

BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, kepentingan penelitian, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta definisi istilah, semuanya akan dibahas secara rinci dalam bab yang memperkenalkan penelitian yang dilakukan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan adanya perkembangan zaman membuat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Ilmu pengetahuan merupakan berbagai pembentukan pengetahuan bersifat sistematis yang dihasilkan dan telah diuji kebenarannya. Sedangkan teknologi adalah suatu alat/ sarana yang canggih dapat digunakan untuk mempermudah mengakses informasi salah satunya. Di bidang pendidikan teknologi dapat memudahkan pencarian sumber belajar yang diperlukan sehingga, meningkatkan minat belajar anak. Proses pembelajarannya pun tidak hanya berpatokan buku ajar saja dengan adanya kecanggihan teknologi pemanfaatan berbagai media video salah satunya sangat membantu guru dalam membuat proses pembelajaran lebih menarik serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih berkesan pada siswa.

Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran terdiri dari instrumen berwujud (seperti buku, film, slide, gambar, bingkai, televisi, komputer, tape recorder, pemutar kaset, dan kamera video) yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi materi pendidikan secara fisik. (Arsysad, 2013). Menurut argumen yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Definisi lebih lanjut dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyebarkan pesan dari sumber secara terencana untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberi pengguna alat yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan proses pembelajaran dengan sukses dan efektif (Rayanda Asyar, 2012). Secara umum media pembelajaran memiliki jenis yang beragam yaitu media pembelajaran yang nyata medianya dapat disentuh secara langsung dan tidak nyata medianya tidak dapat disentuh. Salah satu media pembelajaran yang tidak dapat disentuh tersebut adalah media video pembelajaran.

Salah satu media yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah video pendidikan. Kumpulan alat yang dapat digunakan untuk menyajikan gambar bergerak dan suara disebut media audio visual. Sebuah media yang disebut video berisi atau terdiri dari berbagai gambar dan suara yang dapat didengar dan terlihat.

Menurut Riyana (dalam Fadhli, 2015) materi video pembelajaran didefinisikan sebagai media audio dan visual yang menyampaikan informasi bermakna dan mencakup konsep, prinsip, teknik, dan teori aplikasi yang membantu pemahaman. Video adalah suatu metode untuk mengumpulkan, merekam, mengolah, menyimpan, mengangkut, dan menciptakan kembali rangkaian gambar diam dengan menampilkan adegan-adegan dalam gerak elektronik, menurut Munir

(dalam Fadhli, 2015). Video dapat dikatakan sebagai suatu teknologi yang menyajikan urutan gambar diam dengan adegan-adegan gerak secara elektronik. Video dihasilkan melalui proses perekaman, pengolahan hingga perekonstruksian gambar diam. Dari beberapa konsep diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video merupakan suatu media yang menampilkan gambar bergerak yang dapat dilihat dengan tambahan suara atau audio yang dapat didengar yang dapat memproyeksikan konsep, prinsip, prosedur tertentu lebih jelas yang dilakukan dengan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam melalui media elektronik.

Siswa yang mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penyebaran media pembelajaran seperti film pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi atau tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mereka diajarkan untuk menggunakan sumber belajar yang menarik. Belajar film, misalnya, dapat menciptakan kesan pengalaman belajar yang menarik. Proses belajar akan berlangsung dalam dua cara sebagai akibat dari tumbuhnya keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pendidikan mereka, yang akan mempercepat proses penyampaian pengetahuan kepada mereka. Hal ini akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, memungkinkan mereka untuk berhasil menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Namun hal tersebut sangatlah berbanding terbalik dengan kenyataan dilapangan. Berdasarkan pada proses observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka terlihat proses pembelajaran di dalam kelas monoton sehingga terlihat siswa tidak mengikuti pembelajaran tersebut dengan baik. Dalam proses pembelajaran dikelas yang dilaksanakan masih terlihat didominasi oleh guru

yang menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran tersebut juga terlihat kurangnya peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pada observasi awal, selain dilakukan pengamatan secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, juga dilaksanakan observasi yang dilakukan kepada guru yang mengajar di kelas. Dalam observasi tersebut diketahui beberapa hal yaitu 1) guru melaksanakan proses pembelajaran di kelas berpatokan pada buku guru dan buku siswa, 2) pemilihan metode pembelajaran ceramah dipilih oleh guru disebabkan karena muatan materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa serta ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai di sekolah untuk membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak tersebut, 3) guru menyadari bahwa minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat rendah yang membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan 4) hasil belajar siswa masih cenderung rendah dikarenakan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat rendah.

Selain melakukan observasi kepada guru yang mengajar di kelas, dalam kegiatan ini dilakukan juga kegiatan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas V. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk memperoleh data dari siswa yang mengikuti pembelajaran terkait dengan masalah serta kebutuhan dari siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan observasi ini diketahui bahwa 1) siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena guru hanya melakukan ceramah saja atau hanya menyampaikan materi pembelajaran saja kepada siswa sehingga membuat siswa mengantuk, 2) dari beberapa siswa yang dilakukan wawancara, sebanyak 80% siswa mengatakan bahwa siswa sulit untuk

memahami materi pembelajaran apabila hanya dijelaskan satu kali saja, 3) siswa cenderung lebih suka apabila dibelajarkan dengan menggunakan media atau alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan desain yang menarik serta dapat menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh saat kegiatan observasi tersebut maka sangat diperlukan adanya pemecahan masalah yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih bervariasi serta dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, diperlukan juga adanya pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang memahami materi pembelajaran apabila hanya dijelaskan satu kali saja. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi bervariasi serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara berulang-ulang. Salah satu media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi secara berulang-ulang adalah media video pembelajaran.

Media video pembelajaran menurut Riyana (dalam Fadhli, 2015) adalah media yang menyajikan audio dan visual dengan pesan yang baik yang memuat konsep, prinsip, metode, dan teori aplikasi yang membantu dalam memahami suatu konten pembelajaran. Video adalah suatu metode untuk mengumpulkan, merekam, mengolah, menyimpan, mengangkut, dan menciptakan kembali rangkaian gambar diam dengan menampilkan adegan-adegan dalam gerak elektronik, menurut Munir (dalam Fadhli, 2015).

Siswa mungkin lebih termotivasi atau tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mereka dihadapkan pada materi pembelajaran yang

menarik, seperti film pendidikan. Proses belajar akan berjalan dua arah sebagai akibat dari tumbuhnya semangat siswa dalam mengikuti pendidikannya, yang akan mempercepat proses penyampaian ilmu kepada mereka. Selain itu, dengan mengulang topik sampai siswa merasa benar-benar memahaminya, penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih jelas.

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran ini sudah sangat banyak dilakukan oleh peneliti lain. Misalnya saja pada penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti dan Kartowagiran (2016). Dapat menghasilkan sebuah media video pembelajaran yang telah dinyatakan valid dan efektif dalam motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Ponza, dkk (2018) juga menghasilkan media video pembelajaran animasi yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Lukman, dkk (2019) yang menghasilkan media video pembelajaran yang dinyatakan valid serta memiliki tingkat kemenarikan dan kepraktisan yang sangat tinggi. Melihat penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, terlihat bahwa video pembelajaran sangat cocok untuk digunakan dalam mengatasi permasalahan yang telah ditemukan karena dengan menggunakan video pembelajaran akan membuat proses pembelajaran akan menarik karena video pembelajaran memiliki kemenarikan yang sangat tinggi bagi siswa serta memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Pada penelitian ini, video pembelajaran dikembangkan dengan memuat muatan materi IPS kelas V sekolah dasar yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Pemilihan muatan materi ini didasarkan pada muatan materi ini

cenderung sulit untuk dipahami siswa karena sifatnya yang hafalan. Selain itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media video pembelajaran dengan mengaitkan muatan materi dengan kerarifan lokal yaitu falsafah Tri Hita Karana. Dengan dikaitkan pada kearifan lokal akan membuat siswa lebih mengenal kearifan lokal daerahnya serta dapat memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Melihat permasalahan dan keunggulan dari media video pembelajaran, maka sangat diperlukan adanya penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Falsafah Tri Hita Karana Pada Muatan Materi Masuknya Bangsa Eropa ke Indonesia untuk Siswa Kelas V SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang perlu dicarikan solusi pada penelitian ini. Masalah masalah tersebut antara lain:

- 1.2.1 Proses pembelajaran di kelas masih cenderung monoton yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton.
- 1.2.2 Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat rendah.
- 1.2.3 Siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran karena materi susah untuk dipahami apabila hanya dijelaskan satu kali saja.
- 1.2.4 Kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta dapat membantu siswa dalam memahami materi secara berulang-ulang.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan dalam pelaksanaan proses penelitian yang dilakukan sehingga tidak membuat pelaksanaan penelitian tidak menyebar maka dilakukan pembatasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, pembatasan masalah dilakukan pada permasalahan dimana kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta dapat membantu siswa dalam memahami materi secara berulang-ulang.

1.4 Rumusan Masalah

Latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah merupakan landasan yang menjadi dasar rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis Falsafah

Tri Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa eropa ke indonesia untuk siswa kelas V SD?

1.4.2 Bagaimanakah validitas isi media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri

Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa eropa ke indonesia untuk siswa kelas V SD?

1.4.3 Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media video pembelajaran

berbasis Falsafah Tri Hita Karana pada muatan materi masuknya bangsa eropa ke indonesia untuk siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Didasarkan pada rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita
Karana pada muatan materi masuknya bangsa eropa ke Indonesia untuk siswa kelas V SD.

1.5.2 Untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita
Karana yang telah teruji validitas isinya.

1.5.3 Untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis Falsafah Tri Hita
Karana yang telah teruji respon guru dan siswanya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Falsafah Tri Hita Karana Pada Muatan Materi Masuknya Bangsa Eropa ke Indonesia untuk Siswa Kelas V SD memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Manfaat dari adanya penelitian pengembangan ini tersaji secara rinci sebagai berikut.

1.6.1 Secara Teoritis

Selain memberikan data empiris sebagai kontribusi kajian akademik tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran konten IPS, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran. Ini juga dapat berfungsi sebagai landasan untuk penelitian masa depan tentang media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat dari adanya penelitian ini secara praktis dapat ditinjau dari beberapa pihak yang diantaranya.

1. Dengan bantuan sumber daya pendidikan ini, siswa harus lebih mampu memahami pembelajaran, menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam studi mereka, dan mencapai hasil akademik yang lebih baik.
2. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan efektif. Agar guru tidak hanya mengandalkan LKPD dan buku pelajaran saat mengajar.
3. Temuan penelitian ini harus menyediakan lebih banyak data bagi kepala sekolah untuk membuat keputusan tentang bagaimana meningkatkan standar pengajaran di sekolah mereka.
4. Temuan penelitian ini harus menginformasikan dan menginspirasi penelitian masa depan dalam penciptaan media pendidikan bagi peneliti dan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran dengan memuat muatan materi IPS kelas V sekolah dasar yaitu masuknya bangsa Eropa ke Indonesia. Selain itu, media video pembelajaran memuat materi dengan mengaitkan muatan materi dengan kerarifan lokal yaitu falsafah Tri Hita Karana. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah sebuah video pembelajaran yang menampilkan visualisasi berupa tayangan guru atau presenter yang dilengkapi dengan gambar animasi serta tulisan yang dimaksudkan untuk memperjelas isi tayangan.
- 1.7.2 Materi yang termuat dalam video pembelajaran ini yaitu materi pada muatan pembelajaran IPS kelas V SD yang terdiri dari 1) sejarah masuknya bangsa Eropa ke Indonesia, 2) Perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa Eropa, dan 3) dampak dari masuknya bangsa Eropa ke Indonesia.
- 1.7.3 Media dibuat semenarik dan sesingkat mungkin sekaligus menjelaskan keseluruhan materi agar siswa tidak bosan saat melihatnya.
- 1.7.4 Sejumlah tugas yang dapat digunakan instruktur atau siswa untuk menilai tingkat pemahaman mereka tentang materi pelajaran akan dimuat di akhir program.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka, pengembangan media video pembelajaran ini penting untuk dilakukan karena siswa dalam proses pembelajaran memerlukan adanya penjelasan pada materi pembelajaran secara berulang-ulang. Selain itu, agar siswa dapat memahami topik dengan lebih baik, perangkat pembelajaran yang mungkin menarik minat mereka untuk terlibat dalam proses juga diperlukan. Penelitian tentang pembuatan media video pembelajaran ini juga penting dilakukan karena dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang menarik sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran ini sangat ideal untuk mendukung guru dalam menyajikan konten dalam pembelajaran, baik secara online maupun tatap muka.
2. Media video pembelajaran ini sangat cocok diberikan kepada siswa karena dapat menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang dan mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Dengan bantuan presentasi yang menarik, media video grafis akan membantu siswa lebih memahami konten dengan menampilkan efek visualisasi dalam bentuk gambar animasi yang akan membangkitkan minat mereka dalam proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada karakteristik guru dan siswa kelas V di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka pada Tahun Ajaran 2020/2021, sehingga hasil dari pengembangan media ini hanya diperuntukan kepada guru dan siswa kelas V di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan sekolah yang memiliki karakteristik yang mirip atau sama.

2. Materi yang termuat dalam media video pembelajaran ini terbatas pada muatan materi IPS yaitu sejarah masuknya bangsa Eropa ke Indonesia kelas V sekolah dasar.
3. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE yang hanya terbatas pada tahap pengembangan (*development*) saja sehingga hasil dari penelitian pengembangan ini hanya produk yang telah teruji validitasnya saja.

1.10 Definisi Istilah

Sangat penting untuk memberikan penjelasan tentang variabel penelitian, termasuk untuk membantu pemahaman dan mencegah salah tafsir dari frase kunci yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan adalah salah satu kegiatan atau prosedur yang digunakan untuk menciptakan barang yang akan dimanfaatkan dalam pendidikan dan pembelajaran, seperti media, alat, dan metodologi pembelajaran.
2. Apa pun yang dapat digunakan untuk membangkitkan minat, sentimen, dan proses kognitif siswa memenuhi syarat sebagai video pembelajaran.
3. Sejarah masuknya bangsa Eropa ke Indonesia merupakan salah satu muatan materi pada muatan pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.
4. Salah satu model penelitian pengembangan yaitu model ADDIE memiliki lima tahapan: analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
5. Visualisasi dapat dilihat sebagai gambar.