

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan, maka dari itu pendidikan telah ada sepanjang peradaban manusia, oleh karena itu pendidikan ialah kebutuhan yang utama dan wajib untuk dilaksanakan bagi semua manusia. Dengan adanya penjabaran mengenai pendidikan perlu adanya suatu usaha untuk menaikkan kualitas pendidikan dikarenakan pendidikan memiliki berbagai manfaat bagi manusia diantaranya memberikan pemahaman, memberi informasi, memperbaiki cara berfikir, menciptakan dan mencerdaskan generasi penerus bangsa serta meningkatkan kreativitas.

Pendidikan merupakan sarana yang berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berotensi. Mutu pendidikan yang tinggi di suatu negara menjadi cermin dari kesuksesan pelaksanaan pendidikan formal. Dengan adanya proses pendidikan seseorang akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku. Menurut Oemar Hamalik (2001, h. 79), pendidikan adalah “suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan begitu akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat”. Pendapat tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur,

berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, disiplin, beretos kerja, professional, bertanggung jawab dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar diterbitkan dengan pertimbangan bahwa untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan era digital, perlu menambahkan dan mengintegrasikan muatan informatika pada kompetensi dasar dan struktur kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dengan adanya mata pelajaran PPKn di sekolah diharapkan dapat berpengaruh dalam pembentukan jiwa nasionalisme peserta didik.

Peraturan di atas dipertajam pula dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang membahas standart isi PPKn, menyatakan bahwa pendidikan PPKn dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn antara lain agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara

langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan tujuan PPKn tersebut, maka jelaslah pembelajaran PPKn harus diterapkan sejak dini secara efektif. Namun, pada kenyataannya terdapat permasalahan dalam pelaksanaan.

Akan tetapi Peraturan Menteri saja tidak cukup untuk mewujudkan pendidikan yang efektif dan efisien, perlu adanya pemikiran yang lebih akan proses pembelajaran seperti media pembelajaran contohnya. Media adalah alat untuk menunjang pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dengan begitu media pembelajaran merupakan bagian komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yang diberikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan sesuatu yang harus mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran, oleh karena itu pendidik perlu dipelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran saat proses pembelajaran.

Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap ibu Yenita sari guru kelas V SD Negeri 114355 Bulunghit pada bulan maret, mengungkapkan bahwa adanya kekurangan pada saat proses pembelajaran yang dilakukan. Kekurangan yang ditemui guru menggunakan metode pembelajaran yang sudah lama yaitu metode ceramah dan media gambar-gambar saja, dimana metode itu membuat siswa kurang memahami pembelajaran yang sedang dilakukan, selain itu kurang bervariasinya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Permasalahan tersebut menyebabkan kurangnya ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Cara mengatasi permasalahan tersebut guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu dari media pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan teknologi pada saat proses pembelajaran secara tatap muka maupun secara online. Pemanfaatan teknologi komputer misalnya, teknologi ini sangatlah berperan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu penyajian proses pembelajaran menggunakan teknologi menggunakan komputer yang ditambahkan video animasi sangatlah akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Melihat penjabaran yang demikian diatas, sangat diperlukan media pembelajaran sebagai sarana pendukung untuk proses pembelajaran. Salah satu dari media pembelajaran yaitu video animasi berbasis *VideoScribe*. *VideoScribe* merupakan suatu aplikasi pendukung yang bisa digunakan oleh guru untuk proses pembuatan video animasi yang mendukung proses pembelajaran. Kelebihan dari *VideoScribe* tersebut diantaranya mudah diakses dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami. Lanjutan dari hasil pengamatan di SD 114355 Bulungihit, peneliti menemukan siswa kurang berantusias dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn, hal tersebut tentunya mendapat perhatian khusus bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengambil mata pelajaran PPKn materi keberagaman budaya untuk dikembangkan kedalam media pembelajaran berbasis *VideoScribe*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *VideoScribe* Muatan PPKn Materi**

## **Keberagaman Budaya Pada Siswa Kelas V SD 114355 Bulungihit T.A 2020/2021 ”.**

### **1.2. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi untuk menarik perhatian belajar siswa.
2. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi komputer yang ada dalam proses pembelajaran.
3. Belum tersedianya ragam media pembelajaran khususnya PPKn untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran.
4. Siswa kurang berantusias dalam proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran cenderung kurang menarik.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berbagai masalah yang teridentifikasi diatas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan penelitian, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah pembelajaran di Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 khususnya muatan PPKn kelas V SD.
2. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di kelas V SD Negeri 114355 Bulungihit.

3. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif video berbasis multimedia dalam pembelajaran PPKn menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang ada di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan video pembelajaran berbasis *VideoScribe* sebagai media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada proses pembelajaran?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya berbasis *VideoScribe* pada siswa kelas V SD Negeri 114355 Bulungihit?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *VideoScribe* dalam proses pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya pada siswa kelas V SD Negeri 114355 Bulungihit?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jelaskan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan video pembelajaran berbasis *VideoScribe* sebagai media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya berbasis *VideoScribe* pada siswa kelas V SD Negeri 114355 Bulunghit.
3. Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis *VideoScribe* dalam proses pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya pada siswa kelas V SD Negeri 114355 Bulunghit.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan bagi guru-guru dalam proses pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis yaitu melalui sumbangan teori dan analisisnya untuk kepentingan pendidikan.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik bagi siswa karena guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai sarana dalam mengembangkan materi pelajaran dengan adanya penggunaan media *VideoScribe* sebagai proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

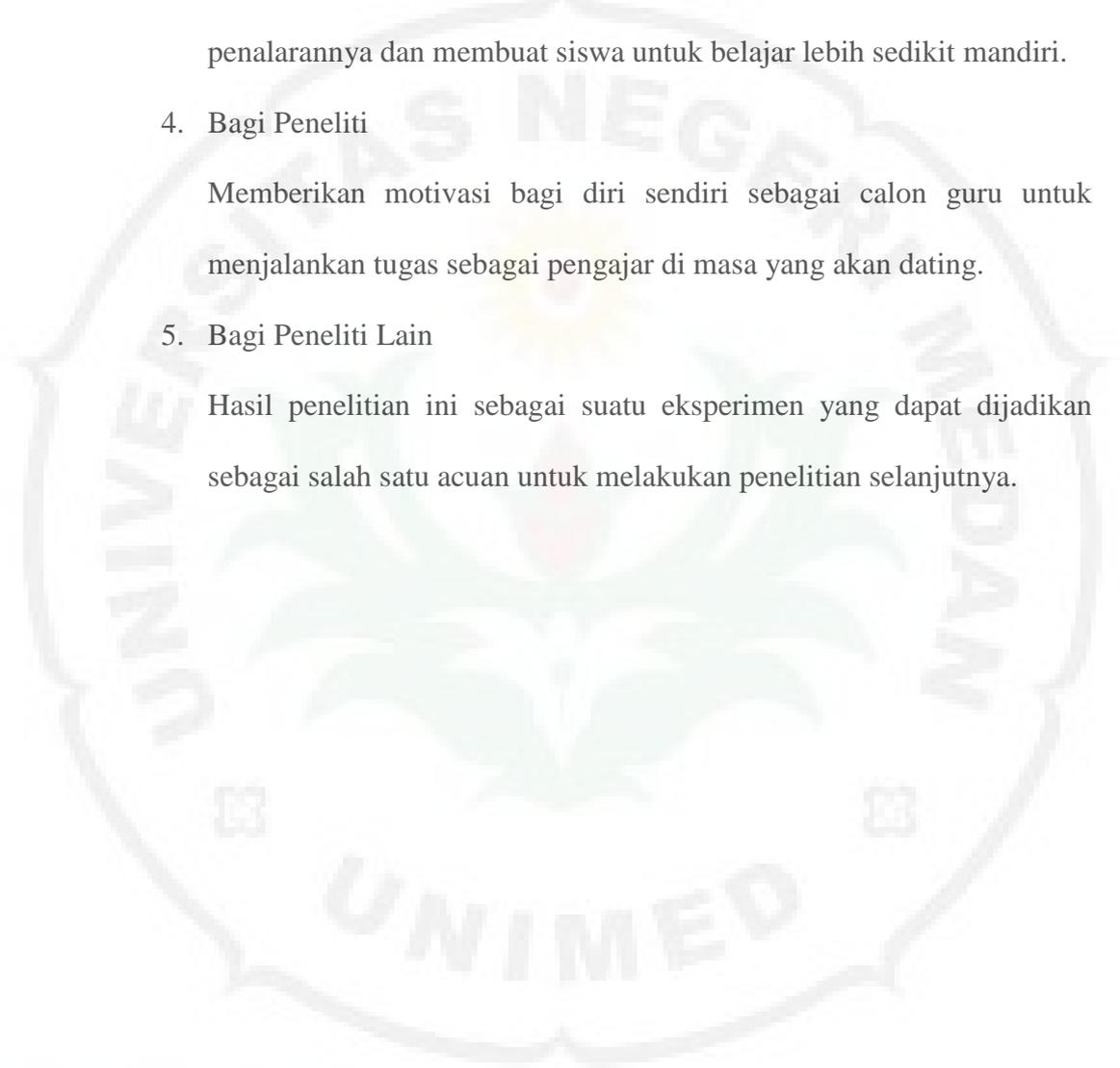
Memberi kemampuan kepada siswa untuk menumbuh kembangkan penalarannya dan membuat siswa untuk belajar lebih sedikit mandiri.

4. Bagi Peneliti

Memberikan motivasi bagi diri sendiri sebagai calon guru untuk menjalankan tugas sebagai pengajar di masa yang akan datang.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini sebagai suatu eksperimen yang dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY