

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang berguna dalam menjalani kehidupannya, proses Pendidikan dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat serta tuntutan perkembangan pandemi saat ini. Oleh karena itu mutu pendidikan perlu ditingkatkan. Peningkatan mutu pendidikan diupayakan oleh berbagai pihak dan dengan berbagai cara. Salah satu indikator mutu pendidikan yang memadai adalah meningkatnya prestasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari nilai penguasaan materi pelajaran dan kemampuan memecahkan masalah.

Menciptakan siswa yang memiliki pribadi dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi setiap instansi pendidikan. Menyiapkan siswa yang memiliki keterampilan baik diperlukan tenaga pendidik atau guru yang baik pula. Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini kemampuan guru dapat mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini

diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik pada saat pandemi Covid-19.

Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang jarang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini contohnya *power point*, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain-lain. Mengingat hal tersebut Guru jarang menggunakan media pembelajaran tersebut, guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebelum pandemi sebagai media pembelajaran. Disamping itu metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru masih konvensional, yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini disayangkan mengingat di era teknologi informasi dan pandemi *COVID-19* banyak yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 10 Agustus 2020 ditemukan bahwa media pembelajaran di SD No. 2 Sedang masih belum memadai untuk kegiatan pembelajaran daring. Terlebih pada situasi *COVID-19* pembelajaran dibatasi dengan aplikasi *Whatsapp Group* saja. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak semangat belajar sehingga pembelajaran yang didapatkan siswa pun terbatas. Bukti nyata yang ditemukan dalam pembelajaran kelas IV di SD.No 2 Sedang menurut wali kelas IV Ida Ayu Kade Dwikrama Wardani, S.Pd mengenai proses pembelajaran disampaikan bahwa:

Pada pandemi *COVID-19* ini pembelajaran dalam kelas memiliki banyak kendala seperti pembelajaran hanya terbatas menggunakan aplikasi *Whatsapp Group* yang menjadikan siswa tidak semangat dalam proses pembelajaran. Di samping itu keterbatasan media pembelajaran juga

merupakan kendala yang sangat berarti. Media pembelajaran yang digunakan di SD No. 2 Sedang saat pemberian tugas hanya menggunakan media berupa gambar. (Wawancara pada tanggal 10 Agustus 2020)

Menciptakan siswa yang memiliki pribadi dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi setiap instansi pendidikan. Khususnya Sekolah Dasar. Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini kemampuan guru dapat mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator.

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik berupa video pembelajaran. Media video pembelajaran yang menarik dapat memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah media berupa video pembelajaran, penggunaan video dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan suasana belajar yang tetap kondusif. Cara belajar seperti ini sangat baik diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dan dirumah yang dimaksudkan untuk mengembangkan peserta didik berpikir kritis dan analisis.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya topik-topik yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial disajikan dengan cara yang menarik melalui penggunaan video sebagai suatu konteks bagi siswa untuk berpikir kritis, mampu belajar memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan,

sehingga siswa merasa tertarik dan melibatkan diri secara aktif dalam proses belajar Susanto, (2014: 65). Salah satu materi IPS yang dapat dikaji dalam penelitian pengembangan ini adalah materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Materi ini sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang awal proses pembelajarannya didasarkan pada masalah dalam kehidupan nyata dan kemudian dari masalah tersebut, siswa dirangsang untuk mempelajari masalah. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Pembelajaran akan dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, *model Problem Based Learning* cocok untuk diterapkan di dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang berjudul. “Pengembangan Video Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning Muatan IPS Dengan Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Siswa Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung” Penelitian di atas diharapkan mampu membangkitkan minat dan keaktifan siswa melalui video pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan baru dan sekaligus sebagai media pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Bedasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Kegiatan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku sebagai sarana tidak cukup untuk melengkapi penyampaian informasi pesan dari materi pembelajaran yang membutuhkan bantuan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran secara daring.

1.2.2 Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

1.2.3 Minimnya media pembelajaran sehingga siswa bosan menggunakan buku dan teks saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini sampai pada kurangnya media pembelajran di SD No. 2 Sedang pada muatan IPS yang mampu memotivasi siswa. Sehingga penelitian ini lebih terfokus pada Pengembangan video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat menunjukkan pengembangan video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Kelas IV SD No. 2 Sedang Kabupaten Badung. Hasil penelitian ini nantinya dapat bermanfaat secara praktis maupun teoretis

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan video pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model *Problem Based Learning* agar bermanfaat dalam proses di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat positif terhadap pengembangan video pembelajaran bernuansa *problem based learning* dalam muatan IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya, bagi para pembaca khususnya kepada guru, kepala sekolah dan peneliti lainnya.

1.6.2.1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menjadi informasi baru dalam melakukan berbagai upaya dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.6.2.2. Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam peningkatan mutu pendidikan melalui pemilihan pengembangan video pembelajaran yang inovatif di sekolah. Selain itu dapat menjadi masukan dalam upaya mendorong tercapainya tujuan pendidikan dan mengoptimalkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2.3. Bagi Peneliti lain

Diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat digunakan sebagai penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media berupa video pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya. Media video pembelajaran ini memiliki tujuan sebagai sarana pendukung untuk memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan dari pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran siswa lebih bermakna. Spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

1.7.1 Produk ini berupa video pembelajaran, mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah

Dasar

1.7.2 Materi dalam video pembelajar ini adalah materi keragaman suku bangsa dan budaya.

- 1.7.3 Video pembelajaran memiliki animasi yang digunakan untuk memperjelas penjelasan yang ada
- 1.7.4 Dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri tanpa bantuan guru
- 1.7.5 video pembelajaran ini dapat dibagikan lewat sosial media dan bisa dikirimkan lewat *handphone* siswa masing-masing, siswa lebih mudah mengakses video pembelajaran melalui *handpone*, PC, dan Laptop di saat pembelajaran daring.

1.8 Pentingnya Pengembangan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara perbuatan mengembangkan: pemerintah selalu berusaha dalam pemangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus sasaran yang dikehendaki (KBBI *offline* v1.3). dari pengertian tersebut, pengembangan adalah mengubah sesuatu yang bisa memberikan suatu hal yang baik dengan memanfaatkan media alternatif. Dalam penelitian pengembangan ini, media alternatif yang dimaksud adalah mengembangkan video sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS sangat penting dikembangkan mengingat rendahnya kualitas pembelajaran yang diakibatkan kurangnya media pembelajaran yang tepat. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti video pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video bernuansa *Problem Based Learning* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.9.1 Video Pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* dapat menimbulkan motivasi siswa untuk belajar karena dikemas secara menarik.
- 1.9.2 Video Pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* bersifat multifungsi karena dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring.
- 1.9.3 Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran bernuansa *Problem Based Learning* ini terbatas yang berisi materi keragaman suku bangsa dan budaya.
- 1.9.4 Karena situasi Pandemi Covid-19 maka Uji Coba penggunaan media terbatas hanya pada uji coba perorangan.

1.10 Definisi istilah

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

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan produk yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran yang lebih efektif.
- 1.10.2 Media video pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang berbentuk teknologi dengan menampilkan video audio visual yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan dari materi pembelajaran.
- 1.10.3 Model *Problem Based Learning* adalah merupakan model pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu

permasalahan kepada siswa untuk meningkatkan pikiran kritis siswa. Adapun Langkah-langkah model *Problem Based Learning* yaitu : (1) orientasi pada siswa (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar (3) membimbing penyelidikan atau kelompok (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

