

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan yang paling penting untuk mengembangkan pengetahuan sumber daya manusia. Pendidikan akan terus berkembang dan meningkat seiring berkembangnya zaman, dengan dampak yang signifikan pada kehidupan secara keseluruhan, baik dalam hal kemajuan ilmu maupun teknologi.

Dunia pendidikan kini semakin bergantung pada dunia digital, peralihan cara pembelajaran ini memaksa semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk dapat memanfaatkan berbagai teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu menyesuaikan diri dengan teknologi agar pembelajaran yang dilakukan juga adaptif. Berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan selayaknya mempermudah dalam proses pembelajaran. Seperti dalam menyampaikan informasi dengan memakai media sebagai perantara (Haka & Suhandi, 2018). “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi juga adalah

yang sangat penting dalam memfasilitasi pembelajar dalam belajar (Sudarma dkk., 2022)”.

Dengan demikian, banyak inovasi pembelajaran, seperti penggunaan video, telah tersedia untuk digunakan dalam pendidikan saat ini. Pembelajaran melalui media video dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, penggunaan video pembelajaran dapat membantu siswa belajar. Sebagai alternatif, perubahan suasana dalam proses pembelajaran seperti penggunaan animasi gambar, video, atau suara (audio) yang menarik dan mengarah pada materi dapat membuat siswa lebih tertarik dan ingin belajar lebih banyak tentang subjek. Menurut Suartama (2012) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung”. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang paling penting karena media pembelajaran harus menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan menginspirasi mereka untuk mencapai hasil belajar dalam mata pelajaran (termasuk IPS) yang mereka pelajari. Namun, kemajuan teknologi belum memaksimalkan proses belajar di kelas, yang membutuhkan metode pembelajaran yang tepat dan media yang tersedia. Proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan lulusan pendidikan yang berkualitas, jadi sangat penting untuk memperhatikan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, model pembelajaran juga diperlukan, terutama ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Adapun “Problem Based Learning merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang

diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada”. (Rusma (2010:229).

Mata Pelajaran IPS berfokus pada pemahaman siswa tentang bagaimana beberapa kursus, termasuk ilmu bumi, ekonomi politik, sejarah, antropologi, dan lain-lain, bekerja atau menghasilkan hasil tertentu. Guru lebih cenderung menggunakan teknik ceramah ketika menyajikan konten untuk siswa di kelas, belajar yang mereka lakukan sebagai diri mereka sendiri. Metode ceramah ialah metode yang hanya sebagai mengkomunikasikan ide, tidak ada alat bantu belajar, dan hanya buku. (1) Pendekatan ceramah tidak memerlukan teknologi atau alat pembelajaran, menurut deskripsi Vienna Sanjaya (2006) tentang manfaatnya. (2) Instruktur mampu menyaring sejumlah besar informasi dan mengkomunikasikan hal-hal pentingnya. (3) Teknik ceramah memungkinkan instruktur sebagai mengelola jumlah siswa.

Adapun manfaat penggunaan media video dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: Sangat membantu guru dalam belajar dengan lebih baik, terutama dalam mata pelajaran yang sebagian besar praktek. Pencapaian tujuan pembelajaran secepat mungkin. Kelebihan media video yang dikemukakan oleh Sutiarso yaitu media video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi, kuesioner, dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2022 dengan Ibu Ni Made Artiasih, S.Pd., wali kelas dan guru tematik kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia, menunjukkan bahwa beberapa siswa belum mampu

belajar secara mandiri selama proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan karena siswa tidak memiliki media pembelajaran interaktif, sehingga mereka cepat bosan. Menurut hasil observasi yang dilakukan di sekolah, memiliki potensi yang cukup baik karena sudah memiliki fasilitas seperti lab komputer, papan tulis, LCD, proyektor, dan akses Wi-Fi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa LCD dan proyektor berfungsi dengan baik. Dari hasil kuesioner, diketahui siswa kelas VI berusia 10-11 tahun, sehingga tergolong pada generasi Alpha (2012-sekarang) yaitu generasi yang paling akrab dengan teknologi digital karena lahir dalam perkembangan teknologi yang pesat (Yuliandari, 2020). Akan tetapi, hingga saat ini, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran. Sumber daya yang digunakan hanyalah buku paket tematik, dan tidak ada media pembelajaran interaktif yang tersedia, sehingga siswa cepat bosan dalam belajar. Guru biasanya menggunakan PTM saat ini. Keterbatasan waktu guru untuk menyediakan media pembelajaran baru menyebabkan penggunaan dan pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah tidak optimal. Jadi, banyak siswa masih belum mencapai KKM.

Selain itu, Data menunjukkan bahwa siswa memiliki nilai belajar rata-rata yang rendah, terutama pada mata pelajaran IPS, dan mereka belum memiliki kemampuan untuk memahami materi secara menyeluruh. Hasil belajar siswa kelas VI mata pelajaran IPS Tahun Ajaran 2022/2023 di SD Negeri 1 Padangbulia tercantum pada tabel berikut.

No.	Nama Sekolah	JumlahSiswa	(KKM)	Nilai Rata-RataIPS Kelas VI
1	SD Negeri 1 Padangbulia	22	75	68,24
Total		22		

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia (Sumber: Ni Made Artiasih, S.Pd. selaku wali kelas VI)

Hasil wawancara dengan wali kelas VI, Ibu Ni Made Artiasih, S.Pd., pada hari Senin, 28 Maret 2022, menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah saat mengajar. Siswa cenderung merasa jenuh dan sulit memahami materi pembelajaran yang diberikan guru karena hal ini. Selain itu, guru kurang memahami bagaimana membuat media pembelajaran. Selama ini, guru hanya menggunakan buku paket dan video pembelajaran dari YouTube sebagai media pembelajaran. Guru juga mengatakan bahwa siswa lebih tertarik belajar dengan video.

Melihat dari metode yang digunakan, Proses pendidikan di kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia, terutama dalam mata pelajaran IPS, masih sangat konvensional dari segi metodologi yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti membuat media yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar selama proses pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari dan meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis ingin mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning

(PBL), dengan adanya model pembelajaran. Hal ini akan memudahkan Berdasarkan latar belakang di atas, penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. Dengan demikian perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023”. Saat ini, guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional mereka, memfasilitasi siswa dalam belajar agar pembelajaran menjadi lebih konkrit dan menyenangkan, sehingga pengetahuan yang dipelajari siswa menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini harus dilakukan.

Pengembangan video pembelajaran berbasis PBL ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki sistematika terarah yang terdiri dari lima tahapan, antara lain: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hal ini sejalan dengan Tegeh dan Kirna (2013:16) yang mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Diharapkan bahwa dengan pengembangan media video pembelajaran ini, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari topik IPS. Selain itu, diharapkan antusiasme siswa untuk belajar IPS akan meningkat. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dengan demikian penulis menggagas sebuah penelitian yang

berjudul “Pengembangan Video Animasi berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung muatan pelajaran IPS.
2. Ketidakmampuan Guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan melibatkan siswa sehingga membuat siswa merasa bosan.
3. Guru hanya menggunakan video YouTube untuk mengajar.
4. Pembelajaran kurang efektif di kelas karena guru hanya menggunakan metode ceramah.
5. Hasil Belajar pada mata pelajaran IPS masih banyak yang belum tuntas dan belum mencapai KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah fokus ke masalah utama. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan video Animasi berbasis Problem Based Learning pada pelajaran IPS kelas VI di SD Negeri 1 Padangbulia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video Animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana validitas video Animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektifitas video Animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian terhadap masalah yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya. Isi dan rumusan tujuan penelitian mengacu pada isi dan rumusan masalah penelitian. Perbedaannya hanya terletak pada cara merumuskannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023

2. Untuk mengetahui validitas video animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023
3. Untuk menguji efektivitas video animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Pelajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan produk-produk pembelajaran khususnya video pembelajaran. Implementasi video pembelajaran didasarkan pada pentingnya peran video dalam pembelajaran. Hasil implementasi, diharapkan dapat memberikan solusi tentang pemecahan masalah khususnya pada mata pelajaran. Pemanfaatan video pembelajaran mampu memecahkan masalah hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan video pembelajaran dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi baru dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai video pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas

proses pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah terkait pemanfaatan video untuk pembelajaran di sekolah.

a. Bagi Siswa

Pengembangan video animasi berbasis problem based learning dengan harapan membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami materi IPS, serta diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir, membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan video animasi berbasis problem based learning diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam membuat pembelajaran di kelas yang efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga akan muncul motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini diharapkan guru mampu mengembangkan konten materi yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dan guru tidak hanya menggunakan buku paket saja dalam mengajarkan peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengarahkan guru agar secara sadar mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai mata pelajaran yang dibina serta aktif mengikuti pelatihan dalam mengembangkan sebuah media

pembelajaran agar kelak materi yang akan diterima oleh siswa lebih mudah dipahami dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dan peningkatan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan video animasi berbasis problem based learning. Serta sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah terutama dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis problem based learning. Produk ini memuat topik mata pelajaran IPS yakni “Makna Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” yang bisa dimanfaatkan pada saat pembelajaran di kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang guru jelaskan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Video Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Konten Produk

Dalam video pembelajaran ini terdapat pembukaan video, penyampaian KD, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, latihan soal, evaluasi, dan penutup.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah pembelajaran IPS dikemas dalam suatu video pembelajaran berbasis animasi yang memang belum pernah ada di kelas. Adanya video animasi berbasis PBL ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan antusiasme siswa karena video ini mengkombinasikan penjelasan materi secara visual dengan animasi pembelajaran yang menarik yang berbasis problem based learning sehingga dapat membantu siswa dalam belajar. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui smartphone maupun komputer ataupun laptop yang diproyeksi untuk ditayangkan sehingga dapat digunakan dalam hal kepentingan pembelajaran yang bermanfaat sebagai media penunjang guru dalam membimbing siswa. Selain itu dengan video pembelajaran ini siswa dapat mengakses beberapa kali sehingga video dapat dijadikan penunjang dalam pembelajaran mandiri siswa.

4. Software

Produk penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Wondershare Filmora, Canva, PowerPoint, Videoscribe, dan Audacity.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum mengembangkan produk ini peneliti terlebih dahulu melakukan need assessment untuk mengidentifikasi produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan untuk pengembangan produk ini yaitu menggunakan metode kuesioner dan wawancara dengan wali kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung pada muatan IPS dengan guru kelas VI 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 IPS. Dengan menggunakan produk ini diharapkan siswa dapat aktif belajar sesuai pemahaman masing-masing siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembang sebagai berikut.

1. Video pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi belajar siswa, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
2. Video pembelajaran berbasis PBL ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

3. Video pembelajaran ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada materi pembelajaran IPS kelas VI SD.
2. Konten dalam produk pengembangan video pembelajaran ini hanya berorientasi pada karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 1 Padangbulia.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah suatu proses dan upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan efektivitas.
2. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

3. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.
4. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri.
5. "Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bagian dari kurikulum sekolah mempunyai peranan besar dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi" (Widiana dan Sucidamayanti, 2017:53)
6. Videoscribe adalah sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau whiteboard.
7. Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.
8. Hasil belajar adalah perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari situasi belajar atau mengukur tingkat pemahaman atas materi yang baru saja diberikan. Dalam hal ini, penilaian bukan untuk menentukan tingkat kepintaran seorang pebelajar, tapi

cenderung untuk memberikan masukan kepada mereka. Penilaian dapat bersifat kognitif, dalam bentuk pertanyaan yang harus mereka jawab di atas kertas atau mereka harus melakukan sesuatu hal.

