

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama yang lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil

yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Hanafy, 2014)

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. *Pertama*, melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. *Kedua*, membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksi sendiri.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, 2003). Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Kegiatan dan program dalam pendidikan dapat diperoleh melalui sekolah yang menjadi lembaga pendidikan formal di antaranya terdiri dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), SMP, dan SMA/SMK. SD merupakan

jenjang pendidikan formal yang memegang peranan penting dalam memberikan kemampuan dasar untuk mengembangkan potensi dan keterampilan, sehingga nantinya dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Kurikulum 2013 merupakan penyederhanaan dan tematik integratif yang disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan, (Apri Damai Sagita dan Rusmawan, 2015) dalam (A. N. Rahmawati, 2018). Sebelum mengalami penyederhanaan kurikulum setiap muatan pelajaran dulunya berbeda-beda, dan sekarang setelah mengalami penyederhanaan menjadi satu yaitu tema seperti muatan pelajaran IPS. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio kebangsaan seperti peduli pada sesama saling tolong menolong serta rasa tanggung jawab dan tanggung rasa yang dapat memupuk serta menjadi acuan siswa untuk meningkatkan jiwa sosialnya dalam lingkungan sekolah maupun di rumah dan bermasyarakat.

Dengan demikian, tugas mempersiapkan generasi muda bangsa menjadi tugas utama suatu kurikulum. Untuk mempersiapkan kehidupan masa kini dan masa depan peserta didik, Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai

pewaris budaya bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini (Majid, 2014) dalam (Syaharuddin & Mutiani, 2020).

Adapun tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI ditetapkan sebagai berikut: 1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social; 3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Menurut Sapriya dalam (Afandi, 2011) menganalisis bahwa “secara konseptual, melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai”.

Association for Education and Communication Technology (AECT) dalam (Sunzuphy, n.d.) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* dalam (Sunzuphy, n.d.) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran, pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan menyebarkan ide atau pendapat atau gagasan yang dikemukakan atau disampaikan agar bisa sampai pada penerima. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam proses pembelajaran di kelas adalah media video pembelajaran.

Namun berbeda dengan proses pembelajaran pada saat melaksanakan Asistensi Mengajar di SD N 2 Selat, pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya berpedoman pada buku ajar (Tematik), pemberian tugas dan terbatas dalam mengaplikasikan media pembelajaran. Pembelajaran akan menimbulkan siswa yang kurang semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dikarenakan timbul rasa jenuh dan bosan pada siswa yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk dapat mengembangkan serta mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat banyak cara yang dapat diterapkan guru untuk meminimalisir permasalahan dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat serta motivasi siswa untuk belajar seperti mengaplikasikan media video pembelajaran.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing dengan kehadiran video. Menurut Munir (2012: 289), dalam (Fadhli, 2015) “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan

perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata. Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan sosial budaya di negara kita saat ini, menonton video merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh kalangan.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran Cheppy Riyana (2007) dalam (Widyansari, 2014). Media video pembelajaran di desain dan di buat semenarik mungkin untuk dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan dibarengi pemahaman berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbakti kepada Sang Hyang Widhi, mengabdikan kepada sesama umat manusia dan menyayangi alam lingkungan berdasarkan yadnya.

Video pembelajaran yang dikembangkan nantinya akan dikemas dalam bentuk video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana karena pada era globalisasi sekarang nilai-nilai kearifan lokal sangat penting untuk diajarkan kepada siswa agar nantinya siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupannya supaya siswa nantinya tidak terjerumus kedalam pengaruh perkembangan era globalisasi yang tidak baik (Indrawan, Manuaba, & Sujana, 2017; Widiartini, Putra, & Manuaba, 2018; Widnyana et al., 2017) dalam (Adi & Sujana, 2021). Tri Hita Karana yang dapat mendukung tujuan pembelajaran tersebut (Suniasih, & Sujana, 2017; Aryantini, Agung, & Dantes, 2018) dalam (Adi & Sujana, 2021).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka diterapkan penelitian pengembangan dengan menggunakan media video pembelajaran untuk pembelajaran yang memfokuskan pada muatan IPS tema 7 subtema 2 yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* Pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas IV SD N 2 Selat Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah–masalah yang akan di ajukan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Pembelajaran terpusat pada metode pembelajaran konvensional atau ceramah sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 1.2.2 Kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru ke dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Proses pembelajaran cenderung hanya berpatokan pada buku ajar (Tematik) yang terdapat di sekolah khususnya pada muatan IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan oleh penulis, maka penelitian terbatas dan difokuskan pada masalah Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana*. Penggunaan media tersebut untuk menunjang sarana pembelajaran yang inovatif untuk dapat membantu siswa pada

proses pembelajaran muatan IPS Tema 7 Subtema 2 khususnya siswa kelas IV di SD N 2 Selat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Video Pembelajaran Berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* Pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas IV SD N 2 Selat Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.4.2 Bagaimana kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* Pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas IV SD N 2 Selat Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 menurut review para ahli, subjek coba perorangan, subjek coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di tetapkan, adapun tujuan penelitian ini untuk:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Media Video Pembelajaran berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* Pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas IV SD N 2 Selat Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan Media Video Pembelajaran berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* Pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas IV SD N 2 Selat Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran dan menambah pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam penyampaian materi muatan IPS Tema 7 Subtema 2 pada siswa kelas IV di SD N 2 Selat.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemahaman materi dan minat belajar siswa pada muatan IPS Tema 7 Subtema 2 dengan bantuan Media Video Pembelajaran Berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana*.

2) Bagi Guru

Dapat menjadi masukan positif dan menumbuhkan wawasan bagi guru mengenai penggunaan media video pembelajaran berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* pada muatan IPS serta menjadi motivasi bagi guru dalam mengembangkan dan mengaplikasikan media video pembelajaran berbasis *Kearifan Lokal Tri Hita Karana* ke dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari Pengembangan ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sebagai pertimbangan dalam mendorong guru untuk memilih media pembelajaran yang bertujuan untuk menambah wawasan pengetahuan yang lebih baik kedepannya dan mengaplikasikan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran serta

memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik lagi.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari Pengembangan ini diharapkan dapat memotivasi dan menjadi acuan dalam mengembangkan media video pembelajaran yang dipadukan dengan pendidikan karakter Tri hita Karana yang dapat meningkatkan kualitas pemahaman dan kepribadian sikap maupun perilaku siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa Media Video Pembelajaran. Media video pembelajaran dapat menampilkan produk yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan, sehingga bermanfaat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengatasi kejenuhan serta rasa bosan siswa pada saat proses pembelajaran. dunia pendidikan seperti sekarang media video pembelajaran sangat efektif, dikarenakan pesan-pesan dapat tersampaikan dengan baik dan lebih menarik. Penggunaan video pembelajaran pada dunia pendidikan diharapkan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media video pembelajaran adalah gabungan gambar dan audio untuk membentuk sebuah materi. Materi yang dibuat berdasarkan materi yang dipelajari. Media dibuat dan didesain dengan menarik agar siswa lebih mudah memahami isi media. Jadi ketika siswa menyimak secara tidak langsung sudah mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan.

Konten isi produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media video pembelajaran *berbasis kearifan lokal tri hita karana*. Video pembelajaran ini di

desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan gambar bergerak, dan berisikan suara (audio), dan tulisan (teks) dalam kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi secara audio visual. Produk ini berisikan materi mengenai Tema 7 Subtema 2 pada muatan IPS yang nantinya akan dikaitkan dengan konsep Tri Hita Karana. Pada video pembelajaran ini, Materi yang dipaparkan pada produk ini dikaitkan tentang bagaimana siswa melakukan hubungan yang harmonis berdasarkan yadnya (ritual, korban suci) kepada Ida Sang Hyang Widhi dalam wujud bakti (tulus), kepada sesama manusia dalam wujud pengabdian, dan kepada alam lingkungan dalam wujud pelestarian alam dengan penuh kasih.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran mengurangi ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media yang biasa digunakan di SD N 2 Selat masih belum dapat mengatasi rasa jenuh dan bosan siswa saat proses pembelajaran, maka dari itu media video pembelajaran perlu diterapkan untuk mengatasi rasa jenuh serta bosan yang dimiliki oleh siswa dan membantu keefektifan proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran materi yang disajikan oleh guru akan lebih mudah dipahami siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka media pembelajaran penting untuk dikembangkan karena media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid

dengan sumber belajar, 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Luh & Ekayani, 2021).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *tri hita karana* ini yaitu:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Media video pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran muatan IPS Tema 7 Subtema 2 yang nantinya dibarengi dengan animasi untuk memperjelas arti dan penyampaian materi oleh guru saat pembelajaran.
- 2) Media video pembelajaran dapat menjadi alternative bagi guru dan tenaga pendidik untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi ajar agar proses pembelajaran lebih efektif dan inovatif.
- 3) Media video pembelajaran berbasis *kearifan lokal tri hita karana* yang di dalamnya berisikan gambar-gambar dan animasi bergerak membantu siswa mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar.
- 2) Materi yang dikembangkan untuk siswa kelas IV khususnya muatan IPS Tema 7 Subtema 2.

- 3) Media video pembelajaran ini dapat digunakan dengan media elektronik.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah serta kata kunci yang ada pada penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk melakukan riset guna mendapatkan informasi. Dari informasi yang diperoleh dapat dikembangkan sesuai kebutuhan peneliti.
2. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan.
3. Video Pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.
4. Tri Hita Karana itu sendiri memiliki pengertian tiga hal penyebab kebahagiaan manusia. Tri Hita Karana adalah sebuah konsep kearifan lokal Bali yang menekankan pada keseimbangan hidup sebagai penyebab kebahagiaan. Terdapat tiga unsur dalam konsep Tri Hita Karana yaitu Parahyangan (hubungan manusia dengan tuhan), Pawongan (hubungan manusia dengan manusia), Palemahan (hubungan manusia dengan alam). (Adi & Sujana, 2021)

5. IPS sebagai mata pelajaran diterapkan dalam kurikulum di sekolah mulai jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Pendidikan IPS di jenjang persekolahan erat kaitannya dengan disiplin ilmu sosial yang terintegrasi dengan pengetahuan lain yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran.

