

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan tentang (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, dan (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena merupakan proses sepanjang hayat untuk mengembangkan sumber daya manusia bagi suatu negara atau bangsa. Pendidikan terus berubah dan berkembang, meningkat sejalan dengan perkembangan semua disiplin ilmu, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berkembang pesat, menciptakan tuntutan baru dalam segala aspek kehidupan. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Amad D. Marimba, (2013:10) pendidikan merupakan suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik terhadap suatu proses perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, yang tujuannya agar kepribadian

peserta didik terbentuk dengan sangat unggul. Kepribadian yang dimaksud ini bermakna cukup dalam yaitu pribadi yang tidak hanya pintar, pandai secara akademis saja, akan tetapi baik juga secara karakter.

Menurut AECT 2004 (Miarso 2009:544) bahwa “teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat” Berdasarkan pengertian tersebut kegiatan teknologi meliputi menciptakan, menggunakan dan mengelola. Dalam pembelajaran seseorang teknologi pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran. Tahapan-tahapan untuk memfasilitasi pembelajaran dilakukan melalui 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Definisi ini mengandung beberapa hal penting untuk membedakannya dengan konsep-konsep sebelumnya. Elemen Kunci Teknologi Pendidikan 2004 Januzewski Molenda (Miarso 2009: 544) Elemen pertama adalah penelitian. Istilah penelitian dipahami sebagai bidang penelitian, ruang pengembangan teknologi pendidikan untuk mempromosikan pembelajaran dan praktik pendidikan yang lebih luas. Istilah ini memiliki arti yang lebih luas dari penelitian atau penelitian. Dengan kata lain, ada proses refleksi di dalamnya. Faktor kedua, di sisi lain, adalah praktik etis. Pengertian praktik etis secara sederhana dipahami sebagai praktik pembelajaran yang didasarkan pada nilai-nilai moral dan etika. Elemen ketiga adalah fasilitasi fasilitasi.

Menurut Suartama (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan menginspirasi siswa untuk mencapai hasil belajar dalam mata pelajaran (termasuk mata pelajaran IPS) yang diperoleh dalam belajar. Namun perkembangan

teknologi tidak dapat memaksimalkan proses belajar mengajar di kelas, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan media yang tersedia dapat digunakan.

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan lulusan pendidikan yang berkualitas, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas merupakan hal utama yang mendapat perhatian serius. Selain itu, penggunaan model pembelajaran juga diperlukan selama proses pembelajaran, terutama saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Menurut Ngalimun (2016: 199), model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang menawarkan kondisi belajar aktif bagi siswa dan juga menawarkan kepada siswa kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan memecahkan suatu masalah. Dari pernyataan tersebut muncul bahwa memiliki inisiatif belajar mandiri untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan memecahkan masalah dunia nyata mengasumsikan bahwa siswa dapat lebih menafsirkan dan memahami apa yang telah mereka pelajari, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Belajar adalah perubahan yang dilakukan setiap orang yang merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons seseorang kepada si penerima. (Kuswanto dan Ferri, 2018:15). Proses belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan, yang dimana suatu tindakan ini akan menghasilkan sebuah perubahan yang berbentuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap yang dimiliki dalam perubahan tersebut. Pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik antara

seorang guru dengan peserta didik. Sehingga siswa dapat pemahaman yang baru dari yang tidak tahu menjadi tahu. (Pane dan Muhammad, 2017:337).

Keberhasilan belajar seorang siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya selama proses pembelajaran. Ada beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang tinggi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa akan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang disediakan. Pembelajaran adalah suatu proses dimana siswa berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. (Ningsih dan Ni Wayan, 2020). Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, memungkinkan peserta didik memberikan kesempatan untuk bertanya dan menjawab mata kuliah di kelas, sehingga dapat mengevaluasi kemampuan belajar peserta didik dengan melakukannya. (Tegeh dan Jampel, 2017: 127).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di di SD Negeri 1 Baktiseraga, diperoleh informasi bahwasanya di sekolah tersebut telah memiliki potensi yang cukup baik yaitu sudah adanya fasilitas seperti komputer, proyektor, Wi-Fi, di ruangan LAB Komputer dan guru pun paham teknologi. Tetapi sampai saat ini, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan cenderung itu-itu saja sehingga membuat para peserta didik jadi bosan bahkan ada yang tidak menyukai pelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang baru. Sehingga masih ada beberapa siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah pada mata

pelajaran IPS di kelas V adalah 70. Berikut tabel hasil belajar siswa kelas V semester ganjil tahun 2020/2021 mata pelajaran IPS.

**Tabel 1.1.**

Data Nilai Rata-rata Ulangan Akhir Semester (UAS) Siswa Kelas V SD V Negeri 1 Baktiseraga Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020.

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	(KKM)	Nilai Rata-Rata IPS Kelas V
1	SD Negeri 1 Baktiseraga	34	70	60,00
<b>Total</b>		34		

(Sumber: Guru Wali Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga)

Berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 1 Baktiseraga melalui wawancara dengan wali kelas V B yaitu dengan Ibu Ni Made Setianingsih, S.Pd.,Gr. Hasil wawancara yang di dapat yaitu kurangnya media pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media yang mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami isi dari materi yang disampaikan. Siswa lebih senang belajar diberikan video pembelajaran yang berisi gambar-gambar di dalam video tersebut, namun sampai saat ini guru mengajar hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar.

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pemahaman siswa untuk kombinasi atau hasil pemfungsian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti Ilmu bumi, Ekonomi-Politik, Sejarah, Antropologi dan sebagainya. Dalam pembelajaran yang dilakukan guru saat mengajar siswa di kelas, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pemberian materi di kelas. Metode ceramah adalah metode yang penyampaian pesannya hanya dengan kata-kata dan tanpa media pembelajaran,

serta hanya dengan bantuan buku. Kelebihan metode ceramah yang dijelaskan oleh (Wina Sanjaya, 2006) adalah: (1) Metode ceramah tidak memerlukan peralatan atau media pembelajaran. (2) Guru dapat meringkas banyak materi dan menjelaskan inti materi. (3) Metode ceramah memungkinkan guru untuk mengontrol jumlah siswa di kelas.

Melihat dari metode yang digunakan, proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Baktiseraga khususnya dalam mata pelajaran IPS masih sangat konvensional. Mengandalkan pemaparan materi dari guru mengorbankan peran aktif dari siswa dalam kelas. Sehingga, materi yang disampaikan tidak dapat diterima utuh oleh siswa. Hal ini sangat tidak sesuai dengan kurikulum 2013 yang lebih memfokuskan pada siswa sebagai pusat pembelajaran. Kurikulum 2013 merekomendasikan model *Problem Based Learning*, *inquiry learning*, *discovery learning*, dan *project based learning* untuk digunakan dalam pembelajaran (Khoiriyah, 2018). Salah satu model yang disarankan kurikulum adalah *Problem Based Learning*. Kondisi nyata di sekolah bahwa pendidik belum mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan baik. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dan materi pembelajaran (Setyorini, dkk, 2011).

Berdasarkan paparan diatas, penulis ingin mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dengan adanya model pembelajaran. Hal ini akan memudahkan

pembelajaran berbasis masalah (PBL) bagi siswa pada mata pelajaran yang akan diajarkan di kelas yaitu mata pelajaran yang berkaitan dengan perjuangan karakter pejuang pada masa penjajahan, dan mata pelajaran ini dipilih karena semakin merosotnya rasa hormat terhadap pahlawan. Serta mempermudah pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan, selain itu pemilihan model ini juga dikarenakan adanya opsi dari menteri pendidikan terkait model-model yang tepat digunakan pada saat daring dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan karakteristik model pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan menurut Ngilimun (2012: 90-91), pembelajaran dimulai dengan masalah, dan masalah yang diberikan guru adalah lingkungan siswa. , dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, membentuk kelompok kecil, dan mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok sebelumnya. Dibentuk dalam sebuah bentuk. Adapun keterkaitan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *videostrip* ini yaitu disesuaikan dengan karakteristik siswa dalam mengorientasikan pemecahan masalah serta mengadopsi langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan sintak *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan latar belakang di atas, penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Dengan demikian perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Videostrip* Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurang fleksibelnya metode belajar yang diunakan
2. Kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi pelajaran IPS.
3. Kurangnya efektifnya proses pembelajaran di kelas sebab masih dominan menggunakan metode ceramah.
4. Kurangnya instruksi yang mengajak siswa secara aktif untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
5. Kurang terciptanya suasana belajar yan menarik dan yan diminati siswa
6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masi banyak yan belum mencapai KKM

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada guru mata pelajaran IPS kelas V yang belum pernah menggunakan media pembelajaran selama pembelajaran daring.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun Pelajaran 2020/2021?



2. Bagaimana validitas video pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun Pelajaran 2020/2021?

### 1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Untuk mengetahui hasil validasi media video pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga Tahun Pelajaran 2020/2021

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian, maka manfaat pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan produk-produk pembelajaran khususnya video pembelajaran. Implementasi video pembelajaran didasarkan pada pentingnya peran video dalam pembelajaran. Hasil implementasi, diharapkan dapat memberikan solusi tentang pemecahan masalah khususnya pada mata pelajaran IPS. Pemanfaatan video pembelajaran mampu memecahkan masalah hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan video pembelajaran dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pendidikan.

## 2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai video pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah terkait pemanfaatan video pendidikan untuk pembelajaran di sekolah.

### a) Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran di kelas V semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di SD Negeri 1 Baktiseraga.

### b) Bagi Guru

Memfasilitasi guru untuk memberikan materi tentang topik IPS dan membantu guru mengembangkan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan video pembelajaran.

### c) Bagi Kepala Sekolah

Untuk kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

### d) Bagi Penelitian Lain

Memberikan wawasan dan pengalaman yang lebih luas serta mempersiapkan calon pendidik untuk membuat video pembelajaran yang

menarik dan dapat dijadikan referensi dalam penelitian sejenis untuk memaksimalkan hasil penelitian.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu berbasis *problem based learning* menggunakan *videoscribe* pada materi tema 7 tentang peristiwa dalam kehidupan. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan akan berbentuk video pembelajaran, video pembelajaran ini berisi tentang penjelasan-penjelasan pembelajaran, materi-materi pembelajaran yang berupa teks, dan gambar-gambar.
2. Video pembelajaran *videoscribe* ini dibuat untuk menarik minat dan belajar siswa, karena ada penggabungan antara gambar dengan audio visual.
3. Video pembelajaran ini dirancang sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu: orientasi masalah, masyarakat belajar, penyelidikan, mengemukakan hasil, dan evaluasi.
4. Tampilan media pembelajaran berbasis *problem based learning* menggunakan *videoscribe* dilengkapi dengan background dan gambar yang menarik.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum mengembangkan produk ini peneliti terlebih dahulu melakukan *need assessment* untuk mengidentifikasi produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan untuk pengembangan produk ini yaitu menggunakan metode wawancara dengan salah satu guru kelas V yang ada di SD Negeri 1

Baktiseraga. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung pada mata pelajaran IPS dengan guru kelas V selama proses belajar mengajar di kelas.

Dari hasil analisis lapangan dapat disimpulkan bahwa untuk membuat proses pembelajaran di kelas lebih aktif, perlu dikembangkan produk-produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajarnya. Produk ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk materi pembelajaran IPS. Dengan menggunakan produk ini diharapkan siswa dapat aktif belajar sesuai pemahaman masing-masing siswa.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ini terdapat beberapa asumsi:

- a. Guru di SD Negeri 1 Baktiseraga Masih kurang paham dalam mengoperasikan komputer atau laptop dalam pembelajaran dengan menggunakan sparkol media *Videoscribe*.
- b. Media pembelajaran ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.
- c. Pengembangan media belum adanya laboratorium komputer dan rata-rata siswa dapat mengoperasikan komputer.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu tentang penjajahan masa belanda, peristiwa sumpah pemuda, dan lahirnya pancasila.

- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa SD Kelas V SD Negeri 1 Baktiseraga.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.
- 2) Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.
- 3) *Videoscribe* adalah sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau *whiteboard*.