

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan sepuluh pokok, yakni: (1) latar belakang masalah, (2) indentifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pembelajaran, (6) manfaat hasil riset, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah salah satunya hal terutama bagi kehidupan pada setiap individual supaya bisa melangsungkan kehidupannya oleh karna itu setiap individual berhak bisa mengembangkan dirinya lewat pendidikan supaya bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga, serta masyarakatnya. UU Nomor. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, memaparkan pembelajaran ialah proses intraksi pesertadididk dengan para pendidik serta sumber belajar disuatu lingkungan belajarnya. Sehingga selain para pendidik serta pesertadididk, element sumber belajar pula akan menjadi factor terciptanya pada proses pembelajaran yang baik. Banyak factor yang bisa dipengaruhi terciptanya proses pembelajarannya yang baik, tetapi terdapat tiga element yang mempunyai pengaruh besar saat mencapai tujuan pembelajaran secara maximal yakni, guru, pesertadididk, serta media pembelajaran. Dengan demikian pendidikan menitik beratkan pada proses bagaimana seorang pesertadididk menerima pelajaran bertujuan untuk dibentuk karakter dan keterampilan murid. Demi mencapai pendidikan yang ideal, maka

dibutuhkan semacam sistem dimana beberapa element pendidikan yang sudah disusun dan saling dipengaruhi satu dengan yang lainnya.

Pemilihan pada bahan ajar sangatlah penting guna dipermudah berkomunikasi kepada pesertadididk, serta lebih baiknya bisa menumbuhkan rasa ingin tahunya pada pesertadididk, supaya komunikasi bisa berjalan dengan baik hingga kita harus pilih media sesuai dengan perkembangannya pesertadididk. Selain itu, Arsyad (2006:5) pemanfaatan media didalam pembelajarannya bisa dibangkitkan keinginan serta minat baru, peningkatan motivasi serta rangsangan kegiatan belaja, bahkan punya pengaruh secara psikologis bagi pesertadididk.

Berlandaskan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 februari di SDN 1 Panji dalam pembelajaran IPS Kelas V dengan ibu wali dikelas V Ibu Ni Made Sudartini S.Pd. diketahui bahwa media yang sering dipakai yakni bahan ajar cetak misalkan buku pelajaran dan media lainnya misalkan power point dan juga video video pembelajaran dari youtube.

Berlandaskan hasil obeservasi fasilitas penunjang yang ada sebenarnya akan layak dibuatkan pada media pembelajaran dikarenakan sudah tersedia pada sarana serta prasarana yang didukung dipakainya sebuah media didalam pembelajaran, yakni sudah tersedia pada computer 3 PC,Proyektor 3 PC dan LCD, tetapi belum ada media pembelajarannya yang dibuat langsung di SDN 1 Panji.

Saat proses belajar dan mengajar khususnya pada pembelajaran IPS kurang memanfaatkan pemakaian media pembelajaran inovative yang sesuai dengan kebutuhan murid sehingga hal tersebut juga punya dampak pada hasil belajar murid. Adapun sebuah data hasil belajar murid yang didapat dari wali dikelas yakni diterangkan bahwa dari 37 terdapat 17 (45 %) pesertadididk yang masih

mempunyai score yang digolongkan dibawah Creteria Kuantitas Minimal(KKM) yakni 75 dengan nilai rerata 67,90.

Tabel 1. 1  
Keterangan Hasil Belajar murid SDN 1 Panji

No	Categori	Jumlah
1.	Jumlah semua pesertadididk	37
2.	Pesertadididk dibawah KKM	17
3.	Pesertadididk mencapai KKM	20
4.	Creteria Kuantitas Minimal(KKM)	75
5.	Rerata Nilai Pesertadididk	67,90

Factor utamanya kebanyakan guru masih memakai model pembelajaran konvensional yakni model pembelajaran ceramah sementara pesertadididk menyimak secara pasif menerima informasi. Tetapi sebagian guru ada juga yang memakai model pembelajaran berbasis masalah misalkan dikelas V guru yang mengajar dikelas sering memvarianskan model pembelajaran selain ceramah. Hal inilah diduga ialah salah satu disebabkan terhalangnya creativity serta kemandirian murid, sehingga penurunan hasil belajar murid. Selain itu factor factor lainnya yakni terdapat beberapa pesertadididk yang masih belum lancar membaca dari 37 jumlah pesertadididk terdapat 5 orang murid yang belum mampu membaca dan sebagian lagi masih sulit untuk paham materi yang disampaikan guru dikarenakan kurangnya motivasi belajar.

Di era modern ini, pemakaian media pembelajarannya sudah sangat beragam salah satunya yakni media pembelajaran yang dipakai ialah video pembelajaran. Video Pembelajaran ialah suatu media kompleks mempunyai unsur audio serta visual, berisikan unsur pembelajarannya bertujuan untuk memudahkan pesertadididk dalam paham materi yang diajarkannya sehingga lebih termotivasi dalam diikuti proses pembelajaran. Video animasi ialah video bersifat dua dimensi

ataupun tiga dimensi berlandaskan kumpulan pada beberapa gambar yang digerakkan. Sukiyasa, (2013) memaparkan pelajaran yang akan dibuat pada visualisasi keberbentuk animasi bisa lebih bermakna serta mudah diterima, dipahami, serta bisa memotivasi. Keunggulan dari video pembelajaran dapat menggabungkan gambar bergerak dan suara maka bisa menjadi daya tarik bagi penggunanya dalam paham dan menyerap materi. Pesertadididk dapat belajar secara mandiri, yang tentunya dengan pemakaian video pembelajaran mampu untuk mendorong keaktifan pesertadididk ketika sedang belajar dikelas, dimana murid menjadi lebih cepat untuk membangun pola fikirnya dari apa yang sedang nampaknya. Selain itu pesertadididk juga mampu untuk membangun pola fikir yang kritis, sehingga akan mempunyai beribu pengertian akan apa yang didapatnya dari sebuah video.

Didukung dengan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan mempunyai penguasaan pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi dan komunikasi dan juga menerapkan 6 peran kecakapan abad ke -21 yang dikenal dengan 6C, yakni *character, citizenship, critical thinking, creativit, collaboration, dan communication*. Yang dimana salah satu ciri implemntasi kecakapan 6C saat pendidikan yakni aspek humanis misalkan Pendidikan dan kurikulum yang berpusat pada nilai dan karakter, tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi.

Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah model pembelajaran membantu pesertadididk untuk lebih aktive sera mandiri saat dikembangkan kemampuan saat berpikir kritis untuk pemecahan masalah lewat pencarian data sehingga didapatkan pemecahan dengan rasional serta autentik (nyata). Hal inilah didukung oleh Suwarjo, dkk (2016) bahwa media video pembelajaran mampu

peningkatan keterampilan berpikir kritis pesertadididk. Model pembelajaran *problem based learning* juga dipilih berlandaskan dengan karakteristik mapel IPS di SD yakni menuntut tingginya aktivitas pesertadididk, kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran misalkan melakukan proses penyeledikan, melakukan pemecahan masalah.

Berlandaskan paparan diatas, maka diperlukannya pemecahan untuk diatasi persoalan tersebut. Salah satu pemecahannya ialah memakai media pembelajaran yang menarik serta tetap berkaitan pada karakteritik dari materi yang akan disampaikan supaya bisa peningkatan hasil belajar murid serta motivasi belajar murid yang erat kaitanya pada pencapaian hasil belajarnya. Media ialah alat yang dipakai sabagai prantara untuk disalurkan pesan ataupun informasinya. Mahnun (2012) memaparkan media sarana pada penyalur pesan ataupun informasi belajar yang hendaknya disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran ataupun penerima pesan tersebut. Jika ini dikaitkan dengan proses pembelajarannya maka media ialah sarana ataupun alat prantara yang disampaikan pendidik ke pesertadididk baik visual, audio, ataupun audio visual untuk dipermudah ataupun didukung proses pembelajaran.

Berlandaskan latarbelakang masalah diatas, pemakaian Video Pembelajaran saat proses pembelajarannya bisa membantu peningkatan hasil belajar murid dikelas V pada pembelajaran muatan IPS. Untuk itu perlu dilaksanakannya riset berjudul “Pengembangan Pada Video pembelajaran pada berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran IPS Murid dikelas V SDN 1 Panji Tahun Pelajaran 2022/2023”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latarbelakang masalah diuraikan diatas, bisa diidentifikasi pada masalah yang ditemukan pada murid serta guru dikelas V di SDN 1 Panji yakni

1. Media pembelajaran yang dipakai guru SDN 1 Panji masih sederhana berwujud power point yang didapatkan dari sumber tertentu.
2. Masih dominannya pemakaian model pembelajaran langsung dari guru yakni model ceramah.
3. Perlu ditingkatan motivasi belajar murid pada kelas V pada mapel IPS.
4. Hasil belajar murid selama ini masi banyak dibawah KKM.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari uraian latarbelakang diatas, persoalan yang didapat dalam dunia Pendidikan sangat kompleks. Kompleksnya persoalan didalam dunia pendidikan hingga riset ini perlu dilakukannya pembatasan supaya pengkajian masalah mencakup masalah utamanya harus bisa dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Riset ini menitik beratkan pada persoalan bagaimana cara untuk peningkatan motivasi belajar murid agar dipengaruhi terhadap hasil belajar murid. Kurang tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid juga akan dipengaruhi motivasi belajar murid dan hasil belajar yang meningkat. Hasil belajar murid bisa meningkat andaikata dengan pemakaian media yang tepat. Riset ini di fokuskan pada perancangan media video pembelajar ini untuk muatan IPS. Object Penelitian dalam Pengembangan Pada Media pembelajaran ini ialah murid dikelas V SDN 1 PANJI. Media Video pembelajaran ini dipakai sebagai

komplementer untuk melengkapi media yang sudah dipergunakan sebelumnya.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berlandaskan latarbelakang masalah diatas, bisa dirumuskannya persoalan yakni.

1. Bagaimanakah rancang pada bangun video pembelajaran pada pembelajaran muatan IPS dikelas V di SDN 1 Panji?
2. Bagaimanakah validitas video pembelajaran pada pembelajaran muatan IPS dikelas V di SDN 1 Panji ?
3. Bagaimanakah efektivitas video pembelajaran pada pembelajaran muatan IPS di SDN 1 Panji?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Sejalan pada rumusan masalah diatas, adapun tujuan riset ini ialah yakni.

1. Untuk mendeskrisipkan rancang bangun video pembelajaran pada pembelajaran muatan IPS dikelas V di SDN 1 Panji.
2. Untuk diketahui validitas pengembangan video pembelajaran pada pembelajaran muatan IPS dikelas V di SDN 1 Panji.
3. Untuk diketahui efektivitas pemakaian video pembelajaran pada pembelajaran muatan IPS dikelas V di SDN 1 Panji.

#### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Adapun pada manfaat didapatkan dari riset ini secara garis besar dibagi

menjadi bagian yakni manfaat teoretis serta manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis hasil dari riset ini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan menambah sumbangan teori teori positive termasuk pada 5 kawasan TP khususnya dalam bidang desain dan pengembangan, yang diharapkan dapat memberi kontribusi pada Pengembangan Pada Media pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Pesertadididk**

Hasil riset ini bisa memotivasi murid didalam diikuti proses pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan berpartisipasi aktive dan mandiri dalam diikuti proses pembelajaran maka bisa dipengaruhi hasil belajar.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil riset ini bisa dipakai untuk memfasilitasi proses pembelajaran maka bisa memperbaiki dan peningkatan mutu pembelajaran lebih aktive dan bervarians kepada murid dan pula bisa dipakai salah satu alternative dalam pilih model pembelajarannya.

#### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil riset ini bisa dipakai dalam memberi kebijakan untuk kemajuan sekolah dengan masukan dan evaluasi pada sekolah yakni memakai model pembelajaran yang aktive dan menyenangkan saat proses pembelajaran serta pemakaian media

pembelajaran video pembelajaran dalam upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan riset ini bisa dijadikan sebagai masukan ataupun pedoman dan juga perbandingan saat melakukan riset pengembangan yang lebih luas lagi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasinya pada produk yang dihasilkan dalam riset ini berwujud video pembelajaran untuk pembelajaran muatan IPS di kelas V mengenai materi indah nya keberagaman suku bangsa serta budaya di Indonesia dengan format MP4 maka bisa diputar di semua media player.

Produk pada video pembelajaran ini akan dibuat memakai Software *video scribe*, *canva* dan juga dibantu juga dengan aplikasi pengolah video pendukung misalkan *Flimora* untuk mengedit video.

Video pembelajaran ini mempunyai keunggulan untuk dipermudah murid didalam diikuti pembelajaran dikarenakan video pembelajaran ini dipadukan teks, gambar audio serta animasi yang menarik, hingga bisa menarik minat belajar murid. Selanjutnya produk yang akan dikembangkan diharapkan bisa menolong murid dalam paham materi materi IPS khususnya dalam materi berwujud cerita, sehingga akan peningkatan motivasi serta hasil belajar murid dalam mapel IPS.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Perlu adanya pengembangan pada produk yang bisa memotivasi murid serta peningkatan minat dan hasil belajar murid untuk lebih aktif dikelas sesuai kurikulum 2013. Sedangkan untuk guru pada produk ini difungsikan sebagai alat pelengkap dalam membantu penyampaian pembelajaran IPS. Dengan adanya produk ini, diharapkan murid bisa belajar dengan aktif serta sesuai dengan kemampuan pemahaman murid. Sehingga bagi murid mempunyai kemampuan yang berbeda-beda bisa memakai media tersebut berulang-ulang hingga murid benar-benar paham materi pembelajaran sesuai hingga bertujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan pada video pembelajaran beberapa diasumsikan sebagai.

1. Sebagian besar guru mempunyai laptop pribadi yang bisa dipakai untuk memfasilitasi pemakaian media pembelajaran saat proses pembelajaran.
2. Video pembelajaran ini akan peningkatan motivasi belajar serta keaktifan murid didalam belajar khususnya pada pelajaran IPS menyangkut pada bagaian pemahaman materi materi cerita .
3. Video pembelajaran ini dipakai untuk memfasilitasi proses pembelajaran murid supaya bisa peningkatan hasil belajar murid dalam belajar khususnya pada mapel IPS kelas V serta membuat proses belajar bisa menjadi lebih efektif serta menyenangkan.

Adapun keterbatasannya dari sebuah pengembangan pada video Pembelajaran ini yang dibuat ialah .

1. Konten Video Pembelajaran ini dikembangkannya berlandaskan

karakteristik murid SD dikelas V sehingga konten video yang akan dikembangkannya bisa diperuntukkan untuk murid dikelas V SDN 1 Panji serta murid lain yang mempunyai karakteristik yang sama.

2. Konten media video pembelajaran ini dikembangkan berlandaskan model ADDIE.
3. Riset ini hanya mengembangkan sebuah produk yang didasarkan pada satu materi Keberagaman suku dan bangsa di Indonesia sehingga tidak mempunyai kefleksibelan dalam materi lainnya.

#### 1.10 Definisi Istilah

Untuk diberikan pemahamannya yang sama mengenai beberapa istilah yang terdapat didalam rumusan judul pada pengembangan ini, perlu diberikannya batasan ataupun definisi istilah yakni:

1. Pengembangan ialah suatu proses untuk peningkatan kualitas kemampuan teknis, toeretitis, konseptual serta moral menjadi lebih baik dan berguna.
2. Media Pembelajaran : ialah berwujud grafik, visual, elektronik dan audio yang dipakai untuk dipermudah menyampaikan pesan ataupun informasi saat proses pembelajaran maka bisa menarik perhatian dan motivasi sisswa dalam belajar.
3. *Problem Based Learning* (PBL) ialah motode pembelajaran yang dikembangkan murid untuk belajar serta belajar, yang dilaksanakannya secara cooperative didalam golongannya dalam upaya dicari penyelesaian pada masalah-masalah nyata.

4. Model pengembangan *ADDIE* : merupakan model desain pembelajaran dilandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang berwatak interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase didapat membawa pengembangan pada pembelajaran ke fase selanjutnya. Model ini meliputi 5 fase ataupun tahap utama yakni 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, 5) *Evaluate*.

