

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat mendasar dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, salah satu unsur yang paling penting yang harus dilakukan adalah meningkatkan mutu pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Oleh sebab itu, pendidikan harus dapat membentuk manusia berpikir kreatif dan mandiri serta dapat membangun dirinya menjadi lebih baik.

Untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus dilakukan pemerintah. Mulai dari penyempurnaan kurikulum, pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, pengadaan buku ajar atau bahan ajar, perbaikan sarana pendidikan, peningkatan mutu manajemen pendidikan dan penggunaan berbagai model pembelajaran oleh guru.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang melakukan penyederhanaan dari kurikulum KBK dan KTSP 2006 dengan model tematik-integratif. Penggunaan tema yang terintegasi dengan berbagai mata pelajaran bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan). Apa yang peserta didik peroleh atau ketahui setelah menerima materi pembelajaran diharapkan akan membantu siswa untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan

pengetahuan yang jauh lebih baik. Peserta didik akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *scientific* (saintifik). Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran berbasis pendekatan *scientific* (saintifik), ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘mengapa’. Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘bagaimana’. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘apa’. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*), manusia yang memiliki kecakapan, dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*).

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*saintifik approach*) dalam setiap pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses

pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional salah tujuan pendidikan nasional adalah membentuk karakteristik peserta didik yang kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah guru perlu melatih siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif serta mandiri.

Tujuan tersebut harus diwujudkan, sehingga guru diharapkan harus mampu mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pengabdian kepada masyarakat melalui pendidikan. Guru juga harus mampu mengatasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan dapat membawa dampak yang cukup besar pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu hal pendukung yang sangat berperan adalah penggunaan media pembelajaran yang sangat berpengaruh bagi keberhasilan dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab dengan adanya media pembelajaran, secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument

yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang merupakan alat bantu proses belajar mengajar, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Sebagai seorang guru, sudah sepantasnya mampu membuat media pembelajaran sendiri yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diampu.

Media pembelajaran yang ada sekarang dapat menjadi sumber belajar yang lebih menarik apabila dipadukan dengan kemampuan digital komputer untuk mengolah informasi. Kemampuan digital komputer yang canggih akan membantu seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuatnya, salah satunya adalah untuk membuat video pembelajaran. Video pembelajaran akan menjadi suatu kebutuhan yang esensi bagi setiap pendidik untuk memudahkan proses penyampaian materi pelajaran di dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas. Ketika siswa pada umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan yang tertulis dalam buku, dengan penggunaan video siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks tetapi juga media lain yang interaktif. Sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara sosial yang dapat membangun pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) (Zuhrieh, 2009:58).

Pendidikan Kewarganegaran merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan di tingkat Sekolah Dasar/MI. Dalam

penyampaian materi pelajarannya masih banyak yang bersifat hafalan, yang akan sangat memungkinkan siswa mengalami kejenuhan dalam menerima materi pada setiap pembelajarannya. Guru yang membelajarkan PKn, sangatlah jarang mengajarkan siswa untuk berfikir secara kritis dan logis, dikarenakan guru masih belum mampu mengembangkan metode atau cara pembelajaran yang sesuai terhadap siswa. Hal ini juga dapat ditemukan pada saat mengembangkan media pembelajaran, guru masih tergolong pada tahap belum kreatif. Padahal sangat perlu kita ketahui bahwa keberhasilan suatu pembelajaran termasuk pembelajaran PKn, dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat di realisasikan pada nilai capaian belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan kewarganegaraan adalah dengan pemilihan model pembelajaran. Seorang guru yang menggunakan model pembelajaran dengan tepat, harus mampu menyesuaikan kompetensi dasar yang akan dicapai dan sesuai kondisi siswa. Jika hal ini terlaksana, maka siswa akan cepat merespon atau memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotorik. Sebaliknya jika guru menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan kondisi siswa, maka siswa kurang mampu merespon materi yang diajarkan dan dikhawatirkan hasil belajar siswa juga akan mengalami penurunan.

Dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di Sekolah Dasar di Kecamatan Parmaksian Kabupaten Toba samosir yang merupakan kecamatan tempat penulis bertugas, siswa sering kesulitan memahami materi PKn. Hal ini

dikarenakan kurangnya potensi dari guru untuk mengembangkan media, yang memungkinkan untuk digunakan pada pembelajaran sehingga mampu menambah informasi kepada siswa. Hal ini ditemukan pada pembelajaran tematik pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” yang pada kenyataannya, guru hanya memanfaatkan buku teks sebagai satu-satunya sumber untuk memperkenalkan Keberagaman Suku, Budaya dan Agama pada Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang akan diajarkan dalam menjaga persatuan dan kesatuan negeri.

Dari data yang dikumpulkan melalui Kepala UPT Dinas Pendidikan dan Pengawas Sekolah Kecamatan Parmaksian, ada sembilan Sekolah Dasar di Kecamatan Parmaksian yang telah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan proses pembelajaran yang berdasarkan tema yang telah ada (telah ditentukan). Melalui tema yang ada, pengembangan indikator capaian siswa dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Hal ini juga yang menjadi acuan pada penilaiannya. Namun, pada ujian semester mata pelajaran PKn dengan Tema Indahnya Kebersamaan masih memperoleh nilai yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Selain dari data nilai ujian semester, hal ini juga dapat dilihat dari data nilai ulangan harian (nilai akhir sub tema) yang menggambarkan nilai rata-rata ulangan harian PKn khususnya tema Indahnya Kebersamaan adalah 70 dengan ketuntasan 45%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah. Begitu pula melihat kondisi siswa yang sulit memahami materi tersebut dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan aktivitas, minat dan motivasi belajar siswa.

Apabila pembelajaran dilakukan hanya melalui gambar yang ada pada buku teks, siswa pasti akan mengalami kesulitan dan tidak menunjukkan minat dalam belajar. Oleh karena itu untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pemahaman materi, dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, guru perlu membuat media yang mampu menyampaikan pesan serta menampilkan materi secara utuh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa, efektif dan efisien serta memberikan kejelasan objek atau materi yang dipelajari.

Memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran secara benar dan tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar oleh guru adalah langkah awal dari tindakan perbaikan. Perkembangan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah pemahaman, penguasaan materi dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dianggap tepat adalah video pembelajaran karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan hasil belajar siswa semakin baik. Pembelajaran yang berlangsung dewasa ini, membutuhkan banyak media untuk dapat menyampaikan berbagai jenis informasi dengan format media yang bervariasi mulai dari teks, gambar, audio, video, animasi, bahan interaktif. Pembelajaran yang menggunakan berbagai media ini dapat meningkatkan pengetahuan seseorang mulai dari penerimaan pesan yang sangat singkat hingga yang sangat kompleks untuk dikembangkan. Keterbatasan sumber belajar berbasis video ini menjadi kendala yang signifikan untuk menjadi satu kajian ilmiah. Kendala ini dapat dilihat dari penggunaan yang masih langka

dalam proses pembelajaran. Kendala lainnya yaitu tidak semua guru mampu mendesain video pembelajaran untuk kebutuhan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, PKn merupakan bagian integral dari masyarakat yang dikembangkan sebagai pusat pemberdayaan peserta didik. Tujuan dari Pembelajaran PKn mampu memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Mata pelajaran PKn berfungsi sebagai wahana pengembangan karakter yang demokratis dan bertanggung jawab, serta melalui PKn sekolah dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dalam kehidupan demokratis.

Hakekat pembelajaran PKn di Sekolah Dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila, yang diharapkan mampu untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa. Hal ini dapat diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa. Pembelajaran PKn memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pentingnya media video pembelajaran khususnya pada bidang PKn, membuat diperlukannya pengembangan media pembelajaran PKn. Video pembelajaran ini merupakan suatu media pembelajaran yang mengkombinasikan

penggunaan dari berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, animasi, video dan suara. Pengembangan media pembelajaran yang diharapkan adalah pengembangan yang dapat membawa ke ranah yang lebih baik lagi. Pengembangan media pembelajaran dari bentuk gambar menjadi video sangat diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan terjalannya komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, sangat membantu guru meningkatkan komunikasi dua arah yang diharapkan. Rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, akan menjadi hal yang dapat dihindarkan ketika video pembelajaran digunakan pada proses pembelajaran. Proses komunikasi dalam proses pembelajaran dapat lebih menarik, termotivasi dan memberikan kemudahan dalam memahami materi karena pembelajaran yang disajikan lebih interaktif, ilmiah sehingga dapat diimplementasikan dan ditampilkan dalam kelas seperti wujud nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain masih langkanya penggunaan video pembelajaran dan kurangnya kemampuan mendesain video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya kegiatan sosialisasi terhadap guru tentang berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Dengan adanya kegiatan sosialisasi melalui kegiatan KKG (Kelompok Kerja Guru) akan sangat menambah wawasan guru dalam hal merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran yang disesuaikan dengan Tema

Pembelajaran yang berlangsung dengan berbasis saintifik melalui model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran.
2. Guru cenderung menggunakan pendekatan/model pembelajaran konvensional (*Teacher Center*) karena kurangnya sosialisasi terhadap model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran.
3. Guru SD di Kecamatan Parmaksian belum ada yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran, sehingga siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran karena penyajian bersifat satu arah.
4. Kebutuhan siswa belajar secara kongkrit tidak terpenuhi yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa sehingga mengalami kendala dalam menguasai materi pelajaran.
5. Pengembangan sumber daya manusia dalam pengaplikasian komputer dan internet di kalangan guru masih rendah sehingga guru tidak dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.
6. Secara umum guru belum memiliki kompetensi menciptakan suatu produk media pembelajaran menggunakan Teknologi dan Internet sebagai

pendamping pelajaran, sehingga guru masih kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah perlunya pengembangan media Video Pembelajaran berbasis saintifik dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD di Kecamatan Parmaksian Kabupaten Toba Samosir.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan video berbasis saintifik yang baik pada tema Indahnya Kebersamaan di SD Negeri Kecamatan Parmaksian ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap video berbasis saintifik pada tema Indahnya Kebersamaan di SD Negeri Kecamatan Parmaksian ?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Kebersamaan menggunakan video berbasis saintifik di SD Negeri Kecamatan Parmaksian ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan video berbasis saintifik yang baik pada tema Indahnya Kebersamaan di SD Negeri Kecamatan Parmaksian
2. Mengetahui respon siswa terhadap video berbasis saintifik pada tema Indahnya Kebersamaan di SD Negeri Kecamatan Parmaksian

3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada tema Indahya Kebersamaan menggunakan video berbasis saintifik di SD Negeri Kecamatan Parmaksian.

1.6. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dalam penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

- a. Manfaat teoritis penelitian ini antara lain adalah :

- (1) Dengan adanya media pembelajaran dalam bidang pendidikan dapat menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tema Indahya Kebersamaan melalui Video Pembelajaran yang berbasis saintifik.
- (2) Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembang lembaga pendidikan yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi serta minat belajar siswa.

- b. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain adalah:

- (1) Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran PKn yang merujuk kepada prosedur pengembangan media dengan menggunakan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan .
- (2) Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran menggunakan video Pembelajaran untuk materi yang lain, yang relevan bila diajarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- (3) Sebagai referensi bagi pengayaan ide-ide penelitian mengenai evaluasi diri tentang pemecahan masalah siswa yang akan dikembangkan di masa yang akan datang khususnya di bidang pendidikan PKn.
- (4) Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya



THE
Character Building
UNIVERSITY