

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan 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 pengembangan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu sistem tata cara meningkatkan kualitas hidup seseorang pada semua aspek kehidupannya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang di milikinya. Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan. Salah satunya yaitu jalur pendidikan yang dapat mencerdaskan suatu bangsa dalam ruang lingkup sekolah melalui proses pembelajaran. Seperti pembelajaran di tahun ini di masa pandemic Covid-19 siswa melakukan pembelajaran jarak jauh atau daring. Dimana guru hanya memberikan tugas melalui daring, di masa pandemi ini media video pembelajaran sangat strategis untuk di terapkan. (Majid, 2013: 4) mengatakan bahwa proses pembelajaran termasuk serangkaian program yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan seseorang atau kelompok melalui berbagai usaha, strategi, metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

Maka agar terencananya proses pembelajaran, perlu adanya pengembangan media pembelajaran di era teknologi seperti sekarang untuk meningkatkan minat

belajar siswa. Menurut Heinich (Arsyad, 2011: 4) Media termasuk salah satu bentuk dari alat pemusat perhatian yang dapat digunakan dalam penyampaian materi ketika proses pembelajaran. Maka dari itu media harus dirancang sedemikian rupa sebagai perantara penyampaian materi untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Sadiman, 2005: 7) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Di era teknologi seperti ini Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang terjadi di dunia ini menuntut manusia turut serta berkembang menjadi pribadi yang mampu berjalan sejajar dengan perkembangan IPTEK. Dengan kata lain manusia dituntut untuk meningkatkan kualitasnya agar mampu mengikuti perkembangan yang ada. Manusia berperan menjadi pengembang sekaligus pihak yang memanfaatkan perkembangan IPTEK. Yang mana diharapkan mampu menilai dan menimbang dampak serta manfaat yang menyertai perkembangan teknologi baik dampaknya terhadap lingkungan alam maupun lingkungan sosial di masyarakat.

Upaya peningkatan kualitas diri manusia tidak pernah lepas dari proses pendidikan. Pendidikan dirancang agar dapat membentuk manusia sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seperti halnya pendidikan di tingkat dasar (SD/MI) khususnya pada mata pelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan

berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2014: 12).

Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran di era teknologi ini agar lebih mudah di pahami oleh siswa terutamanya pada pembelajaran IPS mengenai materi interaksi manusia dan lingkungan, karena di era sekarang lingkungan sudah mengalami kerusakan yang di akibatkan oleh manusia.

Menurut Barlia (2015:1) “andaikan manusia punah dari muka bumi, mungkin tidak akan terlalu berpengaruh terhadap species makhluk hidup lain, tetapi kalau tumbuhan dan hewan punah, maka manusia pun ikut punah”. hal ini menunjukkan betapa pentingnya hubungan antar makhluk hidup di bumi, terutama manusia perlu menyadari keberlangsungan hidupnya tergantung dari makhluk lain untuk mempertahankan kehidupan generasi berikutnya.

Manusia sebagai makhluk sosial yang terdiri dari rohani dan jasmani. Jasmani berhubungan dengan materi, kebutuhan yang bersifat materi seperti makan, minum, pakaian, rumah, mobil dan sebagainya. Kebutuhan manusia tidak terbatas. Jumlah penduduk di bumi semakin bertambah dan kebutuhan manusia semakin meningkat menyebabkan manusia mengeksploitasi bumi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Bertitik tolak dari hal itu, manusia mengeksploitasi bumi secara sengaja maupun tidak sengaja berdampak pada kerusakan bumi atau lingkungan dimana manusia tinggal. Misalnya, beberapa kasus kerusakan lingkungan dilakukan manusia , seperti banjir dan sampah di kota Jakarta, sampah yang di hasilkan kota Jakarta setiap hari mencapai 6000-6500 ton perhari (kompas.com). Kerusakan hutan di karenakan penebangan liar, Badan

Nasional Penanggulangan Bencana mencatat 2,8 juta hektar pertahun hutan di Indonesia hilang sejak tahun 2000-2005 (BNPB, 2011:4), tanah longsor tercatat 530 peristiwa dan menyebabkan 1099 orang meninggal semenjak 2002-2009 (BNPB, 2011:3),

Maka dari itu kita perlu mengimplementasikan ajaran Agama Hindu yaitu Tri Hita Karana dalam pengembangan video pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi kepada siswa, dimana Tri Hita Karana artinya tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan pada manusia , yang pertama ada hubungan manusia dengan Tuhan (Parhyangan), yang kedua ada hubungan manusia dengan sesama manusia (Pawongan), yang ketiga hubungan manusia dengan alam / lingkungan (Palemahan).

Maka dari itu sangat perlu adanya pengembangan video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana pada muatan pelajaran IPS kelas V materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

- 1.2.1 Belum adanya pengembangan media video pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif
- 1.2.2 Di masa pandemi siswa memerlukan media pembelajaran yang berbentuk digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi batasan masalah.

1.3.1 Pengembangan video pembelajaran ini di fokuskan atau di batasi pada pengembangan video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana pada muatan pelajaran IPS kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran berbasis Tri hita Karana pada muatan pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Penatih ?

1.4.2 Bagaimana hasil validitas pengembangan video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana pada muatan pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Penatih terhadap siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana pada muatan pelajaran IPS kelas V SD Negeri 4 Penatih.

1.5.2 Untuk mengetahui hasil validitas dari pengembangan video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana pada muatan pelajaran IPS kelas V SD Negeri 4 Penatih.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu proses belajar mengajar dari rumah menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa lebih cepat memahami pelajaran dengan mudah walaupun tanpa harus bertatap muka secara langsung, selain itu dengan adanya pengembangan video pembelajaran di harapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman secara menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang di berikan walaupun belajar dari rumah

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran IPS dari pelajaran ini dikemas dalam bentuk video pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang di berikan dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran untuk pelajaran IPS memiliki tujuan untuk memotifasi guru dalam bentuk mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dan guru lebih berinovasi serta kreatif dalam memberikan media pembelajaran .

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah penelitian pengembangan di harapkan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan bahan ajar media pembelajaran serta mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar.

1.6.2.4 Bagi Pengembang

Bagi peneliti tujuan pengembangan video pembelajaran ini untuk menambah wawasan peneliti tentang penelitian pengembangan R&D (Research & Development) di bidang pendidikan khususnya tentang pengembangan video pembelajaran agar pengetahuan yang di peroleh peneliti bisa di terapkan nantinya untuk menghadapi masalah-masalah yang di hadapi di dunia pendidikan secara nyata.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Di harapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran daring pada pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar tujuannya agar siswa lebih termotivasi serta mudah mempelajari dan menambah daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa (media interaktif) dalam bentuk video pembelajaran dengan rincian produk sebagai berikut:

1.7.1 Bentuk Produk

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS, video yang

dikembangkan berisi materi-materi pembelajaran IPS disertai gambar dan suara yang berhubungan dengan materi yang akan dijelaskan di dalam pengembangan video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi yang akan di pelajari.

1.7.2 Program yang digunakan

Dalam pengembangan video pembelajara ini, program yang digunakan Adobe Premiere Pro. gambar-gambar serta suara yang diberikan seusai dengan materi terkait pembelajara IPS, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dimasa Pandemi Covid-19 ini sebagian guru melakukan pembelajaran secara daring dan perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Terkadang banyak guru yang hanya mengirimkan materi dan tugas – tugas tanpa memperhatikan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran daring apalagi banyak siswa yang mengeluh bosan ketika mengikuti pembelajaran dari rumah. Dijaman yang sudah modern dan serba teknologi seperti saat ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bisa di akses saat kapan dan dimanapun saja agar lebih memotifasi semangat belajar siswa. Menurut Robert Maribe Branch (2009: 154), mengatakan bahwa kualitas produk dapat ditentukan melalui tiga aspek yaitu yang pertama persepsi, yang kedua merupakan hasil, dan yang terakhir adalah sikap.

Namun dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini lakukan hanya melihat bagaimana keefektifan dari media ini membantu siswa belajar secara daring agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa tanpa langsung melaksanakan tatap muka dengan guru disekolah.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

- 1.9.1 Di masa pandemi Covid-19 seperti saat ini sangat perlu adanya pengembangan media video pembelajaran IPS di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan kualitas belajar siswa walaupun tidak bisa bertatap langsung.

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang akan di hasilkan di antara lain :

- 1) Pengembangan ini hanya dapat dilakukan sampai uji coba perorangan di karena proses penelitian dilakukan di masa pandemi covid-19
- 2) Pengembangan video pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.

1.10 Definisi Istilah

- 1.10.1 Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan suatu produk seberapa efektif nanti pengembangan yang di lakukan yang nantinya akan di terapkan oleh sekolah untuk menguji teori pelajaran yang akan diberikan kepada siswa.

1.10.2 Video Pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga dapat dapat memotifasi semangat belajar siswa dan menambah daya tarik siswa untuk belajar.

