

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk memiliki hidup yang berkualitas. Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa mengolah dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan sangat berguna untuk diri siswa pada masa mendatang karena dapat membuatnya menjadi pribadi yang lebih siap menerima segala perubahan. Seiring dengan berkembangnya zaman pada abad ke-21 ini sangat memudahkan individu untuk memperoleh pendidikan. Hal inilah yang saat ini menjadi tuntutan bagi setiap individu untuk memiliki kemampuan sehingga kualitas individu harus diimbangi dengan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tersebut meliputi kecerdasan dan kreativitas individu itu sendiri.

Kualitas pendidikan di Indonesia berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum. Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 (K13) yang dimana merupakan terapan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian yang meliputi aspek spiritual, aspek sosial, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan. Tujuan diterapkannya Kurikulum 2013 yaitu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif sehingga bermakna bagi siswa. Untuk mencapai tujuan dari kurikulum tersebut, dapat dilakukan dengan cara mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila dibantu dengan pemilihan media pembelajaran

yang tepat, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berupa video.

Menurut Wati (2016:5) media *audiovisual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi. Media *audiovisual* merupakan sebuah alat perantara yang menyampaikan informasi melalui indera pandangan dan pendengaran sehingga membantu siswa memperoleh pengetahuan lebih efisien. Media *audiovisual* memiliki banyak kelebihan, diantaranya yaitu bersifat *Repeatable* dimana materinya dapat dibaca atau disimak berkali-kali, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru pada peserta didik, dan tentunya dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa untuk belajar.

Dimasa pandemi seperti sekarang ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan sistem online atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan daring, tentunya media *audiovisual* adalah pilihan yang tepat bagi seorang guru untuk mentrasfer ilmu kepada peserta didik.

Berdasarkan pengalaman di lapangan, diperoleh hasil bahwa selama kegiatan pembelajaran daring, guru hanya menggunakan buku pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentunya berpengaruh pada ketertarikan siswa untuk belajar. Guru hanya terfokus pada pemberian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Selain itu permasalahan yang di alami guru dalam pembelajaran daring pada saat pemberian pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya guru hanya berpedoman pada buku tematik saja. Walaupun ada beberapa guru yang menggunakan media video pembelajaran saat pembelajaran daring, banyak siswa yang tidak dapat memahami media tersebut,

karena media yang digunakan adalah video yang diambil dari youtube dimana video tersebut di dubing oleh orang lain yang bukan merupakan guru dari peserta didik itu sendiri, bahkan ada beberapa video yang tidak berisi dubing, hanya gambar bergerak dan tulisan penjelasan dari materi tersebut. Hal itu tentunya dapat menurunkan minat dan ketertarikan siswa untuk menyimak video pembelajaran. Selain itu orang tua siswa juga mengeluh karena terlalu banyak menghabiskan kuota internet untuk menonton video pembelajaran secara online.

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media Pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *audiovisual* berupa video pembelajaran yang di simpan kedalam sebuah penyimpanan digital berupa.

Menurut Muhidin, dkk (2016) media digital adalah alat bantu penyimpanan data atau arsip, karena tidak dapat dibaca secara langsung arsip yang disimpan dalam bentuk digital dapat berupa gambar, suara, video, tulisan atau *audiovisual* yang dapat dijadikan sebuah data, dapat diolah dalam program komputer dan disimpan dalam media penyimpanan data digital berupa *flasdisk*, CD (*Compact Disk*).

Sebuah media pembelajaran yang berbentuk CD (*Compact Disk*) yang di dalamnya berisi materi keberagaman budaya bangsaku dalam bentuk video *Audiovisual* yang nantinya akan digunakan oleh guru saat kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan CD, video pembelajaran ini juga dapat di simpan ke *FlashDisk*, tentunya akan memudahkan guru yang tidak memiliki space CD di laptopnya. Dengan adanya media pembelajaran *Audiovisual* ini tentunya akan meningkatkan minat belajar siswa dan ketertarikan siswa saat melaksanakan

pembelajaran daring. Maka dilakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah siswa akan lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran daring jika menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* ini.

Berpijak dari latar belakang diatas, maka akan dikaji lebih luas permasalahannya, dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbasis *Audiovisual* Pada Materi Keberagaman Budaya Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Penatih Denpasar Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Guru menggunakan media buku pembelajaran yang terkesan monoton bagi siswa .
2. Siswa belum terlihat aktif dan kreatif saat pembelajaran daring.
3. Siswa yang kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pembatasan masalah yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini, masalah yang diteliti dibatasi pada kompetensi pengetahuan IPS dalam penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran daring. Hal tersebut dapat dilihat pada kurangnya ketertarikan siswa

pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran daring karena dirasa terlalu monoton. Sehingga diperlukannya media pembelajaran berbasis *Audiovisual* yang di dalamnya berisi video keberagaman budaya bangsaku yang di ambil dari media pembelajaran peta budaya. Maka dalam penelitian ini membatasi permasalahan pada kreativitas pengembangan media pembelajaran Peta Budaya berbasis *Audiovisual* pada materi keberagaman budaya pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDNegeri 4 Penatih Denpasar Timur.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancangan bangun media pembelajaran peta budaya berbasis *Audiovisual* materi keberagaman budaya pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N 4 Penatih Denpasar Timur?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran peta budaya berbasis *Audiovisual* materi keberagaman budaya pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N 4 Penatih Denpasar Timur?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran peta budaya berbasis *Audiovisual* materi keberagaman budaya pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N 4 Penatih Denpasar Timur

2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran peta budaya berbasis *Audiovisual* materi keberagaman budaya pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N 4 Penatih Denpasar Timur

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPS

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan Media pembelajaran berbasis *Audiovisual* ini khususnya dalam pembelajaran IPS, siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Audiovisual*, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan Media pembelajaran berbasis *Audiovisual* dalam pembelajaran daring dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *Audiovisual*. Berikut ini uraian secara singkat Media Pembelajaran berbasis *Audiovisual* yang digunakan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku.

1. Media pembelajaran berbasis *Audiovisual* hasil pengembangan mengarahkan siswa melihat makna dalam materi dengan menontonnya melalui video pembelajaran yang ditayangkan melalui laptop, HP, Smart TV atau DVD Player. Media ini dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.
2. Media pembelajaran berbasis *Audiovisual* Peta Budaya adalah sebuah bahan ajar yang berbentuk video untuk pembelajaran mandiri dan dapat membenatu guru dalam menyampaikan pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan lpatop, DVD Player, Smart TV yang dimiliki siswa dimasing-masig rumah saat pembelajaran daring berlangsung.
3. Media pembelajran berbasis *Audiovisual* Peta Budaya ini memadukan unsur penyimpanan praktis dalam pengembangan Media video seperti: video pembelajaran yang disimpan kedalam sebuah CD ataupun *FlashDisk* .
4. Media pembelajaran Peta Budaya berbasis *Audiovisual* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *software micosoft powerpoint, kinemaster*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) mendapatkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan bermakna, dapat memacu daya berpikir kritis peserta didik. Pentingnya pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya berbasis *Audiovisual* ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena media tersebut berupa video *Audiovisual* dan berisi penjelasan materi keberagaman budaya bangsaku.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memperjelas materi yang disampaikan melalui video *Audiovisual* oleh guru, karena media video ini mempunyai kelebihan yaitu dapat menampilkan gambar dan suara sehingga siswa tertarik untuk menerima pembelajaran.
- b. Melalui pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami keberagaman budaya yang ada Indonesia.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan ini sebagai berikut.

- a. Video pembelajaran ini terbatas pada fasilitas pendukung yaitu laptop/komputer DVD player, smart TV untuk memutar video pembelajaran

- b. Dalam penelitian ini hanya terbatas pada mengembangkan sebuah produk yang berupa video *audiovisual* materi IPS kelas 4 Keberagaman Budaya Bangsaku.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas sampai pada uji ahli saja untuk mengetahui kualitas dari video pembelajaran, tidak dapat melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran ke lapangan di masa pandemi.

1.10 Definisi Istilah

1. *Audiovisual* merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual), dibutuhkan beberapa peralatan untuk menampilkan video.
2. *Flash Disk* sebuah media penyimpanan yang mampu menyimpan berbagai format data yang dapat menyimpan walaupun tidak menggunakan listrik

