

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh tersebut pendidikan mengalami kemajuan. Berbagai upaya dilakukan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dalam menunjang proses pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 2), mengemukakan beberapa manfaat media pendidikan, yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Teknologi pendidikan atau pemanfaatan teknologi untuk tujuan pendidikan mempunyai manfaat luas. Manfaat media pembelajaran di atas dapat mendorong tujuan dari pembelajaran akan mudah tercapai.

Dampak positif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya yaitu pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan yang dimaksud salah satunya adalah

media pembelajaran. Oemar Hamalik (2004: 64-65), mengemukakan bahwa tujuan proses belajar mengajar dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh beberapa faktor, salah satunya media pendidikan. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah bertujuan agar siswa mempunyai jiwa sosial dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat. Pentingnya IPS dapat dilihat dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 37 yang menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Kedudukan IPS yang penting tersebut jelas memiliki tujuan untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada para siswa di sekolah untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan mampu memahami fenomena sosial di sekitar lingkungannya. Pembelajaran IPS harus difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran IPS dapat berguna dan bermanfaat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 3 Karanganyar mengenai pembelajaran IPS, didapatkan beberapa hal yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran di kelas

sebagian besar masih didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan lain yang terjadi, guru kurang memanfaatkan media yang ada karena kebanyakan hanya menggunakan Buku Sekolah Elektronik dan Lembar Kerja Siswa. Guru belum banyak yang menggunakan media lain sebagai pendukung pembelajaran IPS.

Oleh karena itu, kehadiran media yang menarik sangat diperlukan. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran. Kehadiran media yang menarik dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih antusias terhadap suatu materi pelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 3).

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pada kenyataan yang umumnya terjadi, proses pembelajaran yang berlangsung belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang kurang optimal maupun kurang efektif di kelas sehingga menimbulkan berbagai masalah.

Permasalahan-permasalahan di atas memerlukan upaya untuk penyelesaian agar siswa lebih aktif, lebih tertarik, lebih termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas, yaitu media audio visual. Cheppy Riyana (2007: 5), menjelaskan media audio visual adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan

pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menfokuskan pada tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dalam pengembangan video pembelajaran. Tema “Hiruk Pikuk Malioboro” mencakup KD 2.4 Menguraikan proses interaksi sosial dan KD 6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa. Tema ini cukup menarik dikarenakan Malioboro merupakan salah satu tujuan wisata utama di Yogyakarta. Melalui pengembangan video, Tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dapat ditampilkan secara menarik dengan menampilkan perpaduan antara gambar, suara, dan video.

Melihat kenyataan-kenyataan tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran IPS dengan Tema Hiruk Pikuk Malioboro untuk Siswa SMPN 3 Karanganyar Kelas VII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Kemajuan teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat, tetapi belum diimbangi pemanfaatannya dengan baik.
2. Pembelajaran di kelas yang didominasi oleh guru tanpa memakai media pendukung secara maksimal.
3. Masih jarang dikembangkan media pembelajaran IPS.

4. Pembelajaran IPS yang membosankan dan kurang inovatif, sehingga siswa cenderung malas untuk belajar IPS.
5. Kesulitan guru dalam mengintegrasikan materi-materi ke dalam tema-tema dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Peneliti akan membatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Permasalahan yang dimaksud yaitu masih jarang dikembangkan media pembelajaran IPS terutama video pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar terutama pada KD menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa.

D. Rumusan Masalah

Merujuk dari pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran pada KD menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, guru IPS dan uji coba terhadap siswa SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan prosedur pengembangan video pembelajaran IPS tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dengan menggunakan bantuan komputer.
2. Menghasilkan produk video pembelajaran yang layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan uji coba terhadap siswa SMP.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pembendaharaan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk audio visual.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Memberi kontribusi dalam pendidikan terutama pada implementasi pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis pengembangan video pembelajaran bermanfaat:

- a. Video pembelajaran ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS pada KD menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa.
- b. Video pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran IPS terutama di SMPN 3 Karanganyar.

- c. Video pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS pada KD menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa.
- d. Peneliti akan mempunyai pegangan di masa datang sebagai guru yang mempunyai kemampuan dalam mengembangkan dan menerapkan video pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan video pembelajaran merupakan hasil penelitian pengembangan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran untuk siswa SMP ini membahas tentang materi pokok Proses Interaksi Sosial dan Kegiatan Pokok Ekonomi yang berdasarkan standar isi dengan tema “Hiruk Pikuk Malioboro”.
2. Video pembelajaran ini mampu menggabungkan unsur tulisan, gambar, suara, dan video yang dikemas dalam bentuk kepingan VCD.
3. Video pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa, maka diharapkan pengembangan media pembelajaran audio visual ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPS.
4. Proses produksi video pembelajaran menggunakan beberapa software yaitu *Corel VideoStudio X6*, *Adobe Premiere CS 6*.

H. Pentingnya Pengembangan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mendorong upaya-upaya untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi ke dalam proses belajar. Pembaharuan dalam proses pembelajaran ini sangat diperlukan mengingat kebutuhan siswa akan informasi yang lebih luas dan inovasi dalam kegiatan belajar. Untuk itu seorang guru harus menyikapi hal ini dengan melakukan inovasi-inovasi dan mengembangkan media yang ada dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih termotivasi, mendapat pengalaman baru, dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, pengembangan video pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber belajar siswa memiliki unsur penting dalam membantu belajar siswa khususnya pada pelajaran IPS KD menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa, yaitu :

1. Menampilkan visualisasi yang menarik dan penyampaian materi yang menggabungkan narasi, teks, gambar, dan video menjadi variasi gaya belajar yang baru sehingga memotivasi siswa dalam belajar IPS.
2. Merupakan salah satu alternatif sumber belajar siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.
3. Video pembelajaran dapat digunakan untuk belajar bersama-sama di sekolah maupun perorangan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media audio visual ini berpijak pada asumsi sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode ceramah yang berkepanjangan dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa merasa jenuh dan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Siswa cenderung lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang bersifat variatif, menarik, dan jelas.
- b. Berbagai cara dilakukan guru untuk selalu menciptakan variasi dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu strategi guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
- c. Dalam proses belajar mengajar yang terjadi pada siswa, media merupakan alat yang dapat menjembatani tercapainya sebuah proses yang diinginkan yaitu hasil yang baik.
- d. Pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada keterlibatan siswa agar aktif dan menjadikan pelajaran lebih menyenangkan.
- e. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan, yaitu melakukan analisis kebutuhan dan

- produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan, serta revisi produk.
- f. Sebelum dimanfaatkan sebagai sumber belajar, maka video pembelajaran secara prosedural harus dikembangkan dengan benar, sesuai dengan kebutuhan lapangan dan karakteristik.
 - g. Video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan program aplikasi *Corel VideoStudio X6* yang dikombinasikan dengan beberapa program lain seperti *Adobe Premiere CS 6* sebagai program aplikasi editing video yang memiliki hasil tampilan yang lebih bagus, efek transisi yang lebih variatif, dan cara penggunaannya lebih mudah sehingga diharapkan dapat memberikan nuansa kreatif bagi pendidik untuk bisa memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar di sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media audio visual ini peneliti memiliki batasan dalam pengembangan sebagai berikut:

- a. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang terbatas hanya digunakan untuk media belajar siswa dalam tema “Hiruk Pikuk Malioboro” pada jenjang kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- b. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menyesuaikan waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang benar-benar sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

- c. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai tahap ujicoba pada pengguna sebanyak 32 siswa.

J. Definisi Istilah

Pengembangan video pembelajaran IPS merupakan suatu prosedur mengembangkan media pembelajaran IPS yang diharapkan dapat membantu siswa SMP kelas untuk memudahkan dalam kegiatan belajar.

Identifikasi istilah yang tertuang dalam judul penelitian ini perlu mendapatkan batasan agar tidak menimbulkan pemahaman, prinsip yang berbeda dan sekaligus memberikan panduan yang jelas.

Adapun beberapa definisi operasional yang perlu diketahui dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses merencanakan, memproduksi, dan mengevaluasi kualitas suatu produk. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual.

2. Video Pembelajaran

Video Pembelajaran merupakan suatu pengantar atau pembawa pesan dalam bentuk komunikasi yang menggabungkan antara teks, gambar, animasi, bunyi, dan video. Video pembelajaran yang dihasilkan mencakup elemen-elemen tersebut dengan ditambahkan efek-efek transisi yang menarik. Video pembelajaran yang dikembangkan ini memuat materi pelajaran IPS dengan tema “Hiruk Pikuk Malioboro”.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Tujuannya yaitu melatih siswa agar mampu memecahkan masalah-masalah sosial dengan mengkaji dari berbagai sudut pandang ilmu sosial.