

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang serta untuk memenuhi kebutuhan pada masa yang akan datang. (Irwandi, 2017) “Pendidikan adalah suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas”. Pendidikan dilaksanakan dalam keadaan sadar dan terencana serta dapat mewujudkan kondisi belajar yang kondusif. Pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti, pikiran dan tumbuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan keselarasan dengan dunia.

Salah satu jalan manusia menempuh Pendidikan adalah melalui Pendidikan formal, mengingat Pendidikan formal adalah Pendidikan yang gampang dilalui dan disediakan sepenuhnya untuk manusia oleh pemerintah sebagai wadah menempah diri. Melalui Pendidikan formal manusia dapat memperoleh wawasan yang luas dari berbagai bidang ilmu dan keterampilan yang berguna untuk bereksistensi ditengah-tengah kehidupan Masyarakat termasuk bertahan hidup mencapai kemajuan dan meningkatkan derajat hidup baik dari sisi akhlak maupun keterampilan khusus lainnya dalam (Lestari, 2025).

Menurut Suharti, dkk (2020:10) menyatakan bahwa proses belajar mengajar adalah proses terjadinya saling melakukan kegiatan antara pendidik dengan

peserta didik di dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pembelajaran mengantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku, moral dan perilaku sosial untuk hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik dapat melakukan interaksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru pada saat pelaksanaan proses pengajaran.

Di Sekolah Dasar kegiatan pembelajaran terdapat banyak materi yang harus di sampaikan guru, salah satunya yaitu dalam mata pelajaran PPKn. (Hidayat, 2022) mengatakan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam asal segi kepercayaan, sosio kultural, usia, dan suku bangsa buat sebagai rakyat Negara yang cerdas, terampil, serta berkarakter sesuai yang diamanatkan dari nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Setiap proses pembelajaran dalam menyampaikan materi guru membutuhkan media pembelajaran. Menurut Kurniawan dan Trisharsiwi dalam Novita et al., (2019) Penggunaan media pembelajaran di sekolah dapat menjadikan peserta didik, tertarik, senang, serta antusias selama proses belajar berlangsung serta hasil belajar diperoleh secara maksimal.

Perkembangan teknologi sekarang begitu pesat, keseharian sekarang tidak terlepas dengan teknologi, begitupun dengan pembelajaran. Sekarang ini guru di sarankan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajarannya. Salah satu contoh integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah menggunakan media video. Namun, video semacam itu merupakan sumber berharga dalam membantu para guru meningkatkan pengetahuan konten dan praktik pengajaran mereka, serta

pengetahuan mereka tentang pemikiran dan pembelajaran siswa (Desimone, 2015). Media video dapat memuat gambar dan suara dalam menyampaikan materi ajar. Sependapat dengan Ambarwati et al (2022) yang menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang memuat suara dan berupa visual. Penerapan media visual dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Halawati, 2021). Sehingga penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Budiman, 2016). Hasil observasi disekolah bahwasanya guru masih sangat sedikit sekali menggunakan media video terutama dalam pembelajaran ppkn.

Mata pelajaran PPKn memuat nilai nilai luhur, percaya diri, dan moral. Kendala yang sering dikeluhkan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn adalah banyaknya teori-teori dan bacaan hingga membuat mereka jenuh dan sulit untuk memahami materi sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran tersebut. Hal inilah yang memungkinkan guru memperoleh manfaat pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara teori dan praktik didalam kelas, sehingga menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, dan disposisi yang dibutuhkan untuk menjadi pendidik yang efektif (Smith, 2005) dalam memecahkan masalah pada kegiatan mengajar didalam kelas, selain itu para murid melaksanakan/mengikuti pembelajaran PPKn tidak membosankan dan cenderung mengasikan.

Berdasarkan observasi disekolah sebelum penelitian di SDN 13 Merapi Timur peneliti mengamati bahwasanya guru masih menggunakan buku paket maupun lks tematik dan memang terkadang guru menggunakan media seperti ppt dalam mengajar tetapi hanya berupa slide-slide materi pada pembelajaran belum adanya

media video animasi yang mereka gunakan, sedangkan dalam mata pelajaran PPKn sendiri banyak sekali teori-teori ataupun bacaan-bacaan yang dimana membuat anak murid kurang aktif dalam pembelajaran, karena merasa jenuh dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media video dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam pelajaran PPKn dengan judul yang peneliti buat yaitu “Pengembangan Media Video Dalam Pembelajaran PPKN Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur”. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan video dalam pelajaran PPKn ini guru lebih dimudahkan dalam mengajar dan siswa lebih antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar dapat dicerna dengan baik dan tidak membosankan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mata pelajaran PPKn di anggap mata pelajaran yang membosankan karena banyaknya teori-teori dan bacaan hingga membuat siswa jenuh dan sulit untuk memahami materi.
2. Perkembangan teknologi sekarang begitu pesat, keseharian sekarang tidak terlepas dengan teknologi.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Hasil yang akan dicapai akan optimal jika proposal ini membatasi permasalahan. Berikut pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti memfokuskan membuat video pembelajaran berupa animasi materi Bhineka Tunggal Ika dalam mata pelajaran PPKn
2. Software yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah Canva dan video editor Capcut.
3. Pengujian hanya meliputi peningkatan keinginan belajar pada siswa saja tidak diuji pada prestasi siswa.
4. Uji coba dilakukan di SDN 13 Merapi Timur
5. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Bhineka Tunggal Ika siswa kelas III di SDN 13 Merapi Timur.
6. Menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian dari wali kelas, guru yang mengajar mata pelajaran PPKn dan uji coba langsung dengan siswa.

1.4 Perumusan Masalah

1. Berdasarkan pada pembatasan masalah, maka perumusan masalahnya adalah ?
2. Bagaimana Pengembangan Media Video Dalam Pembelajaran PPKn Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur yang valid?
3. Bagaimana Pengembangan Media Video Dalam Pembelajaran PPKn Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur yang praktis ?

4. Bagaimana efektif potensial video pembelajaran pada materi Bhineka Tunggal Ika yang telah dikembangkan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan video dalam pembelajaran PPKn materi Bhineka Tunggal Ika kelas III di SDN 13 Merapi Timur yang valid.
2. Menghasilkan video dalam pembelajaran PPKn materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur yang praktis.
3. Untuk mengetahui efek potensial video dalam pembelajaran PPKn materi Bhineka Tunggal Ika kelas III di SDN 13 Merapi Timur.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menjadikan bahan pertimbangan dan masukan agar penggunaan media pembelajaran video pada proses pembelajaran mata pelajaran PPKn sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi suatu motivasi dan inovasi terhadap penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian dan dapat mengembangkan ide-idenya yang bervariasi guna menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran khususnya PPKn.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dari Pengembangan Media Video Dalam Pembelajaran PPKn Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah Media Video Dalam Pembelajaran PPKn Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur.
2. Produk media Pembelajaran PPKn Materi Bhineka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur dikembangkan dengan video yang menarik para peserta didik dengan teknik-teknik media pembelajaran.
3. Produk media pembelajaran ini dapat digunakan secara praktis dan mudah.
4. Produk media ini berbentuk video pembelajaran yang mana berisikan bukan hanya teks saja melainkan disertai animasi yang menarik minat siswa yang membahas poin-poin penting dalam materi tersebut.

Video pembelajaran ini memiliki durasi paling lama 15 menit saja.