

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan dan mengasah kemampuan yang telah dimilikinya. Menurut Abd Rahman dkk., (2022) pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri dari siswa itu sendiri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Hal ini juga sejalan pada isi Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi semakin pesat khususnya dalam dunia pendidikan. Untuk menghadapi situasi pendidikan saat ini setiap orang harus memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pada abad 21 saat ini, teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan pada abad ini menekankan pengintegrasian teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui teknologi pembelajaran akan dikemas secara digital sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Menurut Maritsa dkk., (2021) Teknologi berperan sangat penting di dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai peranta untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan pemahaman siswa di dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Sukmawati, (2021) media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat Nurrita, (2018) Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa,

media dapat dijadikan sebagai bahan untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif yaitu salah satunya adalah media video pembelajaran.

Penggunaan teknologi dan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi dapat memunculkan variasi dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Seperti halnya dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran objek wisata pantai Sanur berbasis dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan objek wisata pantai Sanur yang tentunya akan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, pada media video pembelajaran siswa dapat memahami materi pembelajaran menggunakan gaya belajar yang sesuai dengan siswa itu sendiri. Adapun gaya belajar yang berisi pada media video pembelajaran yaitu gaya belajar visual dan gaya belajar auditori. Menurut Agustini & Ngarti, (2020) Video pembelajaran merupakan sebuah media elektronik yang menggabungkan antara teknologi audio dan visual sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Hal ini juga sejalan dengan Yuanta, (2020) bahwa video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi ajar yang dikemas secara digital dan guru tidak hanya menggunakan media cetak/buku, yang membuat siswa merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hafizah, (2020) media video pembelajaran memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan materi ajar secara efektif dalam membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Dengan demikian dalam meningkatkan Pendidikan dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam kebutuhan belajar yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia diperlukan berbagai komponen-komponen pendukung salah satunya adalah kurikulum.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum ini lebih berfokus pada pengembangan karakter siswa. Sejalan dengan pendapat dari Jannah & Rasyid, (2023) Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dilaksanakan dengan cara mengembangkan profil siswa sehingga memiliki jiwa dan nilai yang sesuai dengan isi dari sila-sila Pancasila yang menjadi dasar atau bekal dalam kehidupannya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu kurikulum ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dalam dunia Pendidikan, salah satunya peningkatan keberhasilan belajar siswa.

Seorang guru memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat mengembangkan karakter dan keterampilan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada perkembangan informasi dan teknologi yang pesat seperti saat ini seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan mengaplikasikannya ke

dalam kegiatan pembelajaran. Media video pembelajaran memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media video pembelajaran yang terdapat objek nyata di dalamnya akan memberikan bantuan dalam menstimulus pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Pantai Sanur merupakan salah satu objek wisata yang ada di daerah Bali. Pantai Sanur memiliki panorama yang sangat indah serta dapat menjadi daya tarik wisata lokal maupun asing. Selain keindahan yang dimiliki pantai Sanur, terdapat juga kegiatan ekonomi dalam bidang perikanan. Adapun alasan dalam memilih pantai Sanur yaitu agar siswa dapat belajar mengenai kegiatan ekonomi dan siswa dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang ada di pantai Sanur. Dengan pemanfaatan lingkungan sekitar khususnya pada objek wisata pantai Sanur dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terkait kegiatan ekonomi yang ada di pantai Sanur khususnya pada materi produksi, distribusi, dan konsumsi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Panjer pada hari Jumat, 5 April 2024 bersama wali kelas IV Ni Wayan Dina Marziani, S.Pd. Gr didapat hasil bahwa pembelajaran di kelas IV sudah menerapkan kurikulum merdeka. Siswa Kelas IV di SD 1 Panjer berjumlah sebanyak 36 orang. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat permasalahan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi siswa kurang memahami terkait kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Sehingga hal tersebut berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Selanjutnya pada saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan media cetak/buku dalam pembelajaran sehingga siswa tidak dapat melihat secara langsung bagaimana kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat sehari-hari di lingkungan sekitar. Hal tersebut juga membuat siswa

merasa bosan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur yang dapat memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi ajar yang telah diberikan.

Pengembangan penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda karena pada media ini menggabungkan antara unsur audio dan visual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agastya & Sujana, (2023) hasil penelitian ini memiliki kategori baik dan sangat baik sehingga produk yang berupa video pembelajaran telah dikembangkan layak atau valid untuk digunakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Permana dkk., (2022) terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran, sehingga media video pembelajaran layak dan efektif untuk digunakan. Dengan demikian peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengembangan video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1.2.1 Guru masih menggunakan media cetak/buku dalam pembelajaran.

- 1.2.2 Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan dari siswa di dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Pembelajaran yang sering dilakukan masih menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan bantuan media pembelajaran.
- 1.2.4 Kurangnya pemanfaatan lingkungan alam sekitar dalam pembelajaran.
- 1.2.5 Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan bahan ajar belum sepenuhnya optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan dilakukan untuk memberikan fokus penelitian yang dilakukan dengan cakupan permasalahan utama dalam memperoleh hasil yang optimal. Dengan demikian peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan penggunaan perangkat media pembelajaran yang berupa video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer?

- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran objek wisata pantai sanur materi ajar kegiatan ekonomi yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjer.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktik sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu memberikan sumbangan dalam menambah wawasan dengan bahan pengajian ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Pengembangan video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan video pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan berupa video pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan fasilitas dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring yang dilakukan dengan lebih mudah dan menarik bagi siswa salah satunya pada materi kegiatan ekonomi. Siswa dapat mengakses media video pembelajaran ini melalui laptop atau HP.

2) Bagi Guru

Produk dari hasil pengembangan yang berupa video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru yang memberikan fasilitas kepada siswa pada materi kegiatan ekonomi, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3) Bagi Sekolah

Produk hasil berupa media video pembelajaran dapat dijadikan perangkat pembelajaran oleh sekolah dan sebagai pedoman dalam mengembangkan media video pembelajaran untuk materi yang lain.

4) Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran baik daring maupun luring pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang bertujuan agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami materi ajar yang telah diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video pembelajaran dengan rincian produk sebagai berikut:

1.7.1 Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS berisi mata pelajaran materi kegiatan ekonomi yang disertai dengan gambar dan suara yang berkaitan dengan materi ajar yang akan dijelaskan di dalam pengembangan video pembelajaran ini. Pengembangan video pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini

dapat diakses secara mandiri oleh siswa melalui media berupa laptop maupun *Handphone* (HP).

1.7.2 Program yang digunakan

Dalam pengembangan video pembelajaran ini, adapun program yang digunakan adalah berupa aplikasi VN (*VlogNow*) yang berisikan gambar-gambar serta suara yang diberikan sesuai dengan materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dapat menambah wawasan serta pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar dengan mengetahui model pembelajaran yang cocok digunakan kepada siswa, dengan dikembangkannya bahan ajar berupa video pembelajaran ini dapat mengoptimalkan pelaksanaan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media video pembelajaran ini dapat memotivasi dalam mengembangkan bahan ajar. Sehingga siswa tidak cepat bosan pada saat melakukan proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan media video pembelajaran khususnya pada materi kegiatan ekonomi, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap pendidik. Selain itu siswa dapat memahami materi kegiatan ekonomi karena dapat dikaitkan dengan lingkungan alam sekitar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran objek wisata pantai Sanur ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

- 1) Video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar,
- 2) Video mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi objek wisata pantai Sanur berisikan materi pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi berupa video pembelajaran yang menarik bagi siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

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

- 1) Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa video pembelajaran objek wisata pantai Sanur yang digunakan untuk menjelaskan materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan Batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik alat, media, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).
- 1.10.2 Video pembelajaran objek wisata pantai Sanur adalah sebuah media video pembelajaran yang diambil dari objek wisata pantai Sanur dan dikaitkan dengan materi ajar kegiatan ekonomi
- 1.10.3 Pantai Sanur adalah salah satu objek wisata di Bali yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi dalam bidang perikanan.
- 1.10.4 Kegiatan Ekonomi adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.