

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada kondisi pandemi saat ini dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring teknologi sangat berperan penting didalamnya. Teknologi yang terus berkembang hingga saat ini dapat menjadi media atau sarana yang membantu tenaga pendidik dalam membuat strategi pembelajaran yang lebih menarik. Kemajuan teknologi khususnya pada aplikasi multimedia sangat berperan penting dalam membantu proses pembelajaran. Aplikasi multimedia adalah aplikasi computer yang dirancang dan dibangun untuk dapat mengolah atau menggabungkan elemen-elemen seperti: dokumen, suara, gambar, serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa *compani profile*, video untuk tutorial *e-Learning*, maupun *Computer Based Training* (Toni dan Janner, 2020:9). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Mustofa, dkk, 2020:4). Kemudian menurut Daryanto (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam

pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Mustofa, dkk. 2020:4). Maka Mustofa menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Mustofa, dkk. 2020:4). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar yaitu dalam pemberian materi baik materi tematik ataupun materi lainnya.

Pentingnya menempuh pendidikan membuat para tenaga pendidik terus melakukan inovasi dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru merupakan tenaga pendidik yang memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru tidak hanya harus menguasai materi tetapi juga harus memikirkan bagaimana agar proses pembelajaran dapat menarik sehingga siswa dapat antusias mengikuti pembelajaran serta dapat memahami pelajaran yang diberikan. Terlebih lagi pada masa pandemic seperti sekarang ini, dimana proses belajar-mengajar dilakukan secara daring atau online. Peserta didik dituntut untuk dapat memahami materi tanpa adanya tatap muka secara langsung dengan guru atau tenaga pendidik. Proses yang tentunya tidak mudah dilalui oleh kedua belah pihak baik pihak peserta didik ataupun tenaga pendidik. Hal ini tentunya menuntut tenaga pendidik atau guru untuk membuat strategi yang lebih menarik dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya bisa memberikan materi tetapi juga membimbing peserta didik untuk dapat menemukan informasi lainnya terkait pembelajaran. Tidak hanya sekedar menemukan tetapi juga membimbing untuk mengembangkan serta mengolah

informasi tersebut. Maka dari itu diperlukan strategi atau upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah peran guru atau tenaga pendidik dari yang sebelumnya merupakan pusat informasi menjadi fasilitator, mediator serta teman yang nantinya dapat membantu perkembangan kemandirian peserta didik. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu materi tematik integrative yang diperoleh siswa pada jenjang Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirangkum secara ilmiah dalam memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa (Susanto, 2013). Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat berbagai disiplin ilmu seperti Geografi, Antropologi, Arkeologi, Ekonomi, Hukum, Ilmu Politik dan Ilmu Kemanusiaan atau Sosiologi. Dalam disiplin ilmu tersebut terjabarkan banyak pengetahuan lainnya yang dirangkum menjadi materi dalam tematik yang kemudian dijadikan sebagai materi pembelajaran pada jenjang SD. Namun dengan pengemasan yang lebih sederhana tetapi menyeluruh agar dapat mudah dipahami oleh siswa SD. Seperti halnya Ilmu Pengetahuan Sosial pada Tematik Integratif dimana salah satu materi dasarnya adalah Jenis-Jenis Pekerjaan. Materi ini merupakan materi dasar untuk siswa agar dapat mengenali dunia sekitarnya dan menimbulkan motivasi untuk menentukan cita-cita serta dapat mengklasifikasikan profesi yang ada disekitarnya.

PBL atau *Problem Based Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diinovasikan di masa pandemic seperti sekarang ini. PBL atau *Problem Based Learning* digunakan dengan harapan dapat meningkatkan kemandirian dan kreatifitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah

dalam pembelajaran secara nyata. Menurut Alder dan Milne (1997) strategi *Problem Based Learning* merupakan metode yang berfokus kepada identifikasi permasalahan serta penyusunan kerangka analisis dan pemecahan. Penuangan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dalam video pembelajaran interaktif diharapkan dapat menarik serta meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan. Interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Dimana komponen komunikasi dalam sebuah multimedia interaktif berupa hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan computer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan baik meskipun dilakukan secara daring ataupun luring.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD N 2 Bakbakan peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dikarenakan belum adanya media interaktif yang dibuat dengan kreatif dan menarik muatan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga dengan adanya pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* muatan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS dapat mempermudah dan menarik minat siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan serta siswa lebih semangat dan merasa senang dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian maka peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Bakbakan Gianyar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
- 1.2.2 Alat dan bahan dalam pembuatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan masih terbatas.
- 1.2.3 Pembelajaran yang sering dilakukan hanya bersifat satu arah yaitu dengan penugasan dan menggunakan video pembelajaran dari aplikasi youtube.
- 1.2.4 Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi pada belum adanya media pembelajaran yang memotivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar dalam bentuk video interaktif berbasis *problem based learning* (PBL).

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV di SD N 2 Bakbakan Gianyar?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan isi, desain, dan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan cocok diterapkan pada siswa kelas IV di SD N 2 Bakbakan Gianyar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal – hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV di SD N 2 Bakbakan Gianyar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan isi, desain, dan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan cocok diterapkan pada siswa kelas IV di SD N 2 Bakbakan Gianyar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini dapat memberikan semangat belajar untuk siswa dan guru agar lebih praktis, mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung, selain itu dengan adanya video pembelajaran interaktif maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat meningkatkan cara berpikir siswa secara luas dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan walaupun belajar dari rumah.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan pengembang lainnya.

#### a. Bagi siswa

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring di masa *covid-19* seperti sekarang ini, sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi IPS yang diberikan walaupun belajar dari rumah.

b. Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini memiliki tujuan untuk guru, agar guru lebih termotivasi dan bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran secara kreatif di masa pandemi *Covid-19* ini. Selain itu tujuannya juga adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai dengan fungsinya sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya kreatif dan selektif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Pengembang Lain

Bagi pengembang lain tujuan dilakukannya pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini adalah sebagai referensi yang nantinya bisa di terapkan dalam menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata dan untuk kepentingan belajar secara lebih dalam lagi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran daring pada pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar yang tujuannya agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang telah diberikan. Produk pengembangan yang

dihasilkan dari penelitian ini berupa (media interaktif) dalam bentuk video pembelajaran interaktif dengan rincian produk sebagai berikut:

#### 1.7.1 Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran pada mata pelajaran IPS, video yang dikembangkan berisi muatan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS yang disertai dengan gambar dan suara yang berhubungan dengan materi yang dijelaskan di dalam pengembangan video pembelajaran interaktif ini. Pengembangan video pembelajaran inteaktif ini digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi yang di pelajari. Selain itu media ini juga dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa langsung dalam bentuk video yang dapat diakses melalui media berupa *Hand Phone* (HP) maupun laptop.

#### 1.7.2 Program yang digunakan

Dalam pengembangan video pembelajara ini, program yang digunakan adalah Aplikasi VN yang berisi gambar-gambar serta suara yang diberikan seusai dengan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada pandemi *covid-19* ini sebagian siswa merasa jenuh dengan proses belajar dari rumah karena proses pembelajaran yang berlangsung secara menoton. Pada pembelajaran daring sebagian guru juga ada yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar secara daring dihadapan

siswanya, padahal di zaman yang sudah modern ini sebenarnya pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih menyenangkan dengan dibuatnya media-media yang inovatif dan dapat diakses dimana saja entah kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru maupun orang tuanya dirumah. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hanya untuk melihat bagaimana keefektifan dari video pembelajaran interaktif ini membantu siswa belajar secara daring agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa tanpa melaksanakan belajar secara tatap muka langsung dengan guru disekolah.

### **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan media video interaktif berbasis *problem based learning* ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai:

- a. Melalui menggunakan video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS dimasa pandemi *covid-19* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar secara jarak jauh yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, walaupun tidak terdapat interaksi langsung dalam memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks untuk diterima siswa seperti yang didapatkan secara tatap muka di sekolah.

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

- a. Tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.
- b. Video pembelajaran interaktif ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.

### 1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut

1. Pengembangan adalah sebuah kegiatan yang dimulai dari
  - a. Analisis kebutuhan, analisis *front* sampai *end*.
  - b. Mendesain produk, pengembangan produk.
  - c. Menyusun (buku petunjuk pemanfaatan).
  - d. Revisi ahli media.
  - e. Uji coba mengimplementasikan produk atau mengevaluasi produk.
2. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan, serta efektifitas produk tersebut.
3. Video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* adalah gambar yang bergerak yang disertai oleh suara yang dapat dilihat atau ditampilkan sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan guru ke siswa.
4. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dalam pendidikan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dan terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Mata pelajaran IPS dapat mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi warga negara yang baik.