

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Guru sebagai pelaku utama proses pendidikan menjadi salah satu penentu terciptanya pendidikan yang berkualitas. Guru memainkan peran kunci dalam proses pembelajaran, yang merupakan pusat dari seluruh proses pendidikan. Beberapa peran guru yakni sebagai pendidik, pengajar, fasilitator, dan inovator. Dalam menjalankan perannya, guru dituntut untuk mampu memilih metode serta merancang kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, menyediakan sumber belajar yang variatif, dan memilih media pembelajaran yang memungkinkan siswa mudah dalam menyerap informasi serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tergantung dalam kelancaran komunikasi antara guru dan siswanya. Ketika guru tidak lancar dalam berkomunikasi dapat menyebabkan pesan yang akan disampaikan tidak bisa diserap dengan baik oleh siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. (Dwistia, dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuannya. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran yang tepat sasaran dan memuat penjelasan materi yang tepat dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. (Ali, 2022).

Sehubungan dengan ini guru dituntut untuk menguasai teknologi guna memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru bisa menggunakan media jenis audio visual yang dapat digunakan dengan mudah pada saat penyampaian materi. Jenis media audio visual ini bisa berupa video pembelajaran. Pengambilan objek pada video bisa disesuaikan dengan karakter siswa. Banyak kelebihan yang dimiliki oleh video pembelajaran salah satunya dapat menumbuhkan kemampuan bahasa siswa. Dari penguasaan bahasa yang meningkat dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV SD 8 Dauh Puri pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2023 bahwa pembelajaran di kelas sesekali menggunakan media pembelajaran, tetapi beliau mengungkapkan bahwa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran padahal komputer atau laptop sudah tersedia. Fasilitas yang tersedia di hampir tiap sekolah, belum bisa dimanfaatkan secara optimal. Laptop dan *Liquid Crystal Display* (LCD) masih jarang dimanfaatkan saat pembelajaran. Pada wawancara tersebut dikatakan juga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami

pembelajaran IPAS terutama pada materi gaya, hal ini terbukti dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terdapat beberapa siswa yang kurang dari standar KKM yaitu 75. Terdapat 46% yang sudah mencapai KKM, sedangkan 54% siswa belum mencapai KKM. Pada mata pelajaran IPAS guru sesekali mengajak siswa untuk praktek langsung tetapi dari observasi yang dilakukan dengan beberapa siswa lebih senang belajar menggunakan media berupa video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi materi pembelajaran. Video merupakan rangkaian gambar bergerak yang disertai unsur suara yang memiliki alur dan berguna untuk menyampaikan pesan. Menggunakan video dalam pembelajaran akan dapat lebih optimal menyajikan bahan ajar kepada siswa sehingga tugas guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi guru bisa menjadi fasilitator belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2016). IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Pada penelitian ini lebih menekankan pada

pengembangan muatan IPA pada materi gaya. Untuk dapat memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran IPA yang menuntut adanya pembelajaran langsung maka pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Keberhasilan dari media berbasis masalah ini dapat didukung dengan pemberian masalah yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan kejadian nyata. Salah satunya dengan memberikan masalah secara nyata kepada siswa. Penggunaan media video berbasis masalah akan sangat sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitarku Kelas IV SD”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka secara umum peneliti dapat merumuskan masalah sebaga berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih monoton sehingga kurang menarik minat belajar siswa dan menimbulkan rasa bosan pada diri siswa.
- 2) Belum adanya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam membangun pemahaman terkait materigaya melalui permasalahan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Kurangnya semangat belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi muatan IPAS.
- 4) Pada proses pembelajaran sering berpatokan pada buku, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam konsep IPAS yang abstrak. Hal ini

berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah serta nilai KKM yang tinggi yaitu 75.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak luas jangkauannya maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran gaya di sekitarku berbasis masalah di kelas IV SD. Adapun produk yang dikembangkan akan di uji kelayakan oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media serta siswa dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan .

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis masalah pada muatan IPAS materi gaya disekitarku di kelas IV SD 8 Dauh Puri?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran berbasis masalah pada muatan IPAS materi gaya disekitarku ditinjau dari isi, desain, media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil terhadap siswa kelas IV SD 8 Dauh Puri?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis masalah pada muatan IPAS materi gaya di sekitarku kelas IV SD 8 Dauh Puri?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran berbasis masalah pada muatan IPAS materi gaya disekitarku di kelas IV SD 8 Dauh Puri.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran berbasis masalah pada muatan IPAS materi gaya disekitarku di tinjau dari isi, desain, media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil terhadap siswa kelas IV SD 8 Dauh Puri.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis masalah pada muatan IPAS matri gaya di sekitarku kelas IV SD 8 Dauh Puri.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan media video pembelajaran berbasis masalah ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan video pembelajaran ini dapat membantu pada saat proses belajar mengajar di kelas, pembelajaran yang menarik dapat memudahkan dalam penerimaan materi yang disampaikan dengan mudah.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a) Bagi Siswa

Pengembangan video pembelajaran berbasis masalah ini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mampu memahami materi yang disampaikan.

b) Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran berbasis masalah ini memiliki tujuan agar guru dapat termotivasi dan berinovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran serta dapat dengan mudah menyampaikan materi yang diajarkan dengan menggunakan media.

c) Bagi Kepala Sekolah

Bagi sekolah pengembangan ini dapat memberikan inovasi kepada sistem pendidikan yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

d) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti tujuan pengembangan ini untuk menambah wawasan mengenai video pembelajaran berbasis masalah dan penelitian ini juga bisa menjadi referensi untuk peneliti lain.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan video pembelajaran berbasis masalah ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *capcut* yang dilengkapi dengan gambar, video dan backsound musik. Pengembangan video pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami mata pelajaran IPAS kelas IV tentang gaya di sekitarku, tujuan mengembangkan media ini agar dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPAS materi gaya. Pengembangan media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi, selain itu video

pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* atau komputer yang sudah terhubung dengan internet serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *capcut* dan *canva* dalam pengeditan serta penambahan animasi pada video sehingga dapat menarik perhatian siswa. Adapun materi pelajaran yang terdapat pada video ini yaitu mengenai gaya, macam-macam gaya yang ada disekitar siswa dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas IV.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pada umumnya siswa sekolah dasar menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sebagai seorang guru hendaknya memperhatikan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus memfasilitasi sarana prasarana, sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran serta memacu siswa untuk berpikir kritis. Maka dari itu pentingnya pengembangan video pembelajaran berbasis masalah materi gaya ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana keefektifan video pembelajaran dalam membantu siswa.



## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

### 1) Asumsi

Melalui pengembangan video pembelajaran berbasis masalah ini, dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Dalam pengembangan video pembelajaran ini juga mampu memberikan inovasi kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

### 2) Keterbatasan pengembangan

Pada mengembangkan media ini terdapat beberapa keterbatasan dari produk yang dihasilkan sebagai berikut:

- a) Produk pengembangan ini hanya membahas materi gaya yang diperuntukan untuk siswa sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV.
- b) Penelitian ini hanya membuat produk berupa video pembelajaran berbasis masalah.
- c) Pada tahap pengembangan ini sampai pada efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan .

## 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah paham pada penelitian ini maka perlu adanya definisi istilah. Pada definisi istilah ini terdapat beberapa istilah yang digunakan pada pengembangan video pembelajaran ini, sebagai berikut :

- a) Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan suatu produk untuk melihat seberapa efektifnya produk yang dikembangkan dan diterapkan di sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) .
- b) Video pembelajaran adalah media audio visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, teori aplikasi pengetahuan yang dapat membantu pemahaman suatu materi.
- c) Mata Pelajaran IPAS merupakan gabungan dari materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pada penelitian ini lebih mengkhususkan pada mata pelajaran IPA materi gaya. Gaya dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan.
- d) Berbasis masalah, yaitu penelitian ini mengangkat masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pada video yang telah dikembangkan diawali dengan menampilkan masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dilanjutkan dengan memberikan penjelasan mengenai masalah yang dihadapi siswa tersebut dan memberikan penjelasan materi yang dibahas dalam video.
- e) Model ADDIE adalah salah satu jenis model penelitian dengan 5 tahapan yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*)