

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat penelitian pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan,

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, (Pristiwanti D. , 2022)akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Pendidikan terus berubah dan berkembang, meningkat sejalan dengan perkembangan semua disiplin ilmu, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berkembang pesat, menciptakan tuntutan baru dalam segala aspek kehidupan. Pristiwanti, D. (2022) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut AECT 2004 (Miarso 2009:544) bahwa “teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat” Berdasarkan pengertian tersebut kegiatan teknologi meliputi menciptakan, menggunakan dan mengelola. Dalam pembelajaran seseorang teknologi pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran. Tahapan-tahapan untuk memfasilitasi pembelajaran dilakukan melalui 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Definisi tersebut dimaksudkan untuk melingkupi keseluruhan dimensi teori dan praktek bidang teknologi instruksional, tetapi nampaknya masih tetap menggunakan pijakan teori lama yang dikembangkan dari AECT sambil mengakomodasikan perkembangan baru dan penerapan teknologi instruksional di lapangan. Teknologi pendidikan sebagai suatu bidang terapan telah disepakati bahwa tercermin dalam tiga konsep utamanya Siregar, Z. (2020) yaitu: (1) menggunakan berbagai jenis sumber belajar termasuk di dalamnya berbagai macam media, peralatan, manusia, teknik, metode, dan strategi pembelajaran. (2) penekanan dan berfokus pada belajar menjadi lebih menyentuh dan lebih bermakna bagi setiap individu dan bersifat pribadi bagi orang yang belajar. (3) menggunakan pendekatan sistem dalam pemecahan masalah”humanlearning”. Ini berarti bahwa jejak dari para ahli dan praktisi teknologi pendidikan dapat ditelusuri dari hasil pemikiran dan prakteknya dalam pemecahan masalah-masalah pendidikan yang tidak lepas dari ketiga ciri unik tersebut.

Menurut Tofanao (2018) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada

penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang untuk mencapai hasil belajar dalam mata pelajaran (termasuk mata pelajaran PKN) yang diperoleh dalam belajar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebuah strategi pendidikan yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan cara menggunakan perbedaan kultural yang terdapat pada diri siswa, seperti perbedaan etnis, perbedaan agama, perbedaan bahasa, perbedaan jenis kelamin, perbedaan kelas, ras, agar proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Riska (2017) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah hal yang penting yang harus dimulai ketika anak memasuki usia SD. Karena pada usia sekolah dasar anak-anak sangat membutuhkan akan pengetahuan yang baru, hal ini sangat dibutuhkan dalam upaya menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku yang demokratis secara baik dan juga terarah. Jika pembelajaran maupun pengetahuan yang ditanamkan salah, hal ini akan berdampak pada pola pikir maupun perilaku yang mempengaruhi dan akan berlanjut ke jenjang selanjutnya yang memungkinkan juga pada kehidupan bermasyarakat.

Menurut Sudarma (2021), peran pembelajar merupakan salah satu komponen penting dan berperan sangat strategis terhadap keberhasilan pembelajaran di kampus maupun di sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional dalam memfasilitasi proses belajar

mengajar di kelas. Di era kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi akan memengaruhi pandangan guru dalam memfasilitasi pembelajaran untuk siswa, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudarma (2022), yang menunjukkan bahwa aspek desain, media, dan aspek isi produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan konten digital efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Secara umum, media pembelajaran mempunyai manfaat (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/siswa dengan sumber belajar, (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Pemanfaatan media pembelajaran berupa video pembelajaran diharapkan akan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Video pembelajaran merupakan media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi materi pembelajaran. Untuk membuat media video pembelajaran lebih menarik dan tidak membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran, guru bisa menambahkan animasi dalam video. Animasi tampak menarik dengan pemaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan bantuan audio/suara. Penggunaan video dalam pembelajaran akan lebih optimal dalam

menyajikan materi kepada siswa sehingga peran guru tidak selalu sebagai penyaji materi namun juga sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lingkungan dan observasi di dalam kelas yang dilakukan di SDN 01 Padangbulia pada hari Senin, 28 Maret 2022, telah terdapat fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD, papan tulis, dan speaker. Fasilitas tersebut mampu dioperasikan oleh guru, namun belum dimanfaatkan dengan baik. Selama pembelajaran guru menjelaskan materi dengan lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran. Apalagi pada materi pembelajaran PKN khususnya materi masyarakat peduli lingkungan, guru hanya menerangkan materi secara teoritis. Materi tersebut perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-sehari. Hal ini yang membuat siswa sulit memahami materi yang diberikan guru. Dari hasil survey yang didapatkan bahwa sebagian besar siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia lebih tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran salah satunya video pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ni Made Artiasih guru PKN Kelas VI di SDN 1 Padangbulia pada hari Senin, 28 Maret 2022, guru mengatakan media pembelajaran sangat dibutuhkan, karena selama ini guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat menerangkan materi. Selain itu, guru masih kurang memiliki pengetahuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Guru pernah menggunakan media video pembelajaran yang diambil dari youtube untuk dipakai pada saat proses pembelajaran dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pada saat belum menggunakan video pembelajaran tersebut.

Dalam hal ini, media yang sangat dibutuhkan guru adalah Video Pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Dengan adanya video pembelajaran diharapkan akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan data yang didapatkan dari guru, jumlah siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia sebanyak 25 orang. Nilai rata-rata PKN siswa kelas VI diperoleh 73,04 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Diantara 25 siswa tersebut, terdapat 16 siswa (64%) yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM pada mata pelajaran PKn. Berarti, masih banyak sebagian besar siswa kelas VI di SDN 1 Padangbulia belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM).

Berdasarkan data tersebut telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih belum optimal atau masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Masalah yang terjadi ini tidak terlepas dari peranan seorang guru. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas siswa dan prestasi belajar siswa. Guru harus benar-benar memperhatikan, memikirkan, dan sekaligus merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar siswa semangat dalam belajar dan mau terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut menjadi efektif. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas, oleh karena itu

guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi hidup dan diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Menurut Elaine B. Johnson pembelajaran kontekstual merupakan sebuah proses pendidikan untuk menolong para siswa/siswi melihat makna dalam pelajaran yang mereka pelajari. Caranya adalah dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-sehari. Mata pelajaran PKn sangat cocok jika menerapkan model pembelajaran kontekstual karena materinya cenderung dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Artinya, siswa akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru apabila disajikan contoh yang berkaitan kondisi nyata yang ada di lingkungan sekitar siswa. Pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sehingga siswa memperoleh pengalaman dan pengetahuan sendiri dari hal yang di pelajarnya. Adapun keterkaitan antara model pendekatan kontekstual dengan media video pembelajaran ini yaitu disesuaikan dengan karakteristik siswa dalam mengorientasikan konteks kehidupan sehari-hari siswa serta mengadopsi langkah-langkah pendekatan kontekstual.

Dengan demikian penulis mengagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas,peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Kurangnya pengetahuan guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran.
2. Kurangnya efektifitas proses pembelajaran di kelas sebab masih dominan menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga cenderung merasa bosan.
4. Kurangnya pemanfaatan fasilitas dan media pembelajaran di kelas.
5. Guru menerangkan materi hanya secara teoritis.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini sangat luas, maka perlu adanya batasan masalah. Penelitian ini hanya akan membahas kurangnya pengetahuan guru dalam membuat dan merancang media video pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023?

2. Bagaimana hasil uji validitas produk video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapat tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama pengaplikasian media video pembelajaran pada mata pelajaran PKn. Penelitian ini juga dapat dijadikan salah satu sumber informasi yang dapat memberikan pengetahuan dan juga teori yang berkaitan dengan 5 bidang kawasan Teknologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan adanya bantuan media video pembelajaran.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan dapat membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di lembaga pendidikan yang dipimpinnya.
- d. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan sebuah penelitian yang serupa di bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas VI SDN 1 Padangbulia”

2. Konten Isi Produk

Materi yang dikembangkan dalam Video Pembelajaran ini yaitu Masyarakat Peduli Lingkungan. Video pembelajaran ini dibuat untuk menarik minat dan belajar siswa, karena ada perpaduan antara teks, gambar, audio, dan animasi. Produk hasil pengembangan ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa, sehingga tidak monoton menggunakan metode ceramah.

3. Kelebihan Produk

Produk hasil pengembangan ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa, sehingga guru tidak lagi dominan menggunakan metode ceramah.

4. Software

Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa perangkat lunak (software) yaitu aplikasi Canva sebagai program utama dan aplikasi penunjang lainnya seperti camtasia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk

membantu proses pembelajaran saat ini adalah Video pembelajaran. Menurut (Purwati, 2015) mengungkapkan video merupakan media penyampaian pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional. Oleh karena itu penting untuk dikembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep materi dalam pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini terdapat beberapa asumsi:

1. Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan mata pelajaran PKn ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Siswa yang dijadikan subjek uji coba dalam pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual adalah siswa kelas VI SDN 1 Padangbulia.
2. Uji Validitas butir tes, uji reliabilitas tes, uji taraf kesukaran, dan uji daya pembeda hanya dilakukan di kelas VI SDN 1 Padangbulia.
3. Uji coba produk dilakukan di kelas VI SDN 1 Padangbulia.

4. Siswa dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil merupakan siswa yang sama.
5. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada materi pembelajaran PKn Masyarakat Peduli Lingkungan kelas VI SD.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman, makadari itu perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian, yang diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
2. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang berusaha mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan mereka sehari-hari.
3. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran atau bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah
4. 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.