

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari peranan pendidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan kemampuan peserta didik. Perkembangan zaman memberikan tantangan yang besar bagi suatu bangsa untuk senantiasa menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk mendapatkan pengetahuan serta keterampilan dalam rangka memanusiakan manusia serta menjalankan kehidupan yang berkualitas. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1, pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana agar mampu mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah proses pembelajaran. Dapat dikatakan pendidikan merupakan bagian terpenting dalam perkembangan manusia ke arah yang lebih baik

Melihat kondisi pendidikan di Indonesia pada abad ke-21 menuntut banyak kecakapan yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Redhana (2019) keterampilan yang paling penting dikuasai peserta didik pada abad 21 ini adalah berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, dan juga harus menguasai literasi teknologi, informasi dan komunikasi. Kecakapan tersebut akan sejalan dengan pembelajaran yang berorientasi terhadap proses. Hal ini relevan dengan kurikulum 2013, dalam penerapannya lebih mengedepankan kompetensi dan karakter. Adanya kurikulum dengan basis kompetensi dan juga karakter memiliki orientasi untuk mengedepankan proses belajar daripada hasil belajar.

Orientasi proses dalam pembelajaran pada situasi pandemi covid-19 cukup berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan kebijakan belajar di rumah melalui pembelajaran daring. Selain itu kebijakan pemerintah mengenai belajar di rumah juga memfokuskan pada pendidikan yang berorientasi terhadap kecakapan hidup sehari-hari. Pembelajaran seperti ini akan menjadikan siswa tidak keberatan dan sesuai dengan perkembangan zaman di masa yang akan datang. Terlebih pendidikan yang berorientasi terhadap kecakapan hidup sehari-hari akan mampu menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar hidup berkesinambungan dan mengembangkan kreativitasnya tanpa merusak alam. Ini sangat relevan pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang lebih kental akan unsur bermain dan pembelajaran menyenangkan.

Jenjang pendidikan sekolah merupakan jenjang pendidikan formal bagi anak pada usia 6 sampai 13 tahun. Fungsi dari pendidikan usia sekolah dasar yaitu, membekali kemampuan dasar pada peserta didik terkait berpikir kritis dan pembentukan kepribadian yang sesuai karakter bangsa. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, pada jenjang pendidikan dasar merupakan landasan menuju pendidikan menengah, tanpa jenjang pendidikan dasar siswa tidak akan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan menengah. Saat ini pada jenjang pendidikan sekolah dasar materi pelajaran disederhanakan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berlandaskan dari sebuah makna kemudian dikembangkan oleh guru dan siswa dengan keterkaitannya dengan mata pelajaran lain yang relevan. Dalam pembelajaran tematik terpadu, termuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang

pendidikan dasar lebih banyak mengkaji tentang kehidupan manusia di dalam masyarakat (Siska, 2016).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu ilmu yang mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial, serta interaksi dengan alam sekitar. Menurut Siska (2016:7) adanya Ilmu Pengetahuan Sosial ini akan membantu siswa dalam berhubungan baik dengan sesama manusia maupun lingkungannya sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi penulis, saat melaksanakan PPL di SD No. 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung ditemukan bahwa, dalam kegiatan pembelajaran di SD No. 4 Sibangkaja siswa cenderung merasa bosan dibuktikan dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran daring. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga masih sangat sedikit untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa sehingga pembelajaran yang seharusnya dapat memberikan pengalaman belajar yang berorientasi terhadap proses tidak dapat berjalan optimal. Bukti nyata yang peneliti temukan mengenai pembelajaran di kelas menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV SD No. 4 Sibangkaja yakni I Dewa Ayu Oka Wahyuni, S.Pd. mengenai bagaimana proses pembelajaran IPS, disampaikan bahwa:

Siswa sebagian besar merasa bosan ketika pembelajaran daring terlebih untuk muatan IPS. Karena pembelajaran yang banyak menghafal dilihat dari siswa cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Apalagi pada situasi pandemi covid-19 seperti saat ini, sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu memancing pemikiran kritis siswa. Pembelajaran daring disini hanya menggunakan buku lks untuk siswa catat dan kumpulkan ke sekolah. (Wawancara tanggal 15 Agustus 2020).

Pembelajaran di dalam kelas pada saat ini di SD No. 4 Sibangkaja masih mengandalkan mencatat dari buku siswa saja. Dalam pembelajaran siswa cenderung merasa bosan sehingga kurang mendapatkan proses pembelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahunya, dibuktikan dari kurangnya keaktifan siswa saat bertanya jawab dan rendahnya prestasi belajar siswa. Menurut Kurniawan (2016) rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran diakibatkan oleh kurangnya ketersediaan media dan model pembelajaran untuk memotivasi, merangsang dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu menyukai hal-hal yang konkret dan menyenangkan seperti yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, maka sangat diperlukan media pembelajaran berbasis model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media merupakan suatu perantara dalam menyampaikan pesan. Menurut Sumiharsono (2017), media pembelajaran merupakan suatu alat perantara pesan dari penyampai pesan atau guru, kepada penerima pesan atau siswa. Fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas suatu yang sukar untuk dilihat, dipelajari dan mengurangi pesan yang terlalu verbalistik (Sumiharsono, 2017:11). Dalam muatan materi Ilmu pengetahuan Sosial tentang sumber daya alam diperlukan media pembelajaran yang mampu memperjelas pesan dan memberikan pemahaman kepada siswa seperti media video pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan jenis media yang mampu memberikan pengalaman belajar dengan mendengar dan mengamati oleh siswa tentang materi pelajaran terlebih di masa pandemi covid-19. Menurut Pribadi (2017:19) media video adalah jenis media pelajaran yang mampu menayangkan gambar dan suara secara bersamaan untuk kepentingan pembelajaran di dalam

kelas, sehingga guru lebih mudah dalam menjelaskan. Kelebihan media video adalah mampu menampilkan peristiwa atau objek yang direkam seperti nyata. Penggunaan yang tepat pada media video pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa. Dengan adanya bantuan media video pembelajaran siswa akan mampu mendapatkan gambaran nyata mengenai sumber daya alam beserta jenis-jenis dan pemanfaatannya.

Dalam rangka memaksimalkan peran video pembelajaran untuk memotivasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran, maka diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa. Seperti pendapat yang disampaikan oleh (listyaningsung, 2017; Pertiwi,2018) dimana guru harus memiliki keterampilan dalam memilih model pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa agar lebih aktif dan kreatif. Untuk itu guru perlu menumbuhkan inovasi agar siswa lebih aktif mencari pengetahuan sendiri dengan memecahkan suatu permasalahan. Salah satu model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model *discovery learning* adalah kegiatan pembelajaran untuk menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi (Sani, 2017:97). Belajar melalui penemuan merupakan bagian dari proses yang disebut inkuiri atau menemukan pengetahuan sendiri. Dengan menggunakan video pembelajaran pada muatan IPS berbasis penemuan akan memudahkan siswa dalam berpikir kritis dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tamba (2020) video pembelajaran berbasis *discovery learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Adapun

sintaks dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu, memberi stimulasi, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan. Dalam video pembelajaran berbasis *discovery learning* siswa dapat terstimulasi untuk melakukan suatu proses pencarian pengetahuan baru berdasarkan langkah-langkah yang disajikan dalam video.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV di SD Nomor 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas.
- 2) Penggunaan model pembelajaran untuk memancing rasa ingin tahu dan pemahaman siswa untuk berpikir kritis, terkendala media pembelajaran yang terbatas.
- 3) Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dibatasi sampai pada kurangnya media pembelajaran pada muatan materi IPS untuk memudahkan siswa memahami materi. Mengingat media pembelajaran merupakan permasalahan utama yang harus dikaji agar hasilnya lebih optimal.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV di SD No. 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana Rancang Bangun Media Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV di SD No. 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal?
- 2) Bagaimana Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV di SD No. 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk Mengetahui Rancang Bangun Media Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV di SD No. 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal.
- 2) Untuk Mengetahui Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV di SD No. 4 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan media video pembelajaran berbasis model pembelajaran *discovery learning*. Diharapkan dengan bantuan media video pembelajaran berbasis model *discovery learning* ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media video pembelajaran secara tidak langsung siswa terbantu dalam memahami materi sumber daya alam. Dengan video pembelajaran, penyampaian materi akan lebih menarik sehingga siswa tidak akan bosan ketika belajar.

2) Bagi Guru

Penggunaan media video pembelajaran berbasis *discovery learning* ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi terlebih dalam situasi pandemi covid-19 ini.

3) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman serta meningkatkan motivasi sebagai upaya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, melalui media pembelajaran yang dibuat sebagai tolak ukur.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Berikut ini uraian singkat media video pembelajaran IPS.

- 1) Media video pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk memahami materi sumber daya alam.
- 2) Media video pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru bersama siswa dalam pembelajaran langsung, atau dapat pula secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran daring dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop.
- 3) Media video pembelajaran ini berbasis model pembelajaran *discovery learning*. Dalam penggunaannya siswa diarahkan untuk menemukan konsep secara terbimbing berbantuan gambar dan suara. Siswa juga ditugaskan untuk melakukan pengamatan berdasarkan konsep materi yang disajikan dalam video.
- 4) Media video pembelajaran berbasis *discovery learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* sebagai program utama dengan berbantuan program aplikasi *Canva* dan *Power Point 2019*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan mengingat keterbatasan pembelajaran yang terjadi saat pandemi covid-19 seperti saat ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD No. 4 Sibangkaja, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPS masih sangat minim. Terkadang guru hanya mengirimkan materi pelajaran saja beserta tugas tanpa memperhatikan apakah siswa telah mendapatkan proses pembelajaran yang tepat.

Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran berbasis penemuan ini, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar serta pemahaman materi dan dapat mengatasi kebosanan dalam belajar. Sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan atas beberapa asumsi yaitu:

- 1) Media video pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sehingga mampu menarik perhatian siswa, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis pada muatan materi IPS.
- 2) Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada muatan IPS di masa pandemi covid-19 ini, mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

- 1) Pengembangan media video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada jenjang kelas IV.
- 2) Pengembangan media video pembelajaran ini hanya terbatas pada muatan IPS mengenai materi Sumber Daya Alam.
- 3) Pengembangan video pembelajaran ini terbatas sampai pada uji kelayakan produk.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* ini, maka adapun istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara pesan dari penyampai pesan atau guru, kepada penerima pesan atau siswa dapat juga dikatakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mengonkretkan pesan sehingga lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sampai memunculkan pengalaman belajar yang sama pada seluruh siswa.

2) Pengertian Video Pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan media yang memuat unsur yang dapat dilihat dan dapat didengar atau audio visual. Video pembelajaran digunakan sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya video pembelajaran siswa dapat memahami sesuatu yang sukar dideskripsikan dengan kata-kata menjadi lebih mudah dengan tampilan gambar disertai suara.

3) Pengertian *Discovery Learning*

Pembelajaran *Discovery Learning* atau penemuan merupakan suatu model pembelajaran menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* memuat enam langkah yaitu: stimulasi,

identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan.

4) Pengertian Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning*

Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* merupakan suatu inovasi untuk menciptakan video pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berpikir kritis. Langkah-langkah model *discovery learning* yang terdapat pada video pembelajaran ini pada langkah stimulasi, identifikasi masalah dan petunjuk melakukan pengamatan.

