

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I ini akan membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Hanafy, M. S. 2014). Pembelajaran adalah proses yang dilalui seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru dan belum diketahui oleh orang tersebut. Peserta didik merupakan seseorang yang melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu. Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik sebagai seorang fasilitator yang membimbing dan membentuk karakter peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada era globalisasi ini teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga sistem pendidikan juga menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Teknologi berkembang begitu pesat sehingga mengharuskan penyesuaian disegala bidang di dunia, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Teknologi sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru karena teknologi memberikan guru dan siswa untuk berfikir inovatif agar suasana pembelajaran semakin menarik dan tentunya siswa semakin semangat belajar serta antusiasnya dalam mengikuti pelajaran. Kemajuan teknologi juga memicu pada perkembangan perangkat audio visual sehingga dapat dimanfaatkan disegala bidang, salah satunya pada bidang pendidikan yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Mufarokah, 2009). Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik dan minat peserta didik lebih meningkat karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam pembelajaran terdapat berbagai media pembelajaran yang berbeda yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu media audio visual. Media pembelajaran audio visual merupakan media berupa video pembelajaran yang menggambarkan materi yang dibahas pada suatu pembelajaran tertentu. Video pembelajaran juga dapat membahas mengenai suatu hal yang nyata yang disampaikan melalui video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penyampaian materi melalui video pembelajaran yang menggambarkan contoh nyata lingkungan yang ada disekitar dapat memudahkan pemahaman terhadap peserta didik. Salah satu contoh video pembelajaran yang menggambarkan

materi lingkungan sekitar yaitu video pembelajaran mengenai materi kenampakan alam dan buatan dengan objek Subak Jatiluwih.

Menurut Windia dkk. (2015) subak merupakan suatu teknologi yang telah membudaya dalam dinamika kehidupan masyarakat. Subak juga dapat diartikan sebagai suatu system irigasi sawah di Bali yang sudah ada sejak dahulu dan menjadi budaya masyarakat Bali dalam bidang pertanian. Dengan pemandangan Gunung Batukaru yang megah serta hamparan sawah yang luas menjadikan Subak Jatiluwih menjadi salah satu subak yang terkenal di Bali. Subak Jatiluwih merupakan sistem irigasi yang terkenal karena keindahan alam dan sawah terasering yang terhempar luas. Putra, (2020) menyatakan bahwa terasering merupakan metode konservasi dengan membuat teras-teras yang dilakukan untuk mengurangi panjang lereng, menahan air sehingga mengurangi kecepatan dan jumlah aliran permukaan, serta memperbesar peluang penyerapan air oleh tanah. Terasering juga dapat disebut dengan sawah bertingkat. Terasering sawah yang sangat luas membentuk suatu keindahan sehingga menjadikan Subak Jatiluwih menjadi destinasi wisata mancanegara. Padi yang ditanam petani pada Subak Jatiluwih yaitu Padi Bali Merah yang masih memiliki warna, bau, dan rasa beras merah yang khas dan berbeda dengan beras merah yang lainnya sehingga menjadikan beras merah unggulan. Petani di Subak Jatiluwih merupakan mayoritas masyarakat Bali yang mempertahankan tradisi leluhur dan beragama Hindu. Petani di Subak Jatiluwih melaksanakan tugas dan pekerjaannya di sawah dengan mengimplementasikan ajaran Tri Hita Karana.

Tri Hita Karana adalah dasar untuk mendapatkan kebahagiaan hidup apabila mampu 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 (Purana, 2016). Tri Hita Karana terdiri dari tiga kata yaitu Tri yang berarti tiga, Hita yang berarti sejahtera/kebahagiaan, dan Karana yang berarti penyebab. Tri Hita Karana terdiri dari tiga bagian yaitu Parahyangan yang berarti hubungan manusia dengan Tuhan, Pawongan yaitu hubungan manusia dengan sesama manusia, dan Palemahan yang berarti hubungan manusia dengan lingkungan. Dalam kehidupan petani di Bali, pengimplementasian Tri Hita Karana merupakan suatu pedoman dalam menjalankan pertanian di sawah atau subak di Bali. Implementasi Tri Hita Karana pada subak di Bali, khususnya di Subak Jatiluwih yaitu pada Parahyangan petani membanten di sawah sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa/ Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Petani juga melakukan musyawarah dengan organisasi Subak Jatiluwih yaitu hubungan antar manusia dengan sesama manusia yang merupakan perwujudan dari Pawongan. Dalam pelaksanaan pertanian, petani melakukan hubungan dengan lingkungan yang merupakan perwujudan dari Palemahan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan menggunakan objek nyata, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Mahadewi, dkk (2012) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio

visual. Dengan adanya video pembelajaran, pendidik dapat lebih mudah untuk menggambarkan suatu contoh nyata dengan tetap berada di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran merupakan alasan dipilihnya video pembelajaran sebagai program untuk mengembangkan media ini karena video pembelajaran sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, terlebih pengembangan ini menggunakan suatu objek nyata untuk menyampaikan materi dengan menggunakan video pembelajaran sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan menerapannya dengan teknologi lain. Siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan terbantu dengan adanya media video pembelajaran ini dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu untuk mengembangkan media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dalam muatan materi IPS kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran yang terkait materi dan dapat memotivasi anak untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Di sekolah tersebut masih kurangnya dalam memanfaatkan teknologi dan kurang dalam menerapkan media pembelajaran, maka dilakukan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Kenampakan Alam dan Buatan Subak Jatiluwih Berbasis Tri Hita Karana Muatan Materi IPS Kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung, Kediri, Tabanan”. Sehingga mampu untuk meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan meningkatkan keaktifan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, identifikasi masalah penelitian yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1.2.1. Pembelajaran dilaksanakan secara monoton dan terlalu banyak menggunakan metode ceramah.

1.2.2. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi.

1.2.3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.2.4. Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi muatan IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi terhadap belum adanya media yang memotivasi belajar siswa Kelas V sekolah dasar dalam bentuk media video pembelajaran yang menyampaikan suatu contoh nyata dari materi yang disampaikan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung?

1.4.2. Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan

buatan ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung?

1.4.3. Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yaitu sebagai berikut.

1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung.

1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan buatan ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung.

1.5.3. Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin didapat dari hasil penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini mampu memberikan sebuah inovasi dalam pengembangan media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih dengan materi ajar kenampakan alam dan buatan. Secara teoretis penelitian pengembangan ini dapat memberikan semangat belajar untuk siswa dan guru lebih praktis dalam membantu proses belajar mengajar di sekolah.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan media video pembelajaran mampu memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran mengenai kenampakan alam dan buatan dengan mudah.

2) Bagi Guru

Pengembangan media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi serta agar guru bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu tujuannya adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai fungsinya sebagai sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan, kepala sekolah sebaiknya selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

4) Bagi Pengembang Lain

Tujuan dilakukannya pengembangan media video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih ini bagi pengembang lain yaitu sebagai referensi untuk mengembangkan media video pembelajaran untuk kepentingan belajar secara lebih dalam.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran pada pelajaran IPS kelas V sekolah dasar tujuannya agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi serta mudah mempelajari dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran ini sebagai berikut.

1.7.1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran terkait dengan materi kenampakan alam dan buatan muatan materi IPS kelas V SD.

1.7.2. Media video yang dikembangkan dalam bentuk presentasi dengan memasukkan suara, teks, gambar, dan video nyata yang sesuai dengan materi kenampakan alam dan buatan.

- 1.7.3. Durasi dari media video yang dibuat yaitu \pm 15 menit.
- 1.7.4. Media video pembelajaran ini dapat diterapkan dengan cara menayangkan melalui LCD dan Proyektor di dalam ruang kelas, serta diupload pada aplikasi youtube sehingga siswa dapat mengaksesnya dari rumah melalui laptop, komputer maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh siswa.
- 1.7.5. Program yang digunakan dalam merancang produk ini yaitu aplikasi *Capcut*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran yang dilakukan saat ini hanya menggunakan metode ceramah dan jarang dengan media video pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasakan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Perkembangan zaman saat ini yang sudah modern seharusnya kegiatan pembelajaran bisa dirancang dengan situasi dan kondisi saat ini sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka penting adanya pengembangan media video pembelajaran ini agar siswa lebih mudah dalam memahami materi kenampakan alam dan buatan pada proses pembelajaran muatan materi IPS.

Pengembangan video pembelajaran ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran karena media video pembelajaran ini memberikan suasana yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media video pembelajaran ini peserta didik tidak merasakan jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran di kelas. Tujuan adanya pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk melihat bagaimana keefektifan dari video pembelajaran ini dalam

membantu siswa pada proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1. Asumsi Pengembangan

- 1) Sekolah memiliki fasilitas seperti proyektor.
- 2) Dengan menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

- 1) Pengembangan video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih ini dirancang khusus untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Pandak Bandung.
- 2) Video pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.
- 3) Video pembelajaran kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih ini hanya mengaitkan materi terhadap budaya lokal yang ada di Bali saja.

1.10 Definisi Istilah

- 1.10.1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan produk tersebut.
- 1.10.2. Video pembelajaran merupakan gabungan antara audio dan visual yang didalamnya memuat tentang materi ajar sehingga dapat digunakan sebagai media untuk membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran.
- 1.10.3. Tri Hita Karana merupakan tiga penyebab terciptanya kebahagiaan yang dijadikan pedoman umat Hindu yang ada di Bali. Tri Hita Karana terdiri dari tiga bagian yaitu hubungan harmonis dengan Tuhan (Pahyangan), hubungan harmonis dengan sesama manusia (Pawongan), dan hubungan harmonis dengan alam (Palemahan).
- 1.10.4. Subak merupakan suatu sistem pengairan sawah di Bali yang sudah menjadi budaya masyarakat Bali.
- 1.10.5. Kenampakan alam dan buatan Subak Jatiluwih berbasis Tri hita Karana adalah suatu video pembelajaran yang berupa video kenampakan alam Subak jatiluwih sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan guru ke siswa.
- 1.10.6. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dalam pendidikan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dan terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Mata pelajaran IPS dapat mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi warga negara yang baik.

1.10.7. Kenampakan alam merupakan suatu kenampakan yang terbentuk secara alami tanpa adanya campur tangan manusia. Contoh kenampakan alam yaitu gunung, danau, dan sungai. Sedangkan kenampakan buatan merupakan kenampakan yang sengaja dibuat oleh manusia. Contoh kenampakan buatan yaitu waduk, perkebunan, dan sawah.

