

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk mendapatkan pengajaran guna meningkatkan mutu sumber daya manusia. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik, begitu juga sebaliknya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan yang berkualitas akan berpengaruh pada kemajuan diberbagai bidang.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kesuksesan dalam bidang pendidikan dapat dicapai suatu bangsa apabila ada usaha yang dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya meningkatkan mutu pendidikan dalamsuatu proses pembelajaran menjadi perhatian penting karena sangat mempengaruhi dalam tersampainya materi yang diajarkan. Materi dapat terserap dengan baik oleh peserta didik jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan efektif. Pembelajaran yang efektif adalah berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang tersampainya materi dengan baik. Peserta didik menjadi cepat menangkap materi yang diberikan karena media pembelajaran yang digunakan.

Keberlangsungan proses pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern saat ini denganterciptanya media pembelajaran yang aneka ragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu membantu mempermudah dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan menarik minat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didiknya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada peserta didik, manfaat media diantaranya menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadi metode alternative dalam pembelajaran

karena peserta didik tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru terdapat berbagai variasi yang berbeda-beda, karena banyaknya jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru Dan Peserta Didik SMP Negeri 2 Metro

NO	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
1.	Bagaimana aktivitas belajar yang terjadi didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung	Aktivitas pembelajaran berjalan dengan lancar. Pembelajaran dilakukan dengan ceramah, Tanya jawab dan menulis.	Aktivitas berjalan dengan lancar, walaupun ada sebagian peserta didik yang kurang memperhatikan.
2.	Bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi	Minat peserta didik sudah ada tetapi ada juga yang biasa saja. Terkadang guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik secara langsung.	Minat peserta didik ada, terkadang bosan.
3.	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran	Buku paket dan LKS.	Buku paket dan LKS.
4.	Metode pembelajaran apa yang diterapkan pada proses pembelajaran	Ceramah, Tanya jawab, mengerjakan soal dan diskusi.	Ceramah, Tanya jawab, mengerjakan soal dan diskusi.
5.	Apakah di sekolah terdapat LCD	Tersedia.	Tersedia.
6.	Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran <i>sparcol</i> <i>videoscribe</i> dalam pembelajaran	Belum pernah.	Belum pernah.

NO	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
7.	Harapan terhadap media pembelajaran sparkol berbasis problem based instruction yang hendak dikembangkan	Media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik.	Tampilannya menarik, terdapat gambar-gambar, dan warnanya menarik.

(Sumber: Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran IPS Dan Peserta Didik SMP Negeri 2 Metro)

Berdasarkan hasil wawancara pada guru dan peserta didik, permasalahan yang terjadi disebabkan sedikitnya penggunaan media dalam pembelajaran terlebih dalam penggunaan media pembelajaran video animasi sehingga peserta didik kurang tertarik pada saat proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan beberapa permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hasil yang tepat seperti media pembelajaran *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan multimedia berbasis computer berupa audio visual dalam bentuk animasi bergambar dan teks bernarasi. Dengan menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat menggambarkan imajinasi peserta didik dan menarik minat belajar peserta didik serta dapat di putar ulang jika belum memahami isi materi didalamnya. Pada penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan perhatian peserta didik dapat lebih terfokus pada materi.

Penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sangat luas, sedangkan bagi guru media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Selain itu media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang dikembangkan dengan model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *problem based instruction*. Model pembelajaran *problem based instruction* merupakan model pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk berlatih berpikir kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan

sehari-hari. Tujuan dimasukkannya model pembelajaran problem based instruction dalam media sparkol videoscribe adalah agar peserta didik mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta fasilitas sekolah seperti LCD proyektor yang bias digunakan kapan saja. Namun penggunaan media pembelajaran seperti video belum pernah digunakan oleh guru terutama video pembelajaran animasi audio visual, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik. Dengan demikian tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Sparkol Berbasis *Problem Based Instruction* Materi Interaksi Social Kelas VII SMP Negeri 2 Metro”**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 2 Metro dalam proses pembelajaran dikelas hanya menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang belum dilengkapi dengan media audio visual yang membuat minat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan sarana yang ada di sekolah seperti LCD sudah tersedia dan bisa digunakan kapan saja. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* materi interaksi social kelas VII SMP Negeri 2 Metro yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* materi interaksi sosial kelas VII yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi bagi penelitian selanjutnya.
- c. Penelitian pengembangan ini sebagai usaha untuk mengetahui manfaat media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru, memberikan alternative media pembelajaran kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik.
- b. Bagi peserta didik, membantu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, untuk dapat menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan video sparkol sebagai media pembelajaran.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran video *sparkol* berbasis *problem based instruction* materi interak sisosial adalah sebagai produk yang dikembangkan adalah *software videoscribe* berupa video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *videoscribe*. Hasil dari pengembangan produk ini berupa video pembelajaran yang didalamnya berisi teks, gambar, suara, dan animasi.
2. Media pembelajaran video sparkol berisikan materi interaksi sosial, evaluasi dan penutup.
3. Produk video animasi pembelajaran yang dihasilkan merupakan bentuk file yang berdurasi 7 menit yang bisa dimuat dalam DVD maupun dalam flashdisk.
4. Media pembelajaran video sparkol materi interaksi sosial.
5. Media pembelajaran video sparkol terdapat 5 soal esai yang terletak diakhir video.
6. Media pembelajaran video sparkol berbasis model pembelajaran *problem based instruction*.

F. Urgensi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* penting dilakukan karena dapat mengatasi permasalahan yang ada di SMP Negeri 2 Metro, karena bahan ajar yang digunakan di SMP Negeri 2 Metro masih menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang tidak dilengkapi dengan video animasi sehingga peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dengan ini diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction*.

Pengembangan ini merupakan salah satu cara untuk menambah media pembelajaran baru, sebagai alternative bagi guru dan peserta didik serta memepermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

G. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah :

- a. Pengembangan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* hanya bisa digunakan dimedia elektronik seperti komputer, laptop dan handphone.
- b. Pengembangan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* hanya berisi materi interaksi sosial pada kelas VII.
- c. Pengembangan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* hanya sampai tahap uji coba kelompok kecil.
- d. Model pengembangan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), akan tetapi model yang akan dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada fase *Development*. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja.