

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

Kemajuan sebuah Negara atau bangsa dapat diraih melalui kualitas sumber daya manusia yang baik sehingga mampu memanfaatkan segala situasi serta kekayaan Negara demi kemajuan bangsa. Generasi muda juga mempunyai peran yang penting yaitu menjadi penentu kemajuan suatu Negara dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang, generasi muda yang berkualitas dihasilkan dari adanya pendidikan yang baik pula. Pendidikan merupakan suatu usaha yang telah direncanakan dan disiapkan dengan memperhatikan tindakan serta rasional yang bertujuan untuk meningkatkan potensi, sikap, prilaku serta pengetahuan seseorang yang digunakan sebagai bekal kehidupan. Di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) dinyatakan pendidikan sebagai "... usaha sadar untuk menciptakan 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 oleh dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Perkembangan era seperti sekarang ini mempengaruhi segala bidang termasuk juga ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa yang memunculkan inovasi-inovasi baru berupa kemajuan teknologi yang berkembang beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang menandakan adanya kemajuan zaman. Pemanfaatan teknologi ini sudah hampir masuk ke seluruh aspek kehidupan termasuk juga dalam dunia pendidikan sebagai tempat teknologi ini dilahirkan, jadi sudah sewajarnya teknologi dimanfaatkan dalam memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran sebagai contohnya teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar (Lestari, S.,2018). Jadi dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau barang yang dimanfaatkan untuk menyampaikan atau menyalurkan sebuah materi dalam bentuk yang lebih konkret. Media pembelajaran juga sering dikaitkan dalam pemberian materi sebagai penunjang pembelajaran. Pada pembelajaran yang salah satu mata pelajarannya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta

interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV bernama ibu Elya Qomariah, S.Pd. pada tanggal 18 Juni tahun 2022, diketahui bahwa sekolah mitra menggunakan kurikulum 2013, namun seiring dengan waktu pada tahun 2022 ini telah beralih dengan kurikulum merdeka pada siswa kelas 1 dan kelas 4. selama pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring menggunakan *Whatsapp Group* yang dijadikan wadah untuk penyampaian materi, materi yang diberikan berupa tugas dan juga video pembelajaran yang diambil dari *Youtube*. Namun seiring berjalannya waktu dan pandemi Covid-19 menurun, kegiatan pembelajaran kembali dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka, guru dalam penyampaian materi lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah, namun guru juga terkadang menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menganggap media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi karena dianggap siswa akan melihat konsep materi secara langsung melalui media yang digunakan. Media yang digunakan yaitu media konkret yang ada di sekitar lingkungan dan juga terkadang menggunakan media pembelajaran audio visual dalam bentuk video pembelajaran. Namun dikarenakan keterbatasan waktu dan juga tuntutan sebagai seorang guru serta pemahaman yang kurang dalam membuat serta mengembangkan media pembelajaran, sehingga media video pembelajaran yang digunakan didapat dari hasil mengunduh pada youtube. Dan juga dari hasil pengamatan secara langsung di sekolah yang dilakukan sebelum

menyusun proposal penelitian, diketahui bahwa strategi guru dalam mengajar kurang membangkitkan minat siswa untuk belajar, dilihat dari penyampaian materi dengan terlalu banyak menggunakan metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diambil dari *Youtube* saja, hal ini tentu akan mempengaruhi semangat siswa dan menjadikan siswa merasa bosan serta hilang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dari masalah tersebut maka perlu adanya pengembangan pada pembelajaran oleh guru yang salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, daya tarik untuk siswa belajar agar lebih bersemangat dan membantu merangsang daya pikir siswa dalam memahami materi seperti media audio visual yang dikemas lebih menarik lagi yaitu berupa video pembelajaran yang dirasa cocok jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam muatan pelajaran IPS kelas IV SD yang pada kurikulum merdeka saat ini telah digabung dengan ilmu pengetahuan alam sehingga menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yang dirasa masih sulit untuk dipahami oleh siswa. Selain itu, video pembelajaran ini juga belum pernah digunakan dalam pembelajaran disekolah tersebut.

Media video pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak melalui sebuah gambar bergerak dan suara, maka video pembelajaran ini dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa dengan memvisualisasikan materi tersebut menjadi sebuah video pembelajaran yang menjadikan materi tersebut dapat dilihat dan di dengar melalui gambar bergerak dan suara, serta video pembelajaran ini semestinya dirancang dengan semenarik mungkin yaitu dalam tampilannya dijadikan sebuah kartun untuk

menarik perhatian siswa dan dibarengi dengan model pembelajaran *inquiry learning* yang diharapkan mampu merangsang kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis untuk mencari tahu dan memahami materi secara mandiri melalui tahapan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, menguji jawaban tentative, analisis data, dan menarik kesimpulan. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media audio visual berupa video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Pembelajaran yang sering dilakukan masih monoton yaitu dengan terlalu banyak menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan bantuan media pembelajaran.
- 2) Guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya pemahaman terhadap penggunaan teknologi.
- 3) Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik sehingga menimbulkan rasa bosan pada diri siswa.
- 4) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi khususnya pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa media video

pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring ?
- 2) Bagaimanakah kualitas media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring, ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil ?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring.
- 2) Untuk mengetahui kualitas media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Manukaya, Tampaksiring.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan teknologi dalam ilmu pendidikan dan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi). Selain itu, dengan adanya video pembelajaran berbasis *inquiry learning* ini, maka diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, semangat belajar siswa, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dalam mencari tahu dan memahami materi secara mandiri.

1.6.2. Manfaat Praktis

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

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS dengan bantuan media video pembelajaran berbasis *inquiry learning* yang dapat meningkatkan daya berpikir kritis siswa untuk menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri, serta membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran berbasis *inquiry learning* ini memiliki tujuan untuk guru, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan memberikan variasi baru guna menunjang kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil kebijakan kepada guru di sekolah, sehingga tenaga pendidik mampu mengembangkan media

pembelajaran yang variatif serta sesuai dengan karakteristik siswa guna meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi agar dapat melakukan penelitian dan menciptakan sebuah video pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran dengan materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
- 2) Video pembelajaran ini memadukan audio dan visual dan ditambahkan gambar bergerak yang relevan dengan materi yang akan disampaikan.
- 3) Durasi video \pm 15 menit untuk menghindari kejenuhan siswa.
- 4) Media video pembelajaran ini dapat digunakan dengan cara menayangkan melalui LCD dan Proyektor di dalam kelas, serta dapat diupload pada *youtube* sehingga dapat juga diakses oleh siswa secara online dan mandiri dari rumah masing-masing.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS ini, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami materi kekayaan budaya Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS ini, dapat menyajikan pembelajaran yang bermakna, sekaligus membangkitkan minat, motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi karena disajikan secara visual serta ditambahkan gambar bergerak yang memperjelas arti dan penyampaian materi serta menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* yang diharapkan mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa untuk menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri.
- 2) Video pembelajaran berbasis *inquiry learning* materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran video pembelajaran ini serta dapat mengatasi rasa jenuh atau bosan siswa pada saat pembelajaran berlangsung karena menggunakan video pembelajaran

yang ditambahkan gambar bergerak dalam penyampaian materi sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media video pembelajaran yang hanya dapat digunakan pada kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS Kelas IV.
- 2) Media video pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan alat bantu elektronik seperti, proyektor, *LCD*, *handphone* ataupun laptop yang membantu dalam menayangkan video pembelajaran.

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) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan dan atau mengembangkan produk yang kemudian diuji keefektifannya sehingga dapat bermanfaat dan digunakan sebagai alat bantu, dalam konteks ini sebagai alat bantu pembelajaran.
- 2) Video pembelajaran merupakan media audio visual yang digunakan sebagai alat bantu guru menyampaikan materi dengan memvisualisasikan bentuk materi serta mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

- 3) *Inquiry learning* merupakan konsep belajar yang dalam penyampaian materi siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan memahami materi secara mandiri sehingga mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa melalui tahapan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, menguji jawaban tentative, analisis data, dan menarik kesimpulan.
- 4) Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Kekayaan budaya Indonesia adalah suatu keanekaragaman yang dapat berupa makanan khas, bahasa, baju adat, rumah tradisional, kesenian daerah, senjata tradisional dan lain sebagainya yang dimiliki bangsa Indonesia.

