar menunjang berhasilnya proses pembelajaran dan juga membantu guru atau pendidik untuk mempermudah penyampaian materi.

2.1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, namun memberikan nilai tambah juga kepada kegiatan pembelajaran. Hamalik dalam Akbar (2018) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

2.1.3.3 Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio atau suara dan visual atau gambar mengenai pembelajaran. Video berperan sebagai media pembelajaran dalam pengantar informasi bagi guru kepada siswa. Video mampu membuat pembelajaran siswa merasa tidak bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hadi, 2017). Media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media efektif pada pembelajaran online yaitu video pembelajaran yang dapat diputar secara berulang kali di manapun dan kapanpun. Pemilihan video harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

Karakteristik media video pembelajaran adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, inovasi dan efektivitas penggunaannya. Oleh karena itu, pengembangan video pada pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran menurut Riyana dalam Sofiyullah (2015) yaitu: 1) *Clarity of Message* (kejelasan dalam pesan) di mana dengan adanya media video siswa dapat memahami pesan secara lebih bermakna, bermanfaat dan informasi dapat diterima secara utuh

dalam pembelajaran. 2) *Stand Alone* (berdiri pada diri sendiri) yang berarti bahwa video yang dikembangkan tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. 3) *User Friendly* (bersahabat atau akrab dengan penggunanya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami dan dimengerti serta menggunakan bahasa yang umum.

Video pembelajaran termasuk dalam media audiovisual di mana terdapat gambar dan suara. Media audiovisual lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan media audio saja maupun media visual saja. Jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik, maka harapan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual animasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran meliputi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual animasi) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena terdapat unsur dengar (audio) dan unsur visual/gambar (tampak) dapat disajikan serentak. Ada beberapa kriteria dalam membuat video pembelajaran di antaranya: 1) Tipe materi, 2) Durasi waktu, 3) Format sajian, 4) Ketentuan teknis, 5) Penggunaan musik atau *sound effect*.

Media animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, tulisan, lukisan, dan lainnya. Animasi merupakan bentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga terlihat atau tampak di layar menjadi gerak (Desrianti dalam Purba, 2020).

Media video memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: 1) Materi yang disampaikan dapat diterima secara rata oleh siswa, 2) Mudah dipahami dan menarik bagi siswa, 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 4) Bersifat realistik, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan, 5) Mempengaruhi sikap siswa dengan memberikan kesan mendalam (Rusman dalam Kurniawan, 2018).

2.1.4 Pengembangan Model 4D

Pengembangan merupakan proses rancangan secara spesifikasi ke dalam bentuk produk (Yaumi, 2018). Pengembangan akan menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Suatu pengembangan bertujuan untuk meningkatkan manfaat, fungsi dan jangkauan dari teknologi yang tersedia (Wahyudi *et all*, 2017). Pengembangan juga bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki media yang tersedia agar menjadi lebih baik (Batubara, 2019)

Metode penelitian dan pengembangan disebut dengan *Research and Development (R&D)* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono dalam Sari, 2018). Metode tersebut akan diterapkan dengan model penelitian 4D dari Thiagarajan dalam Panggabean dan Amir (2020) meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Define* (pendefinisian)

Tahap yang dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Menurut Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2016) tahap pendefinisian dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Analisis Awal

Tahap ini merupakan tahap awal dimana peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku dengan terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berfungsi untuk menetapkan kompetensi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Analisis karakteristik siswa

Tahap dimana guru harus mengenali karakteristik siswa yang akan menggunakan bahan ajar hal tersebut penting untuk proses pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik siswa meliputi: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya dan lain sebagainya.

3. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusun kembali secara sistematis.

4. Spesifikasi Tujuan

Tujuan pembelajaran dan kompetensi perlu dirumuskan terlebih dahulu agar dalam mengembangkan media pembelajaran dapat sinkron antara materi dan tujuan yang ditetapkan.

2. *Design* (perancangan)

Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2016) membagi tahap perancangan dalam empat kegiatan, yaitu:

1. Mengkonstruksi tes beracuan kriteria.
2. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
3. Pemilihan format, penyajian pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan apabila guru akan menggunakan media audio visual saat pembelajaran, maka siswa diminta untuk melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.
4. Desain awal menyajikan materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dan membuat *storyboard*.

Pada tahap perancangan, peneliti membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan media pembelajaran, tahap ini dilakukan untuk membuat video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* sesuai dengan kerangka sisi hasil analisis kurikulum dan materi.

3. *Develop* (pengembangan)

Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2016) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *expert appraisal* merupakan teknik yang digunakan untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan dapat digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan

pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

Menurut Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2016) kegiatan pembelajaran pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penilaian ahli. Penilaian validasi oleh ahli atau pakar. Hal yang divalidasi mengikuti panduan penggunaan dan perangkat model. Tim ahli dalam proses validasi terdiri dari ahli media, dan ahli materi.
2. Tahap Uji Coba, menguji cobakan hasil pengembangan kepada subjek penelitian. Tahap uji coba dilakukan dua yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.
3. Final Produk dan Pelaporan, tahap terakhir pada tahap pengembangan.
4. **Disseminate (penyebarluasan)**

Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2016) membagi tahap penyebarluasan dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi akan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya untuk mengukur ketercapaian tujuan. Tujuan yang belum tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Tahap terakhir pada pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption* yang dilakukan agar produk bermanfaat bagi orang lain. Pengemasan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mengunggah video pembelajaran pada media *youtube* yang dapat digunakan pada kelas lain.

Pada konteks pengembangan media pembelajaran, tahap penyebaran dengan cara sosialisasi video pembelajaran kepada guru dan siswa untuk memperoleh respon terhadap media yang dikembangkan. Jika respon sasaran pengguna media pembelajaran baik, maka media pembelajaran dapat digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

Tahapan pengembangan di atas bermaksud untuk memperoleh sebuah produk yaitu video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* yang memuat sebuah cerita dengan di dalamnya mencantumkan pendidikan karakter seperti kejujuran dan

kedisiplinan. Pada penelitian model pengembangan yang digunakan adalah tahapan 4D dengan dimodifikasi sampai pada tahap 3D yaitu pada tahap *Develop* (Pengembangan) dikarenakan ada batasan waktu dan biaya dalam penelitian.

2.1.5 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk menghadapi berbagai tantangan dari pergeseran karakter yang dihadapi oleh pendidik pada masa pandemi ini. Pendidikan karakter merupakan suatu aktivitas untuk membentuk karakter siswa yang membutuhkan komunitas masyarakat di dalamnya (Priyambodo dalam Komara, 2018). Peran sekolah sangat penting sebagai komunitas masyarakat untuk mengembangkan proses pendidikan karakter melalui proses pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, serta bekerja sama dengan keluarga dan masyarakat (Ningsih dalam Komara, 2018).

Menurut Hamid (2017) pendidikan karakter mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral. Hal tersebut dikarenakan pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar atau salah, akan tetapi juga menanamkan kebiasaan tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan sehingga siswa memiliki kesadaran dan pemahaman yang tinggi serta komitmen dan kepedulian untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dapat dikatakan sebagai sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral yang diwujudkan dengan tindakan nyata melalui perilaku baik, jujur, bertanggung jawab, hormat terhadap orang lain, dan nilai-nilai karakter mulia lainnya.

Terdapat 18 karakter bangsa yang menjadi indikator keberhasilan pendidikan karakter bagi bangsa meliputi: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/Komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, 18) Tanggung jawab (Badrus Zaman, 2019: 27). Pendidikan karakter perlu diterapkan untuk menumbuhkan kembali karakter yang runtuh pada diri siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2017 telah mengidentifikasi gerakan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dengan lima nilai utama karakter yang saling berkaitan dan perlu dikembangkan yaitu nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong. Pendidikan karakter disini akan dicantumkan pada video pembelajaran yang akan dikembangkan adalah karakter jujur dan disiplin. Dalam penelitian ini karakter yang digunakan adalah jujur dan disiplin.

Jujur menurut Sutiah (2019) adalah perilaku yang dapat dipercaya baik perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Indikator jujur menurut Sutiah (2016) antara lain:

1. Tidak berbohong.
2. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian atau ulangan.
3. Tidak mengambil karya orang lain tanpa menyebutkan sumber.
4. Mengungkapkan perasaan apa adanya.
5. Menyerahkan barang yang ditemukan kepada yang berwenang.
6. Membuat laporan berdasarkan informasi apa adanya.
7. Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki.

Adapun indikator jujur menurut Virani (2016) sebagai berikut:

1. Tidak berbohong atau tidak menyontek.
2. Mengakui kesalahan atau kekeliruan.
3. Mengerjakan soal tanpa menyontek.
4. Mengemukakan pendapat yang berbeda dengan pendapat teman.
5. Mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru tanpa melihat jawaban tugas teman.
6. Mengembalikan barang yang dipinjam atau dikembalikan.
7. Membuat laporan kegiatan kelas secara terbuka (transparan).
8. Mengatakan yang sesungguhnya apa yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.

Jujur merupakan sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan (mengetahui, mengatakan dan melakukan yang benar), sehingga menjadikan seseorang yang bersangkutan sebagai individu yang dapat dipercaya (Amin, 2017).

Jujur yang dimaksud peneliti adalah salah satu pendidikan karakter yang akan dipakai pada pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*.

Disiplin menurut Sutiah (2019) adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Indikator disiplin antara lain:

1. Datang tepat waktu
2. Patuh pada tata tertib atau aturan atau satuan pendidikan
3. Mengerjakan atau mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan serta mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar.

Adapun indikator disiplin menurut Tu'u dalam Fuadiyah (2019) meliputi:

1. Dapat mengatur waktu belajar di rumah
2. Rajin dan teratur belajar
3. Perhatian yang baik saat pembelajaran
4. Ketertiban diri saat belajar

Menurut Arikunto dalam Fuadiyah (2019), indikator disiplin meliputi:

1. Perilaku kedisiplinan di dalam kelas
2. Perilaku disiplin baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah
3. Perilaku disiplin di rumah.

Disiplin yang dimaksud peneliti adalah salah satu pendidikan karakter yang akan dipakai pada pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*.

2.1.6 Tinjauan Materi

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu-ilmu dasar yang menjadi peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa baik kemampuan berpikir dalam matematika maupun bidang lainnya Deden dalam

Susanti (2017) menyimpulkan bahwa kegiatan matematika merupakan kegiatan yang aktif dalam berpikir kritis, logis, serta cermat dan bersikap terbuka dalam menghadapi berbagai permasalahan khususnya memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika. Matematika merupakan salah satu materi yang sulit bagi siswa karena banyak teori rumus-rumus di dalamnya. Turunan merupakan salah satu materi yang ada di dalam matematika.

Turunan merupakan salah satu dasar dalam analisis. Untuk membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa dapat menguasai konsep dan prinsip turunan fungsi. Suatu fungsi dapat dianalisis berdasarkan naik/turun, titik optimal, dan titik beloknya. Salah satu pokok bahasan materi turunan adalah aplikasi turunan fungsi aljabar menentukan nilai maksimum dan minimum. Untuk memahami nilai maksimum dan minimum dapat mencermati sebuah permasalahan yang diberikan (Kurniawati, 2018).

Adapun tujuan pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang akan digunakan pada penelitian antara lain:

1. Tujuan Pembelajaran
Menyelesaikan permasalahan soal cerita nilai maksimum dan nilai minimum
2. Kompetensi Inti
Kompetensi inti pada kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) untuk SMA kelas XI sebagai berikut.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang di anutnya”. Adapun rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan dapat disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Kompetensi Inti Pengetahuan dan Keterampilan

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Kompetensi dasar pada kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) untuk SMA kelas XI beserta indikator dapat disajikan pada tabel 2.2.	

Tabel 2.2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis keberkaitan turunan pertama fungsi dengan nilai maksimum, nilai minimum, dan selang kemonotonan fungsi, serta kemiringan garis singgung kurva.	3.7.1 Menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari pokok bahasan nilai maksimum dan nilai minimum. 3.7.2 Memahami garis interval nilai maksimum, nilai minimum, atau titik belok. 3.7.3 Menentukan titik stasioner beserta jenisnya (nilai maksimum, nilai minimum, atau titik belok).

2.1.7 Prestasi Belajar

prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang dicapai siswa dengan adanya perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan yang akan diukur, dinilai serta diwujudkan dalam angka atau pernyataan setelah mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu (Astuti, 2015). Menurut Marsun dalam Astuti (2015) prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar

dilihat dari siswa dapat menguasai materi yang telah diajarkan dengan baik. Prestasi belajar hanya bisa diketahui setelah melakukan hasil penilaian belajar siswa. Prestasi belajar yang dicapai merupakan hasil maksimal dari usaha-usaha belajar oleh siswa. Prestasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran online, prestasi belajar siswa cenderung menurun bahkan sebagian siswa tidak memenuhi nilai KKM. Sehingga prestasi belajar sangat dibutuhkan dalam penelitian.

Prestasi belajar dipilih oleh peneliti agar mengetahui seberapa efektif prestasi belajar siswa terhadap penelitian. Prestasi belajar yang dimaksud adalah hasil atau nilai yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa akan diketahui dengan mengadakan proses penilaian melalui kegiatan evaluasi. Alat evaluasi dalam pengukuran prestasi belajar berupa tes yang telah disusun dengan baik sesuai standar yang dikehendaki, sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan pencapaian siswa dari kemampuannya. Data prestasi belajar dilihat dari nilai ketuntasan yang diperoleh masing-masing responden.

2.1.8 Validasi Video Pembelajaran

Valid merupakan ketepatan interpretasi yang dibuat dari hasil (Grondlund dalam Payadnya, 2020). Menurut Sohibun dan Filza (2017) validasi merupakan tahap penilaian apakah produk yang telah dirancang sudah bersifat rasional atau tidak. Validasi tersebut terbagi menjadi dua yaitu validasi media dan validasi materi. Menurut Lestari (2021) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa keyakinan media antara lain:

1. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar yang telah direncanakan.
2. Media harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
3. Media harus sesuai dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
4. Media harus sesuai dengan situasi dan kondisi (waktu, tempat, dan situasi yang tepat).

Indikator pada lembar validasi menurut Trenada (2020) sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berpendidikan karakter sesuai dengan materi
2. Media video pembelajaran berpendidikan karakter sesuai dengan tujuan
3. Media video pembelajaran berpendidikan karakter sesuai dengan kompetensi dasar.
4. Media video pembelajaran berpendidikan karakter sesuai dengan

Menurut Nieveen dalam Zulkarnain (2018), penilaian para ahli terhadap validasi meliputi tiga aspek yaitu: 1) aspek format, 2) aspek isi, 3) aspek bahasa.

Validasi yang dimaksud oleh peneliti adalah validasi untuk mengukur kelayakan suatu produk yang dihasilkan atau video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*. Pengukuran suatu kelayakan video pembelajaran dilihat dari dua aspek yaitu aspek isi materi dan aspek tampilan materi dengan memperhatikan kebahasaan dan ketepatan fungsi dari media tersebut yang akan dinilai oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media. Penilaian pada validasi ahli materi dilakukan oleh validator meliputi kesesuaian materi, sistematika dan kejelasan konsep, keterlaksanaan, evaluasi / latihan soal, strategi pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh validator meliputi bahasa, visual, audio, tipografi, fungsi dan manfaat.

2.1.9 Praktis

Praktis merupakan sesuatu yang dilakukan dengan mudah dan senang. Praktis merupakan sesuatu yang mudah dipakai, ringan, cepat dan mudah dibawa berpergian (Teknologi dalam Putra, 2016). Praktis dapat digunakan dalam berbagai hal salah satunya pada penelitian ini khususnya media pembelajaran salah satunya video pembelajaran. Menurut Nieveen dalam Zulkarnain (2018) media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi indikator: 1) validator menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, 2) siswa memberikan respon positif yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan.

Praktis yang dimaksud peneliti adalah pengukuran hasil angket respon siswa dan juga respon guru terhadap pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa

pandemi *covid-19*. Dari respon siswa dan guru tersebut akan diketahui apakah video pembelajaran praktis untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

2.1.10 Efektif

Efektivitas disebut juga efektif yang merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Efektif merupakan perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu dari suatu kegiatan ditandai dengan aktifnya siswa dalam pembelajaran. pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan saja, namun juga menekankan pada internalisasi tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa (Mulayasa dalam Yusuf, 2018). Pembelajaran secara efektif mampu merubah seseorang dalam kognitif, tingkah laku, dan psikomotor dari pengalaman dan lingkungan hasil pembelajaran yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Menurut Nieveen dalam Zulkarnain (2018) media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator: 1) rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil uji coba kepada subjek adalah tuntas, 2) adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan. Menurut Guskey dalam Pratama, (2018) pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya ketercapaian ketuntasan dalam prestasi belajar, adanya pengaruh positif antara variabel bebas dengan variabel terikat, adanya perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran yang efektif dalam penelitian ini adalah:

1. pencapaian ketuntasan prestasi belajar siswa.
2. Adanya pengaruh kedisiplinan dan kejujuran terhadap prestasi belajar.
3. Adanya perbedaan prestasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

2.1.11 *Discovery Learning*

Discovery learning menurut Bruner adalah guru yang hendak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi seorang yang pemecah masalah, ilmuwan, sejarawan, atau ahli matematika. Siswa akan menguasai, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat untuk dirinya (Widayati, 2021).

Menurut Widayati (2021) kelebihan *discovery learning* antara lain:

1. Mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri dengan melibatkan kemampuan berpikir dan motivasi belajarnya.
2. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan baik keterampilan maupun proses kognitif. Kunci dalam proses tersebut adalah usaha penemuan seseorang yang tergantung pada cara belajarnya.
3. Timbulnya rasa ingin tahu untuk menyelidiki dan memperoleh keberhasilan dapat menimbulkan rasa senang pada siswa.
4. Mengembangkan minat dan bakat siswa dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
5. Memungkinkan kecepatan belajar siswa berkembang dengan cepat.
6. Tingkat penghargaan pada siswa dapat meningkat.
7. Mengarahkan siswa pada kebenaran yang pasti serta membantu menghilangkan keragu-raguan.
8. Berpusat pada siswa dan guru yang berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan. Guru dapat bertindak sebagai siswa dan sebagai peneliti dalam diskusi.
9. Membantu siswa memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain sehingga memperkuat konsep pada diri siswa.
10. Pengetahuan yang diperoleh siswa mudah diingat berdasar pada pengalaman belajar yang disukai.

Menurut Widayati (2021) langkah-langkah dalam mengimplementasikan model *discovery learning* di kelas adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Tahap di mana siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan serta tidak diberikan jawaban agar timbul keinginan untuk

menyelidiki sendiri. Pembelajaran dimulai dengan guru mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, atau aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi materi ajar.

2. *Problem statement* (identifikasi masalah)

Guru atau pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih salah satu untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah dalam Susana, 2019). Dari permasalahan yang dipilih tersebut, siswa merumuskan pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

3. *Data Collection* (pengumpulan data)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan meliputi membaca literatur, mengamati suatu objek, maupun wawancara dengan narasumber, dan sebagainya. Siswa harus belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan pengetahuan yang dimiliki.

4. *Data processing* (pengolahan data)

Menurut Syah dalam Susana (2019), pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya untuk mendapatkan pengetahuan barutentang alternatif jawaban atau penyelesaian masalah yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5. *Verification* (Pembuktian)

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dengan membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang ditetapkan pada temuan alternatif. Menurut Bruner dalam Susana (2019) verifikasi bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif, maka guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap menarik kesimpulan merupakan proses menarik sebuah kesimpulan yang dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua masalah yang sama (Syah dalam Susana, 2019). Tahap ini menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atau prinsip-prinsip yang luas dengan berdasar pengalaman seseorang. Langkah-langkah pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan serta proses kognitifnya (Maulana dalam Susana, 2019).

Pembelajaran online dilaksanakan dengan durasi hanya 2x30 menit saja, sehingga peneliti melakukan penelitian selama 2 kali pertemuan, dimana pertemuan pertama memberikan sebuah video pembelajaran melalui media *youtube* dan kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Untuk pertemuan kedua, pembelajaran dilaksanakan dengan konfirmasi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok. Langkah-langkah *discovery learning* pada penelitian ini dapat dijabarkan dengan tabel 2.3.

Tabel 2.3. Langkah-langkah *Discovery Learning*

TAHAPAN	GURU	SISWA
Kegiatan Pendahuluan		
<i>Stimulation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pengarahan kepada siswa agar senantiasa berdo'a sebelum belajar secara mandiri di rumah. 2. Guru menyiapkan materi pembelajaran dengan mengirimkan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi <i>covid-19</i> melalui <i>youtube</i> yang akan dilihat dan diputar oleh siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengikuti arahan guru untuk senantiasa berdo'a sebelum belajar secara mandiri di rumah. 2. Siswa mempersiapkan diri untuk memutar dan memahami video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi <i>covid-19</i> yang dikirim melalui <i>youtube</i>.
<i>Problem Statement</i>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari di rumah tentang aplikasi turunan serta memberikan 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa termotivasi untuk belajar dan mempersiapkan pertanyaan yang akan ditanyakan. Siswa

	<p>motivasi untuk tetap belajar di rumah. Serta meminta siswa untuk mencari berbagai informasi mengenai materi.</p>	<p>merespon dan mencari informasi mengenai materi turunan nilai maksimum dan minimum.</p>
--	---	---

Kegiatan Inti

<i>Data Collection</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk memutar video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi <i>covid-19</i> dan membaca berbagai informasi tentang materi turunan kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memutar video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi <i>covid-19</i> dan mencari kelompok masing-masing untuk membahas secara online di luar pembelajaran.
<i>Data Processing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa mengerjakan tugas kelompok sesuai kelompok masing-masing.
<i>Verification</i>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil pengerjaan kelompok melalui konferensi <i>zoom</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mempresentasikan hasil pengerjaan tugas kelompok yang diberikan guru.

Kegiatan Penutup

<i>Generalization</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil presentasi tugas kelompok. 2. Guru menutup pembelajaran online dengan merangkum kesimpulan serta memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu dan mengingatkan untuk mengerjakan dengan jujur dan disiplin dalam pengumpulan tugas. Kemudian ditutup dengan do'a dan salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memberikan kesimpulan mengenai presentasi tugas kelompok. 2. Siswa mendengarkan, memahami informasi yang telah diberikan guru serta ikut berdoa dan menjawab salam.
-----------------------	---	---

Dari kelebihan dan langkah-langkah di atas, *Discovery Learning* akan diterapkan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*. Alasan peneliti menggunakan metode tersebut untuk memberi kesempatan kepada siswa agar terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan proses penemuan sehingga akan tuntas prestasi belajar siswa pada pembelajaran online. Pembelajaran online dengan metode penemuan mampu membuat siswa belajar menemukan informasi tambahan dari berbagai sumber belajar salah satunya video pembelajaran. Metode tersebut akan diimplementasikan pada pembelajaran dengan bantuan video konferensi *zoom* untuk memperlancar proses pembelajaran online.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian Sa'idah yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bermuatan PPK 4C dan Hots pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII" diperoleh bahwa pengembangan video tersebut valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. hal tersebut dipaparkan dari hasil validasi ahli dari empat validator dengan rata-rata 3,67 serta kriteria valid untuk semua aspek. Dengan demikian, Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bermuatan PPK 4C dan Hots pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII layak untuk digunakan.

Hasil penelitian Adeninawaty pada judul "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Strategi *Think Talk Write* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menulis Teks Ulasan Kelas VIII SMP" diperoleh aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan rata-rata 64,71% pada siklus I dan rata-rata 87,25% pada siklus II, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 54,44% pada siklus I dan rata-rata 84,19% pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat rata-rata 53,83% pada siklus I dan rata-rata 84,52% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* strategi *think talk write* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian Fatmawati dengan judul “Pengaruh Kedisiplinan dan Teman Bergaul terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Tahun Pelajaran 2016.2017“ diperoleh bahwa ada pengaruh kedisiplinan terhadap prestasi belajar matematika dengan hasil perhitungan analisis t hitung = 7,378 > t tabel = 3,148 dengan taraf signifikansi = 0,001 < α = 0,05 dan efektivitas garis regresi diperoleh sebesar 19,4%.

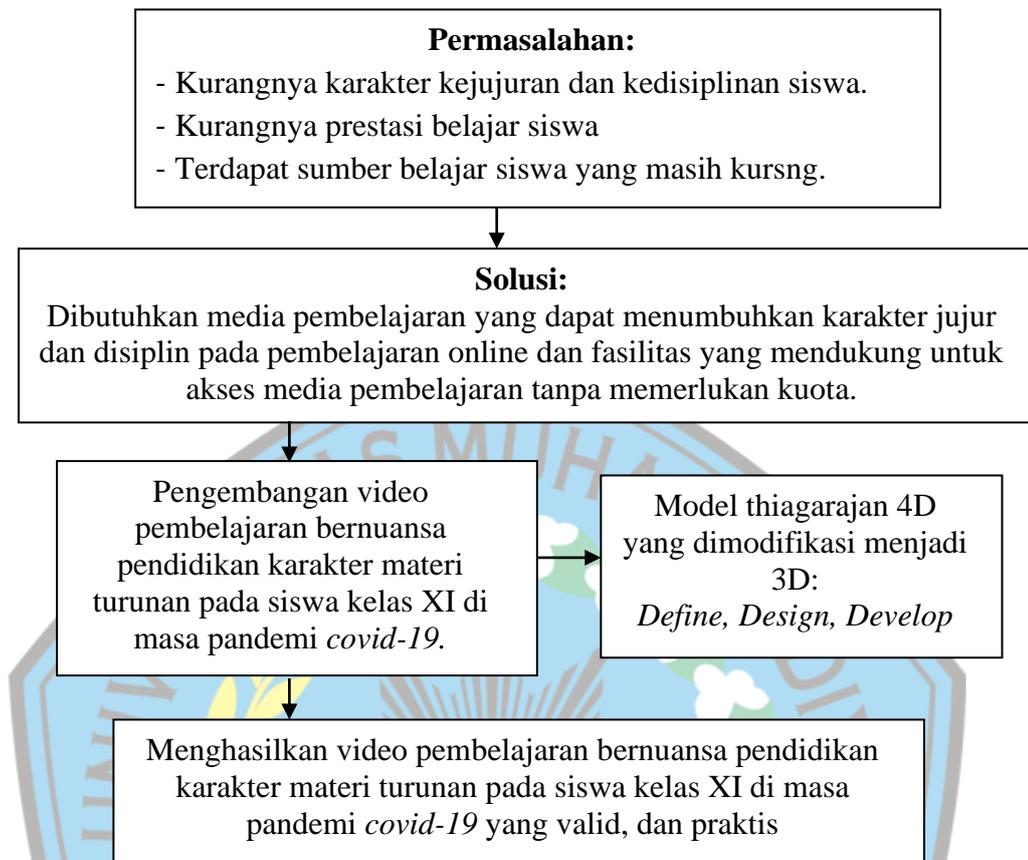
Berdasarkan penelitian-penelitian tentang pengembangan berupa video pembelajaran maka peneliti kali ini melakukan pembaharuan dari penelitian sebelumnya yaitu video pembelajaran berpendidikan karakter yang sebelumnya pendidikan karakter belum dmunculkan pada video hanya diterapkan pada pembelajaran dengan ilustrasi cerita bernuansa pendidikan karakter. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi akan menjadi salah satu media pembelajaran yang inovasi dengan perkembangan teknologi yang menjadikan siswa menumbuhkan kedisiplinan dan kejujuran serta prestasi belajar yang tuntas.

2.3 Kerangka Berpikir

Akibat dari mewabahnya virus covid-19 membuat pembelajaran terhambat baik yang dialami guru maupun siswa. Hambatan guru adalah harus mampu menyesuaikan kondisi pada pembelajaran online agar tetap berjalan sesuai tujuan. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi khususnya memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Adapun hambatan yang dialami siswa adalah kesulitan memahami materi dan tidak adanya kuota maupun sinyal. Tidak semua siswa mempunyai kuota karena tentunya wabah virus tersebut juga menghambat segi ekonomi sehingga menurunnya ekonomi dari orang tua dapat berpengaruh pada pembelajaran siswa yang dilakukan online. Adapun permasalahan lain yaitu kesulitan siswa memahami materi yang berhubungan dengan soal cerita dan kurangnya rasa disiplin dan jujur siswa pada saat pembelajaran online dimana dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Karena nilai prestasi belajar saat pembelajaran online dilihat pada dua aspek yaitu nilai

tugas dan juga nilai disiplin. Kedua aspek akan dicari hasil rata-ratanya untuk mendapatkan nilai prestasi belajar.

Solusi atas permasalahan pada pembelajaran online adalah memberikan media pembelajaran yang dapat diputar secara terus menerus sehingga siswa dapat melihat materi kapan saja. Begitu juga dengan kurangnya karakter jujur dan disiplin siswa saat pembelajaran online, membuat peneliti tertarik untuk memberikan media pembelajaran bernuansa pendidikan karakter dengan harapan siswa tidak hanya mengetahui dan memahami pendidikan karakter yang ada pada media saja, melainkan mampu menumbuhkan karakter tersebut di kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter akan muncul pada media yaitu pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*. Dimana materi turunan yang diambil adalah materi yang memuat soal cerita yaitu pokok bahasan nilai maksimum dan nilai minimum. Pengembangan pada penelitian akan menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D dengan tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan yang kemudian diunggah di media *youtube* untuk mempermudah siswa mengakses video pembelajaran. Kemudian video tersebut akan diimplementasikan pada pembelajaran online dengan metode *discovery learning* yang diterapkan pada *zoom* untuk mempermudah konfirmasi saat presentasi tugas kelompok. Sehingga terdapat video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* yang valid, dan praktis. Kerangka berpikir dapat dirumuskan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

1. Terdapat video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* valid.
2. Terdapat video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* praktis.