

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan yaitu membelajarkan siswa (Hamalik, 2013, hlm.57). Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran antara lain, guru, siswa, tujuan, materi, metode, alat serta evaluasi. Seluruh komponen dalam pembelajaran merupakan aspek yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

Menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm.25), mengemukakan bahwa media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan materi yang ingin disampaikan.

Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan siswa. Keberadaan media, juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, terutama membantu dalam usaha menyampaikan informasi kepada penerima pesan dalam hal ini para siswa. Menurut Asyhar (dalam Yaumi, 2017, hlm.25) membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni (1) Media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia. Pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang tepat akan membuat media semakin penting digunakan.

Seiring dengan perkembangan zaman yang saat ini semakin maju dan serba digital, maka mengharuskan seorang pengajar dituntut untuk bisa mengembangkan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Hal ini agar mempermudah siswa dalam mengakses setiap media pembelajaran yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Media

pembelajaran yang dibuat pun harus bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dengan media yang monoton. Semua mata pelajaran terutama yang diajarkan pada tingkat dasar sebaiknya disertai dengan media pembelajaran yang mendukung saat pembelajaran berlangsung. Karena dengan adanya media pembelajaran yang menyertai proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Di era digital ini pada dasarnya banyak media yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran ekonomi di Sekolah Dasar seharusnya guru dapat menggunakan beberapa alternatif media pembelajaran antara lain *handbook*, *powerpoint*, video pembelajaran, serta banyak lainnya. Pembelajaran materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar merupakan salah satu pembelajaran yang cukup penting, di mana kegiatan ekonomi ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat belajar tentang kehidupan berinteraksi dengan orang lain hingga mata pencaharian warga di sekitarnya. Namun kenyataannya pada proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi yang hanya mengacu pada buku tematik saja. Isi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran tersebut terlalu banyak tulisan hampir tanpa ilustrasi atau gambar, hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung membuat siswa pasif sehingga tidak ada interaksi antara guru dan siswa yang berakibat kurangnya pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa., sehingga akhirnya berakibat pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai dengan baik.

Dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video yang akan membahas mengenai materi tersebut. Karena peneliti berpendapat bahwa video pembelajaran ini akan lebih menarik minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Video pembelajaran ini memiliki kelebihan yang diantaranya dapat melengkapi pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain-lain. Di samping mengurangi kejenuhan belajar, video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan. Dengan adanya

permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dari itu rumusan masalah umum penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Video Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V di Sekolah Dasar”.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain awal pengembangan video pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah hasil akhir pengembangan video pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar.”

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain awal pengembangan video pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil akhir pengembangan video pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam variasi penggunaan media pembelajaran saat mengajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar menggunakan video pembelajaran, membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, meningkatnya daya tarik siswa pada pelajaran IPS, membantu siswa berpikir aktif dan kreatif serta menambah minat siswa mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu sebagai referensi bagi guru sekolah dasar untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran serta menambah wawasan guru mengenai video pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu diharapkan dapat berkontribusi untuk memperbaiki belajar mengajar serta peneliti berharap hasil penelitian bisa menambah serta melengkapi penelitian-penelitian guru.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar.