

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala sosial yang berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Dalam pembelajaran IPS, peserta didik dituntut untuk terlibat secara fisik maupun mental. Pembelajaran IPS memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mengambil keputusan, pemecahan masalah, memahami konsep dan teori kompleks serta mengetahui sifat ilmu pengetahuan supaya terhindar dari kesalahpahaman ilmiah (Lawson, 2004). Pemberian pengalaman secara langsung pada peserta didik dalam pembelajaran IPS sangat penting, untuk mengembangkan kompetensi. Sehingga peserta didik dapat bereksplorasi dan memahami dunia sekitar secara ilmiah dengan lebih mudah.

Seiring kemajuan teknologi yang canggih, pembelajaran IPS harus didesain semenarik mungkin agar proses pembelajaran tersebut tidak membosankan, salah satunya dengan mempergunakan media dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam sebuah kegiatan proses pembelajaran disekolah, serta dapat digunakan sebagai penyalur informasi atau materi ajar pada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran, dengan demikian media akan sangat berperan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kegunaan (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditor dan kinestetiknya; dan (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, rata-rata nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SD Negeri 2 Sumberklampok adalah sebagai berikut. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumberklampok sebanyak 22 orang, nilai rata – rata mata pelajaran IPS siswa adalah 60,86% dengan kriteria ketuntasan minimal atau KKM adalah 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa dengan nilai UTS IPS di bawah 70.

Melihat permasalahan di atas, diperlukan media video pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses pembelajaran. Karena dilihat dari fungsinya media video pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengembangkan daya fikir siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan pelajaran tertentu, seperti teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan pada mata pelajaran IPS masih jarang

ditemukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai. Diketahui berdasarkan hasil wawancara terhadap Wali Kelas IV SD N 2 Sumberklampok bahwa guru sudah berusaha agar siswa dapat memahami materi IPS khususnya pada KD Tema 7 dengan menggunakan media pembelajaran sederhana. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih sulit dipahami siswa dan kurang interaktif. Untuk itu, pengembang berinisiatif memberikan kontribusi baru supaya pada mata pelajaran IPS kelas IV khususnya pada KD Tema 7 dirancang lebih menarik lagi misalnya dipadukan dengan media digital. Media digital yang dimaksud adalah media video pembelajaran untuk mata pelajaran IPS kelas IV khususnya pada KD Tema 7.

Sehingga dengan ini media yang sangat dibutuhkan, salah satunya video pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran.

Dengan adanya media video pembelajaran ini diharapkan akan sangat membantu dalam proses pembelajaran didalam kelas, karena mudah diakses dan memungkinkan peserta didik mencermati materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurang efektifnya proses pembelajaran dalam jaringan (daring) karena

hanya menggunakan metode ceramah

2. Kurang terciptanya suasana belajar yang menarik dan diminati siswa
3. Kurangnya media dalam penyampaian materi ajar IPS

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini sangat luas, maka perlu adanya batasan masalah. Penelitian ini hanya akan membahas penerapan produk pengembangan Video Pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk siswa SDN 2 Sumberklampok

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancangan bangun Video Pembelajaran berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran IPS untuk siswa SDN 2 Sumberklampok?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas Video Pembelajaran dengan berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran IPS untuk siswa SDN 2 Sumberklampok?

### 1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapat tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan bangun Video Pembelajaran dengan berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran IPS untuk siswa SDN 2 Sumberklampok Untuk mengetahui hasil

uji validitas Video Pembelajaran dengan berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Sumberklampok

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajarana dan memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai penggunaan video pembelajaran. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan tentang media pembelajaran video yang digunakan pada pembelajaran IPS, dan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai video pembelajaran.

Pentingnya pengembangan produk ini di harapkan agar peserta didik secara aktif dan mandiri dapat belajar dan memecahkan masalah, karena peserta didik dapat belajar lebih mudah dengan menggunakan video pembelajaran berisikan materi yang faktual, kompleks dan padat, tidak berbelit belit dan menyenangkan sehingga dapat menghindari rasa bosan peserta didik, serta peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya menggunakan smartphone yang kerap dipergunakan sehari-hari atau pada komputer.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini

dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung serta dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya ketersediaan sumber belajar dan menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan inovatif.
- c. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengelola kegiatan pembelajaran dilingkungan sekolah.
- d. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan sebuah penelitian yang serupa di bidang pendidikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Produk hasil pengembangan ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga dapat dilakukan tanpa pertemuan tatap muka.
2. Produk yang akan dikembangkan berupa Video Pembelajaran berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
3. Produk video pembelajaran dibuat untuk mata pelajaran IPS materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku SDN 2 Sumberklampok
4. Pesan-pesan pembelajaran disajikan dalam bentuk teks, contoh nyata, audio,

dan gambar.

5. Produk video pembelajaran ini berdurasi  $\pm$  10 menit.
6. Produk video pembelajaran ini didesain menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dan didukung oleh aplikasi penunjang lainnya.
7. Produk hasil pengembangan ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi meningkatkan keaktifan siswa, sehingga tidak monoton menggunakan metode ceramah.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Menurut Sudatha dan Tegeh (2015) media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersampaikan secara efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran saat ini adalah Video pembelajaran. Menurut (Purwati, 2015) mengungkapkan video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional. Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat (Rayandra, 2012). Oleh karena itu, penting untuk dikembangkan media pembelajaran berupa video

pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan 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. Konten dalam media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual (CTL).
3. Produk ini menarik minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, karena materi yang disajikan sangat lengkap lengkap dengan contoh dan penjelasan yang singkat serta menarik.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada salah satu materi yang ada pada SDN 2 Sumberklampok.
2. Konten dalam produk pengembangan video pembelajaran ini hanya berorientasi pada dua karakteristik gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual dan auditori.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman, maka dari itu perlu adanya

penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian, yang diantaranya sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
2. Media Video Pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi yang terdiri dari audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik (konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan).
3. *Wondershare Filmora* merupakan aplikasi atau sebuah program yang dikeluarkan oleh *Wondershare* yang dirancang untuk memproses/ mengedit video.
4. Pendekatan Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL), (CTL) merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata (Komalasari, 2017).
5. Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan. Definisi tersebut berlaku untuk pendidikan dasar dan menengah.