

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan menjadi salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas manusia yang berujung pada peningkatan kesejahteraan. Pendidikan diharapkan dapat membangun manusia dalam mengembangkan diri agar mampu menghadapi segala tantangan yang dihadapi suatu negara untuk mencapai kemajuan.

Untuk mencapai kesempurnaan agar pendidikan yang ada sesuai dengan kebutuhan pembangunan suatu bangsa dilakukan perubahan-perubahan sistem pendidikan. Salah satu bentuk perubahan yang dilakukan pemerintah dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah dengan menyempurnakan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No.67 Tahun 2013).

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru untuk kreatif, aktif, dan arif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tersebut guru harus mengetahui apa itu hakikat dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar

(Permendikbud Nomor 103 tahun 2014). Pembelajaran bukan hanya terjadi di sekolah namun juga terdapat dalam keseharian seseorang. Pembelajaran tidak hanya membentuk pengetahuan siswa tapi juga harus membentuk akhlak dan budi pekerti agar tercipta pendidikan yang berkarakter seperti yang terdapat dalam kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memiliki pandangan bahwa pengetahuan yang diberikan kepada siswa tidak dapat dipindahkan begitu saja melainkan pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam mencari, mengolah, dan mengonstruksi. Oleh karena itu, dalam kurikulum 2013 guru harus membimbing siswa untuk aktif mencari, mengolah, dan mengonstruksikan pengetahuan.

Untuk menciptakan pembelajaran aktif, maka kurikulum 2013 menekankan untuk menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014). Pendekatan saintifik (pendekatan ilmiah) adalah pembelajaran yang menekankan guru untuk menciptakan pembelajaran aktif melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasikan/menalar/mengolah informasi, serta menyajikan/mengkomunikasikan terkait dengan materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman 2015:231). Dalam menerapkan pendekatan saintifik ini, guru harus memfasilitasi siswa untuk melakukan proses tersebut. Pendekatan ilmiah ini menekankan bahwa informasi tidak hanya datang dari guru atau informasi searah, melainkan informasi bisa berasal dari mana saja dan kapan saja.

Kreativitas yang dimiliki guru merupakan salah satu faktor yang akan menentukan keberhasilan dari tujuan kurikulum 2013. Salah satu yang harus dilakukan guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode, media, dan sumber belajar yang bervariasi untuk membentuk kompetensi siswa. Salah satu yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan ilmiah siswa adalah dengan menggunakan media sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi sekarang membuat sistem pembelajaran juga harus ikut berkembang. Berkaitan dengan pengembangan sistem pembelajaran tentunya guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus memiliki pengetahuan mengenai inovasi dalam pembelajaran, termasuk inovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo Medan pada tanggal 5 Oktober 2017 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah seperti tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Nilai Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	80-100	6	Sangat Baik
2.	60-79	15	Baik
3.	40-59	6	Cukup
4.	20-39	2	Kurang
5.	0-19	0	Sangat Kurang
Jumlah		29	
Rata-rata		65.5	
Nilai Tertinggi		90	
Nilai Terendah		30	

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah yakni hanya 65.5. Jika batas kelulusan maksimum adalah 70 maka sebanyak 14 orang siswa dari 29 siswa mengalami kegagalan. Hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dan penyampaian materi lebih banyak menerangkan di papan tulis dan penggunaan media gambar saja. Kedua, siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, guru belum maksimal memanfaatkan fasilitas sekolah yang berkaitan dengan IT seperti penggunaan *projector*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mencoba memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan pendekatan saintifik pada proses pembelajaran. Media video merupakan salah satu dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut. Menurut Baugh (dalam Arsyad, 1997:10) menyatakan bahwa “kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui inderapandang, 5% diperoleh melalui inderadengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya”. Penggunaan media pembelajaran berbasis video sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 didasarkan atas 2 alasan. Pertama, sesuai dengan pendekatan saintifik dalam langkah-langkah kegiatan mengamati dimana kegiatan belajar mengamati meliputi membaca, mendengar, dan melihat. Berkaitan dengan

pendapat para ahli di atas dimana kurang lebih 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang. Media video disini memadukan antara mendengar dan melihat sehingga baik digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, berkaitan dengan fungsi media yaitu berkaitan dengan kemampuan media menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, menampilkan kembali objek dengan berbagai perubahan (manipulasi), dan kemampuan media menjangkau audiens yang jumlahnya besar dalam satu kali penyajian (Agustiningsih, 2015:57).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan pendekatan saintifik juga akan mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dalam kurikulum 2013 dapat tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat di identifikasi dari latar belakang di atas adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum bervariasi sehingga proses belajar mengajar kurang menarik
2. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa kurang
3. Guru belum maksimal memanfaatkan fasilitas sekolah yang berkaitan dengan IT seperti penggunaan *projector* sehingga penggunaan media belum bervariasi

4. Hasil belajar siswa rendah khususnya pada mata pelajaran IPS karena siswa kurang antusias dalam belajar

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah sebagai berikut: pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan pendekatan *scientific* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku materi keragaman budaya kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video dengan pendekatan *scientific* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku materi keragaman budaya kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis video dengan pendekatan *scientific* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku materi keragaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang layak dengan pendekatan *scientific* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku materi keragaman budaya kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis video dengan pendekatan *scientific* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku materi keragaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pembelajaran matematika di masa yang akan datang. Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya di tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan cara mengembangkan media video pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta informasi bagi guru, khususnya di kelas IV SD agar dapat mengembangkan dan menggunakan media yang kreatif, menarik, dan mudah pelaksanaannya.

- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD dan akan berdampak baik pada hasil belajarnya

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran kepada sekolah dan diharapkan dapat meningkatkan pemanfaatan media-media pembelajaran video khususnya dalam proses pembelajaran. Membuat kebijakan kepada guru untuk menggunakan pendekatan saintifik dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang layak.