

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi seperti saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) membawa perubahan bagi kehidupan masyarakat salah satunya adalah pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) harus berjalan beriringan agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang pendidikan nasional menyatakan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya.

Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mendidik masyarakat Indonesia secara keseluruhan dengan percaya pada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki kepribadian yang mulia, berpengetahuan luas, berketerampilan, mandiri dan bertanggung jawab sebagai masyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik (Widya, 2019).

Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar. Mengajar merupakan suatu mengelola atau menata lingkungan sekolah, rumah maupun masyarakat dengan sebaik-baiknya yang berhubungan dengan anak sehingga terjadi proses belajar (Yulianingsih, 2017). Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, berkualitas, kreatif, dan menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal (Trinova, 2012). Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perlu adanya media pembelajaran, salah satunya yaitu media dalam bentuk video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan suara dan gambar yang berisikan konsep, prinsip prosedur serta teori guna membantu memahami materi pembelajaran (Farista, 2016). Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dengan baik dapat membantu guru dan menarik minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Jatmiko, 2016).

Menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya dengan memperkuat motivasi belajar siswa. dalam proses pembelajaran siswa akan berhasil jika memiliki keinginan dan keinginan atau motivasi untuk belajar mereka akan fokus pada suatu pelajaran (Hamdu, 2011). Maka dari itu guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa khususnya dalam pembelajaran IPA agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik perlu adanya rancangan suatu

system pendidikan yang tepat dengan mengembangkan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Namun pendidikan di Indonesia dapat dikatakan masih mengalami keterambatan dan ketidakefisiensian dalam system pendidikan. System manajemen kurikulum, metode pembelajaran, pola serta struktur pendidikan Guru masih belum menggunakan metode ceramah dalam memaparkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterlambatan dan ketidak efisiensian dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Kurniawan, 2018).

Berdasarkan wawancara yang dilahkukan dengan guru kelas IV yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Keliki Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar ditemukan beberapa permasalahan yaitu, (1) Kurangnya variasi penggunaan model dan media dalam pembelajaran sehinga pembelajaran masih monoton dan kurang kreatif dalam menarik minat belajar siswa. Hal ini terjadi karena kurangnya media yang dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran kurang efektif sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar serta materi yang diajarkan akan berasa sulit dipahami oleh peserta didik, (2) Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang di diambil dari youtube dan tidak dikembangkan lagi dan hanya bepacu pada buku siswa sebagai bahan dalam pembelajaran, (3) Kurangnya motivasi dan inovasi guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, (4) Materi yang ada dalam buku siswa masih sedikit dan terbatas. Keterbatasan materi yang ada dalam buku siswa hal ini membuat guru menjadi kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar yang

menyebabkan pembelajaran jadi kurang bermakna dan pemahaman siswa menjadi terbatas. Sehingga sangat diperlukan adanya media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sangat terbatas di buku siswa.

Peranan media sangatlah penting dalam pembelajaran sains atau IPA. Tanpa bantuan media dalam proses pembelajaran IPA guru akan kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran IPA begitu luas sehingga siswa berpikir abstrak yang berdampak pada kurangnya pemahaman guru terhadap materi dan konsep yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan perubahan sistem pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa yang bermakna sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, Inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* dalam muatan IPA kelas IV materi Manfaat Energi.

*Discovery learning* merupakan cara menyampaikan suatu ide dengan penemuan. *Discovery learning* adalah metode belajar dengan menemukan bagaimana memahami arti, konsep, dan hubungan melalui proses intuitif untuk sampai kepada suatu kesimpulan (Idam, 2019). *Discovery learning* dapat meningkatkan mengingat pengetahuan lebih lama karena melalui pengalaman dan penemuan mereka sendiri. Penggunaan model *Discovery learning* akan memberi perubahan proses pembelajaran yang berpusat pada guru beralih pada situasi belajar

yang berpusat pada siswa (Rahmayani, 2019). Oleh karena itu pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukakan dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar. Guru sangat membutuhkan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam bentuk video pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran agar siswa lebih cepat mengerti dan paham tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan materi yang ada di buku siswa sangat terbatas.

Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *Discovery Learning*, berisikan gambar-gambar animasi yang menarik bagi siswa sehingga dapat memahami isi dari video pembelajaran tersebut. Pemilihan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning*, sebagai salah satu alternatif untuk menunjang proses belajar siswa khususnya pada muatan IPA materi Manfaat Energi. Dari permasalahan tersebut penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Discovery learning* Pada Muatan IPA Materi Manfaat Energi Bagi Siswa Kelas 4 di SD Negeri 1 Keliki”

## 1.2 Identifikasi Masalah



Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya variasi penggunaan model dan media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran masih monoton dan kurang kreatif dalam menarik minat belajar siswa.
- 1.2.2 Guru jarang dalam menggunakan media pembelajaran hanya cenderung menggunakan buku siswa sebagai bahan ajar.
- 1.2.3 Kurangnya motivasi dan inovasi guru dalam pengembangan media pembelajaran.
- 1.2.4 Materi yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan Adapun permasalahan yang sangat luas. Disadari karena terbatasnya kemampuan dan waktu, maka penelitian ini memiliki keterbatasan masalah dibatasi pada

- 1.3.1 Penerapan pada video pembelajaran berbasis *Discovery learning* dalam muatan IPA materi manfaat energi di kelas IV SD Negeri 1 Keliki
- 1.3.2 Kurangnya motivasi dan inovasi guru dalam mengembangkan video pembelajaran.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran berbasis *discovery learning* pada muatan IPA materi energi bagi siswa kelas 4 SD Negeri 1 Keliki.
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran berbasis *discovery learning* pada muatan IPA materi manfaat energi dari sisi isi, desain, dan video oleh para ahli dan para pengguna atau bagi siswa kelas 4 SD Negeri 1 Keliki?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan video pembelajaran berbasis *discovery learning* pada muatan IPA materi manfaat energi bagi siswa kelas 4 SD Negeri 1 Keliki.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *discovery learning* pada muatan IPA materi manfaat energi dari sisi isi, desain, dan video oleh para ahli dan para pengguna atau bagi siswa kelas 4 SD Negeri 1 Keliki.

### **1.6 Manfaat Pengembangan**

Dengan penelitian ini terdapat berbagai manfaat baik secara teoritis, maupun praktis adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan teori-teori pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning*.

Pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi manfaat energi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam penembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* yang menarik serta sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana.

### b. Bagi siswa

Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi manfaat energi dan meningkatkan motivasi belajar.

### c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan video pembelajaran dan mengaplikasikan video pembelajaran dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan minat belajar siswa.

### d. Bagi sekolah

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan moto pendidikan di sekolah.

### e. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* dan menjadikan masukan dan saran bagi penelitian yang sejenis.



### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan yaitu berupa video pembelajaran berbasis *discovery learning* berisikan materi manfaat sumber energi yang dikembangkan dapat digunakan di kelas 4 SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Nama produk

Produk yang dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran berbasis *discovery learning* pada subtema manfaat energi bagi siswa 4 SD Negeri 1 Keliki, Kabupaten Gianyar.

2. Konten isi produk

Dalam penelitian video pembelajaran yang dikembangkan berisikan muatan IPA materi manfaat energi, Kelas 4 Semester 1 materi yang diunggah ke dalam bentuk video pembelajaran yaitu manfaat energi yang berisikan gambar-gambar animasi yang menarik minat siswa untuk memperhatikan video pembelajaran

3. Software yang digunakan

Dalam pengembangan video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *video scribe*

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilahkukan saat Asistensi Mengajar, Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) UNDIKSHA tahun 2021 di SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang Kabupaten Gianyar. Pengembangan

video pembelajaran berbasis *discovery learning* memungkinkan guru untuk memberikan materi pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa untuk mengikuti dan memahami materi yang di jelaskan oleh guru serta memberikan pengalaman belajar siswa yang menarik dan menyenangkan

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan**

Video pembelajaran berbasis *discovery learning* didasarkan pada asumsi bahwa video pembelajaran berbasis *discovery learning* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SD Negeri 1 Keliki, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar sehingga produk yang dihasilkan mampu menarik minat belajar siswa karena berisikan gambar-gambar animasi serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA kelas 4 materi manfaat energi.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *Discovery learning* yang dibuat yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dikembangkan ini hanya bisa digunakan pada kelas 4
2. Pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* ini terbatas pada subtema sumber energi. Keterbatasan penelitian ini hanya dikembangkan pada siswa kelas 4 SD negeri 1 Keliki tahun pelajaran 2021/2022

### **1.10 Devinisi Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam istilah-istilah penelitian pengembangan ini maka perlu adanya devinisi istilah agar memudahkan pembaca. Adapun devinisi istilah dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* sebagai berikut:

1. Pengembangan (*research and devolepment*) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk
2. Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang berisikan gambar gambar animasi bergerak dan menampilkan suatu materi untuk menapai tujuan pembelajaran.
3. *Discovery learning* (penemuan) merupakan cara belajar aktif menemukan jawaban sendiri melalui proses pengamatan dan percobaan adapun langkah-langkah metode pembelajaran *discovery learning* yaitu (1) *Stimulation* (pemberian rangsangan), (2) *Problem Statement* (pernyataan/ identifikasi masalah), (3) Pengumpulan Data, (4) *Processing* (pengolahan data), (5) *Verification* (pembuktian) (6) *Generalisasi* (menarik kesimpulan).
4. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang teratur atau sistematis terdiri dari lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi dan penilaian yang mudah untuk dipahami dan mudah di iplementasikan pengembangan suatu produk terkait media dan sumber belajar sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Materi manfaat energi merupakan salah satu pembelajaran muatan IPA kelas IV di Sekolah Dasar Semester 1. Pada materi ini bertujuan untuk mengenalkan manfaat energi pada kehidupan sehari-hari.