

## 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, dan (10) definisi istilah.

#### **1.1. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Dengan kehadiran media pembelajaran, kelemahan indera yang dimiliki tiap siswa dapat diatasi. Misalnya, melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Sejalan dengan pernyataan Rohani, R. (2020) menyatakan bahwa semenjak berkembang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) didalam dunia Pendidikan proses Pendidikan menjadi lebih maju. Banyak yang berubah dari waktu ke waktu karena adanya teknologi. Perubahannya yaitu seperti cara guru mengajar, cara siswa belajar dan materi pembelajaran yang selalu diperbaharui. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Ratminingsih, 2020:1) bahwa dalam berkembangnya teknologi di dalam dunia Pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet.

Dalam proses pendidikan siswa sangat dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki oleh guru sejalan dengan pendapat (Sadiman, *et al*, 2011) kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media atau sumber pembelajaran, karena media pembelajaran digunakan untuk memperjelas materi agar meningkatkan minat belajar siswa, namun kenyataannya kemampuan guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Ditambah lagi dengan keterbatasan waktu, yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran. Peserta didik juga memberikan informasi, bahwa dalam pembelajaran mereka sering menggunakan buku cetak, sehinganya mereka sulit dalam memahami ataupun mengingat materi yang bersifat abstrak yang diajarkan guru. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga memicu siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran berupa video dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar.

Video merupakan media penyampaian pesan termasuk media audio-visual atau media pandang dengar. Peranan media video pembelajaran sebagai berikut: (a) Dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (b) Memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami. (c) Metode pengajaran lebih bervariasi. Hal ini sejalan dengan (Susilo, S. V. 2020) Penggunaan media audiovisual ini terbukti lebih menarik perhatian para siswa dan mempermudah dalam menerima ilmu yang disampaikan oleh guru. Materi-materi pembelajaran yang disajikan dengan desain-desain menarik disertai suara penjelasan dari seorang guru itu lebih mudah untuk dipahami dan diserap oleh

peserta didik. Menurut (Sutirman 2013) salah satu basis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan mengaitkan permasalahan pada kehidupan nyata, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam memecahkan masalah secara mandiri adalah *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning (PBL)* adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan (Duch, 2010). *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk menganalisis masalah dan mempertimbangkan analisis alternatif. Oleh karena itu *Problem Based Learning* menempatkan siswa sebagai peran utama dalam belajar dan keterampilan berpikir. Siswa dilatih untuk berpikir mandiri dan mengembangkan rasa percaya diri terhadap pekerjaan yang telah dilakukan. Dengan demikian, *Problem Based Learning* menciptakan suasana yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa. Kunci praktik dari *Problem Based Learning* ini adalah diskusi dengan kelompok kecil. *Problem Based Learning* merupakan suatu proses pembelajaran dimana masalah sebagai pedoman utama dalam pembelajaran, dan masalah digunakan sebagai sarana mempelajari sesuatu yang dapat menunjang pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kadek Artini, S.Pd. selaku wali kelas III pada 24 Januari 2023 pukul 10.07 Wita di SDN 5 Kampung Baru, diperoleh informasi bahwasannya di sekolah tersebut telah memiliki potensi yang cukup baik yaitu tersedianya fasilitas seperti komputer, proyektor, Wi-Fi, dan guru pun paham teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi sebenarnya sudah diterapkan hanya saja media yang digunakan masih terbilang kurang inovatif dalam

pembelajaran sehingga membuat para peserta didik jadi bosan bahkan tidak menyukai pelajaran PKN. Dalam kegiatan belajar mengajar tidak sedikit siswa yang kehilangan konsentrasinya. Siswa kehilangan konsentrasi pada saat belajar dikarenakan proses pembelajaran yang terbilang cukup lama dan ditambah lagi dengan mata pelajaran yang bersifat hafalan salah satunya yaitu pelajaran PKN yang membuat siswa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang baru. Dengan demikian guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media berupa video pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat besar pengaruhnya dalam hasil belajar siswa, ditambah lagi siswa akan lebih mudah memahami pelajaran yang ia terima jika mendapatkan cara penyampaian materi yang lebih mudah dipahami. Pembelajaran ini membuat siswa susah memahami pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami suatu pelajaran tersebut terutama pada mata pelajaran PKN dengan materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia. Sehingga masih ada beberapa siswa pada muatan PKN yang belum mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan 75. Dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Muatan PKN Siswa SD Kelas III**  
**di SD Negeri 5 Kampung Baru**

Kelas	Nilai Siswa		Jumlah
	$x \leq 75$	$x \geq 75$	
3A	17	8	25
Jumlah	17	8	25

Berdasarkan data pada tabel 1.1, maka dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar siswa pada muatan PKN masih belum optimal atau masih dibawah kriteria

ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75 dengan rata-rata kelas sebesar 48 % seluruh siswa di kelas III berjumlah 25 orang siswa. Siswa yang tuntas sebanyak 8 orang, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 17 orang. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu untuk diperhatikan agar pembelajaran PKN khususnya siswa kelas III di SDN 5 Kampung Baru, siswa menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam belajar.

Agar dapat berjalan dengan lancar dan efektif sesuai tujuan pembelajarannya, pembelajaran PKN membutuhkan suatu pendekatan dalam pembelajarannya. Dalam tujuan pembelajaran itu sendiri dinyatakan bahwa pembelajaran dilakukan agar siswa mampu aktif dan berpikir kritis pada materi yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan dikolaborasikan dengan pengalaman untuk bisa memecahkan suatu masalah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan belum ditemukan pengembangan Video Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* muatan PKN terutama pada materi keragaman suku bangsa untuk kelas III belum pernah dilaksanakan.

Dari permasalahan diatas, berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada kegiatan studi pendahuluan maka pada penelitian ini tekad peneliti semakin kuat untuk mengembangkan media Video Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran PKN materi keragaman suku bangsa.

Pembelajaran PKN merupakan pelajaran yang berdiri sendiri dan sejajar dengan pelajaran lain. Anggapan Sebagian orang terhadap mata pelajaran PKN sebagai mata pelajaran yang mudah dan tidak terlalu penting tidak dapat diterima., Karena anggapan ini tidak sesuai dengan pentingnya tujuan mata pelajaran PKN

untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas yang mampu mengambil keputusan rasional sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya. Pelajaran PKN di pendidikan dasar tentu menjadi hal yang sangat penting bagi individu dalam menjalani hidup bermasyarakat, peran guru yang optimal dalam pembelajaran ini tentu sangat diperlukan. Sehingga dapat terwujud masyarakat yang beradab dengan mendasarkan pada nilai-nilai kehidupan.

Berkaitan dengan hal tersebut, video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* tentang keragaman suku bangsa mencakup mata pelajaran PKN yang berkaitan dengan keberagaman siswa seperti keberagaman karakter, keberagaman suku, dan keberagaman agama. Dengan penggunaan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya yang mereka miliki. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah. Dengan siswa yang dituntut untuk berpikir kritis melalui media pembelajaran diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PKN dan meningkatkan nilai belajar siswa. Serta dengan media pembelajaran dan bahan ajar baru ini diharapkan mata pelajaran PKN menyenangkan bagi siswa dan tidak bosan lagi dalam kegiatan pembelajaran.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa pada muatan PKN masih banyak yang belum mencapai KKM.
2. Kurangnya media untuk mendukung proses pembelajaran di kelas sebab masih dominan menggunakan metode ceramah.
3. Dibutuhkan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang diharapkan bisa mempermudah proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian pengembangan ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media Video Pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan *Problem Based Learning*. Konten dalam produk pengembangan Video Pembelajaran yaitu pembelajaran tematik Tema 5 subtema 1 mengenai Keragaman Suku Bangsa.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada muatan PKN siswa kelas III SDN 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2022/2023?

2. Bagaimanakah validitas video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada muatan PKN siswa kelas III SDN 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Muatan PKN Pada Kelas III SDN 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2022/2023?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada muatan PKN siswa kelas III SDN 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan validitas video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada muatan PKN siswa kelas III SDN 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2022/2023 menurut review para ahli dan subjek uji coba produk.
3. Untuk menguji efektivitas video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada muatan PKN siswa kelas III SDN 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2022/2023.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat dari secara teoretis ini, diharapkan bisa menambahkan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media video pembelajaran yang ada



terkhusus dalam lima kawasan teknologi pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Menjadi alternatif bagi guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, efektif, dan guru tidak hanya menggunakan buku paket yang telah tersedia di sekolah.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah

### d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Menjadi masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan akan berbentuk video pembelajaran, video pembelajaran ini berisi tentang penjelasan-penjelasan pembelajaran, materi-materi pembelajaran yang berupa teks, dan gambar-gambar.

2. Video pembelajaran *videoscribe* ini dibuat untuk menarik minat dan belajar siswa, karena ada penggabungan antara gambar dengan audio visual.
3. Video pembelajaran ini dirancang sesuai dengan Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu: orientasi masalah, masyarakat belajar, penyelidikan, mengemukakan hasil, dan evaluasi.
4. Tampilan media pembelajaran berbasis *problem based learning* menggunakan *videoscribe* dilengkapi dengan background dan gambar yang menarik.
5. Program yang digunakan untuk membuat media berbasis audio/visual dengan *wondershare filmora* dan *sparkol videoscribe*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Sebelum mengembangkan produk ini peneliti terlebih dahulu melakukan need assesment untuk mengidentifikasi produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan untuk perkembangan produk ini yaitu menggunakan metode wawancara dengan wali kelas III di SDN 5 Kampung Baru. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung pada mata pelajaran PKN dengan guru kelas III selama proses belajar mengajar di kelas.

Dari hasil analisis lapangan dapat disimpulkan bahwa untuk membuat proses pembelajaran di kelas lebih aktif, perlu dikembangkan produk-produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajarnya. Produk ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk materi pembelajaran PKN. Dengan menggunakan produk ini diharapkan siswa dapat aktif belajar sesuai pemahaman masing-masing siswa.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan asumsi sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang sulit untuk dijelaskan secara verbal.
2. Media video pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam muatan PKN khususnya pada siswa kelas III di SDN 5 Kampung Baru.
3. Media video pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berupa Media video pembelajaran.
2. Media video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas III SDN 5 Kampung Baru saja.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa SD Kelas III di SDN 5 Kampung Baru.

### 1.10 Definisi Istilah

1. Video pembelajaran adalah media yang menyajikan konten audio dan visual yang memuat materi pembelajaran seperti konsep, prinsip prosedural, dan teori pengetahuan terapan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran (Cheppy Riyana 2007).

2. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah pada kehidupan kontekstual bagi siswa untuk belajar cara berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah serta memperoleh konsep dari materi pelajaran sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah secara mandiri (Duch, 2010).
3. “Pendidikan kewarganegaraan berperan strategis dalam upaya mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkeadilan. Pendidikan kewarganegaraan juga memiliki tujuan untuk pertumbuhan budaya masyarakat (*civic culture*)” (Asep, dkk, 2020 :131).
4. Suku bangsa di Indonesia merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran PKN kelas III Sekolah Dasar sebagai wujud pengenalan suatu golongan manusia yang mengidentifikasi dirinya dengan sesama berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama dengan merujuk ciri khas seperti: budaya, bangsa, bahasa, agama dan perilaku.

