

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tempat untuk mengembangkan, melatih, memelihara peserta didik. Pendidikan memiliki peran penting dalam sosial kemasyarakatan. Pendidikan merupakan suatu perubahan peserta didik menuju pendewasaan. Pendidikan yaitu usaha memahami, mengetahui keberagaman lingkungan sosial. Pendidikan adalah bekal wajib dimiliki siswa. dengan pendidikan peserta didik akan memiliki sikap, pengetahuan sehingga permasalahan kehidupan sehari-hari dapat terselesaikan.² Melihat era sekarang Teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat salah satunya dibidang informasi dan komunikasi, kemajuan tersebut mempengaruhi dunia pendidikan dan kebutuhan hidup manusia. Teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan salah satunya kemajuan IPTEK pembelajaran yang diterapkan untuk memudahkan penyampaian informasi dari guru ke siswa.³ Hal ini penggunaan media IPTEK sangat perlu dalam pembelajaran karena untuk mengantarkan siswa pada kecepatan memperoleh informasi dan pemahaman sehingga pendidik maupun peserta didik tetap mengalami kemajuan dalam proses pembelajaran.

Sebagai pendidik wajib memiliki tujuan agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara aktif dan menarik. pendidik wajib memiliki alat untuk

² Muhammad Hasan, dkk, *Landasan Pendidikan*, Tahta Media Group. 2021. Hal.24

³ Dendi Tri Suarno, Sukirno. " Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP ". *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2.2 (2015): 116.

menumbuhkan pengetahuan dan kecerdasan siswa.⁴ Dengan alat media pembelajaran akan menambah pemahaman dan kecerdasan Siswa secara signifikan, Media pembelajaran merupakan komponen yang paling penting dalam pembelajaran dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam belajar mengajar.⁵ Hal tersebut media ajar dapat membantu guru dalam menyajikan segala berbentuk abstrak atau tidak dapat dilihat menjadi dapat dilihat dengan jelas atau difahami siswa.

Teknologi pembelajaran yang saat ini semakin berkembang merupakan hal yang memudahkan dalam peningkatan ilmu pengetahuan, dengan hal tersebut menjadikan siswa yang unggul berkualitas, memiliki budipekerti luhur, dan bermoral baik.⁶ Hal tersebut adanya teknologi pendidikan merupakan hal yang mendukung kegiatan pendidikan. Teknologi media pembelajaran tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas guru maupun siswa dalam belajar mengajar secara signifikan.⁷ Kemajuan teknologi saat ini, guru dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajarannya. Media pembelajaran kreatif dapat mewujudkan belajar-mengajar yang efektif, dan efisien sehingga peserta didik diharapkan meningkat semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini pendidik agar terus mengembangkan media pembelajaran modern sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya metode ceramah saja, hanya berpacu pada buku paket, modul dan buku siswa saja.

Media pembelajaran kreatif disertai proses pembelajaran yang aktif, produktif dan efisien wajib dimiliki oleh tenaga pendidik. Hal ini dikuatkan dalam Undang-

⁴ Nurmaidah, Media Pendidikan, *Jurnal Al-Afkar* Vol. V, No. 1. 2016, Hal.45

⁵ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *MISYKAT*, Vol.03, No.01, 2018. Hal.173

⁶ Qusthalani, *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21* (Bogor:Guepedia Publisher, 2019), hal.9

⁷ Endang Switri, *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. (Qiara Media. 2019) hal.5

Undang Guru nomor 14 tahun 2005 pasal 8, bahwa “ Guru wajib memiliki keahlian akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani, rohani, dan memiliki kemampuan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional.⁸ Masing-masing kompetensi tersebut, yang wajib dimiliki oleh pendidik antarlain mengembangkan kurikulum pendidik, mengembangkan kompetensi pedagogis, mengembangkan materi kreatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut pendidik agar mengembangkan diri untuk menjadi pendidik yang lebih unggul dan berkompentensi profesional.

Guru dituntut lebih inovatif dalam menyusun bahan ajar, cetak, audio, dan visual, ataupun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁹ Media pembelajaran guru memberikan proses pembelajaran inovatif dan bervariasi. Media ajar dapat mengatasi permasalahan pembelajaran meliputi kejelasan pengetahuan dan proses belajar sehingga dapat lebih jelas dan mudah difahami. Media yang kurang menarik, dapat mengurangi minat belajar, dan membosankan khususnya pada pembelajaran terpadu pendidikan sosial dari beberapa disiplin ilmu dan desain metode pembelajarannya. Hakekat belajar adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa menjadi meningkat dan kualitas pembelajaran siswa dapat tercapai. Guru dituntut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, agar para

⁸ Undang Undang Republik Indonesia NO. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 8

⁹ Nurmaidah, *Media Pendidikan, Jurnal Al-Afkar* Vol. V, No. 1. 2016, Hal.45

siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal sesuai dengan kemampuannya masing-masing.¹⁰

Berfikir menurut tokoh Wowo mengatakan berfikir secara umum dilandasi aktivitas mental, intelektual yang melibatkan kesadaran, subjektivitas individu. Hal ini semacam tindakan pemikiran ide-ide dan pengaturan ide. Serupa termasuk kognisi, aktivitas untuk merasan kesadaran, dan imajinasi. Hal ini semua tindakan manusia dan interaksinya didasari oleh berfikir.¹¹ Berfikir adalah kegiatan yang melibatkan otak. Berfikir terdiri dua aspek utama yaitu kritis dan kreatif. Setiap manusia dalam aktifitasnya pasti melakukan berfikir dan berfikir terjadi dalam setiap aktifitas mental manusia. hal ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, untuk mencari pemahaman. Melalui berfikir, manusia mampu memperoleh makna pemahaman tentang segala yang dihadapi dalam kehidupan.¹²

Tingkat berfikir salah satunya adalah berfikir kritis. Tokoh Zubaidah mengatakan berfikir kritis ialah berfikir memecahkan masalah melalui sifat, bakat kritis, sifat rasa ingin tahu, berani mengambil resiko, dan sifat selalu menghargai hak-hak orang lain.¹³ Hal tersebut berfikir kritis merupakan berfikir secara mendalam dan rasional tentang apa yang harus diyakini dan dilakukan untuk memecahkan suatu masalah. Kemampuan berfikir kritis ini sangat penting untuk kehidupan, pekerjaan dan

¹⁰ Idea Kartika Septarina dan Binti Maunah. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pengembangan Kreativitas Siswa Berbasis Lingkungan. *Jurnal Ta'alam*, Vol. 03, No. 02, November 2015. Hal. 2-3

¹¹ Wowo Sunaryo. *Taksonomi Berpikir*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) hal: 3

¹² Maulan. *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Kreatif*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2017) hal 4

¹³ Dwi Candra Setiawan dkk, "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan berpikir Kritis Biologi Siswa SMA Islam Al-Ma'arif Singosari Malang*, *Jurnal Biodik*", jilid 2, No 1 dalam <https://online-journal.unja.ac.id>>view, diakses tanggal 14 Maret 2023.

berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya.¹⁴ Hal ini berfikir kritis merupakan keterampilan kognitif yang fokus pada intelektual diperlukan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi argumen untuk mendukung kesimpulan yang masuk akal. Allah menerangkan tentang berfikir kritis dalam Al-qur'an surah Al-Baqarah ayat 219.¹⁵

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Demikianlah Allah menerangkan kepadamu ayat-ayatnya, agar kamu berfikir” (Al-Baqarah : 219).¹⁶

Ayat diatas menjelaskan bahwa Agama Islam dalam hal berfikir kritis memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidupnya. Berfikir kritis sangat penting dalam kehidupan manusia era modern saat ini. Menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien, manusia harus melakukan berfikir kritis. Berfikir kritis adalah berfikir secara sistematis, masuk akal dan reflektif terhadap semua informasi, masalah yang diperoleh sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat. Tujuan dari berfikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam.

Menurut Perkins dan Murphy mengidentifikasi model berfikir kritis terdiri empat tahap yaitu klarifikasi (*Clarification*), penilaian (*Asesment*), inferensi (*Inference*) dan strategi (*Strategies*). Yaitu klarifikasi kegiatan mental dimana siswa memahami

¹⁴ Hilarius Jago Duda. 2010. “Pembelajaran Berbasis Praktikum dan Asessmenya pada Konsep Sistem Ekskresi untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI”. *Jurnal VOX Edukasi*, Vol. 1 No. 2, pp 29-39

¹⁵ Departemen Agama RI. Al Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Syaamil Quran), hal 34

¹⁶ Departemen Agama RI. Al Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Syaamil Quran). Hal. 46

petunjuk, situasi atau informasi yang diterima. Penilaian yaitu tentang kegiatan mental dimana siswa memberi alasan dengan bukti yang kuat berupa sumber ide dan kriteria membuat soal, inferensi yaitu kegiatan mental dimana siswa membuat kesimpulan berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan dan strategi yaitu kegiatan mental siswa menjelaskan, mengevaluasi dan memprediksi soal dan penyelesaian. Penjelasan empat tahap tersebut yang menjadi gambaran proses berfikir kritis siswa.¹⁷ Sikap bijaksana siswa dapat dibentuk melalui berfikir kritis. Siswa dapat menganalisis informasi secara cermat dan membuat keputusan secara tepat dalam menghadapi suatu permasalahan. Pemikiran kritis sebagian besar didefinisikan mencakup kemampuan, kecenderungan seseorang untuk membuat dan melakukan penilaian terhadap kesimpulan yang didasarkan pada bukti.¹⁸

Sistem pemikiran atau konsep manusia sangat penting karena ia termasuk sebagian pandangan hidup. Konsep manusia diakui sebagai misteri yang tidak pernah dapat dimengerti secara tuntas, keinginan untuk mengetahui hakikatnya ternyata tidak pernah berhenti. Manusia sejak didalam arwah sudah mengakui bahwa Allah sebagai tuhanNya (QS. Al-A'raf: 172) dan bersedia mengemban amanat Allah berupa tugas-tugas keagamaan (QS. Al-Ahzab: 72) dimana makhluk-makhluk lain tidak sanggup untuk mengembannya, maka dipilihlah manusia sebagai: khalifah dimuka yang menguasai, mengelola, dan memanfaatkan segala apa yang ada didalamnya untuk sebesar-besar kesejahteraan hidupnya (QS. Al-Baqarah: 29). Konsep manusia penting

¹⁷ Perkins, C., & Murphy, E. *Identifying and measuring individual engagement in critical thinking in online discussions: An exploratory case study*. *Educational technology & society*, 9(1), 2006. 298-307, diakses tanggal 24 Mei 2023.

¹⁸ Paul Eggen dan Don Kauchak. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*, Edisi 6 (Jakarta: PT Indeks, 2012) hal 111

bukan demi pengetahuan tetapi karena ia merupakan syarat bagi pembenaran kritis dan landasan yang aman bagi pengetahuan-pengetahuan manusia. Maka semua yang ada dilangit, bumi dan lautan dijadikan Allah tunduk kepada manusia (QS. Al-Jatsiyah: 12-13) dan berkenaan mempusakakan bumi ini kepada hamba-hambanya yang shalih (QS. Al-Anbiya': 105).¹⁹

Beberapa para ahli menyimpulkan bahwa manusia tidak memiliki kecenderungan alamiah dalam berfikir secara kritis. Seseorang yang memiliki motivasi prestasi tinggi akan selalu berfikir begitupun sebaliknya orang yang memiliki motivasi prestasi rendah akan rendah dalam berfikir. Orang harus melakukan berfikir kritis saat menemui suatu persoalan. Hal ini siswa harus menggunakan strategi kognitif untuk memecahkan permasalahan dan mengatasi kesalahan saat melakukan berfikir kritis. Berfikir kritis memiliki tujuan dan dikerjakan sendiri, merupakan hasil dari kegiatan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, serta penjelasan yang didasarkan pada bukti, konsep, metodologi, kriterilogi, dan kontekstual.

Pendidikan berperan penting dalam membentuk cara berfikir seseorang. Pendidik atau guru merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Hal ini keberhasilan kegiatan belajar mengajar ditentukan dari kesiapan guru. Pendidik atau guru memiliki andil yang sangat besar dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dikatakan bahwa guru adalah salah satu komponen dibidang pendidikan yang berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang potensial dibidang

¹⁹ Binti Maunah. Pendidikan Islam dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (Telaah Pandangan Islam tentang Pendidikan dan Pengembangan Kualitas Sumber Daya Manusia). *Jurnal Sosio-Religia*, Vol. 9, Edisi Khusus Mei 2010. Hal. 727

pembangunan.²⁰

Pendidikan sosial adalah dari beberapa disiplin ilmu sosial meliputi Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi.²¹ materi pelajaran IPS disesuaikan dengan karakteristik, lingkungan, dan kebutuhan peserta didik sehingga pendidikan sosial tersebut agar lebih bermakna bagi peserta didik. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS meliputi media yang digunakan pendidik kurang menarik perhatian siswa, media yang digunakan pendidik kurang interaktif. Siswa dalam memahami pengetahuan kurang maksimal karena tidak menampilkan video. Kedua, kurangnya visualisasi pada pembahasan materi. Hal ini perlunya pengembangan media interaktif agar peserta didik bisa memahami lebih dalam terkait pembahasan materi sosial. Peneliti menggunakan video pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning*. Model ajar yang digunakan bertujuan mendorong siswa untuk menyelidiki sendiri, menemukan dan mampu mendapatkan pengetahuan baru secara mandiri, menggunakan imajinasi, kreatifitas dan mencari informasi baru untuk menemukan fakta, dan sebab akibat.²² Dengan model ini siswa dalam mencari ilmu dapat memaksimalkan potensi diri dan mengembangkan minat belajar serta rasa keingintahuan.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Kademangan, siswa dalam pembelajaran kurang tertarik dengan media pendidik. Media pendidik kurang interaktif sehingga

²⁰ Sardiman AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 1992) hal 123

²¹ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014). hal.11

²² Desyandri, Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school (Pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan model Discovery Learning di kelas V sekolah dasar), *Jurnal konseling dan pendidikan*. 2019. Hal.17

minat belajar siswa rendah dan mempengaruhi pengetahuan siswa menjadi turun. Siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Meskipun pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas dan guru sudah memanfaatkan proyektor menampilkan *Power Point* tetapi masih banyak siswa minat belajarnya rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar siswa rendah ditunjukkan dengan pola perilaku (1) siswa mengantuk dikelas, (2) siswa bosan dengan media, (3) siswa tidak mau bertanya, (4) siswa tidak mau merespon. Adanya pola perilaku siswa tersebut sehingga berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa menjadi turun. Perlunya suatu media yang lebih menarik siswa agar lebih termotivasi dalam belajar khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dalam mengatasi masalah tersebut dibutuhkan solusi yaitu dengan dilakukan analisis kebutuhan siswa. Hal tersebut peneliti menemukan perlunya pengembangan media. Pengembangan media tersebut ditujukan untuk meningkatkan kognitif siswa sehingga peneliti memilih pengembangan media video *powtoon*. Pengembangan media tersebut digunakan untuk peningkatan aspek kognitif siswa meliputi C1=Mengingat, C2= Memahami, C4= Menganalisis. Penggunaan video pembelajaran *Powtoon* cocok dikembangkan. Dengan ditampilkannya media tersebut diharapkan siswa mampu meningkat dalam hasil belajar dan dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Perlunya pengembangan media pembelajaran peneliti melihat pembahasan materi masih dengan buku cetak saja dan perlu adanya kreativitas baru yang dimiliki pendidik. Ditambah peneliti mencari informasi diinternet tentang media menarik yang cocok digunakan pembelajaran dan jarang digunakan guru sosial dengan pemanfaatan kemajuan teknologi. Peneliti mendapat inovasi media video *Powtoon*. Video tersebut

menampilkan audio-visual animasi menarik meliputi animasi tulisan tangan, kartun dan lainnya. Video inovatif tersebut akan menampilkan pembelajaran interaktif, dimana dapat menambah minat siswa dalam belajar. Dengan video *powtoon* diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peneliti terdorong melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Powtoon* Dalam Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kademangan”.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang ada pada latarbelakang antaralain:

1. Pembelajaran cenderung konvensional berupa ceramah dan hanya berpaku pada buku teks atau modul saja
2. Pembelajaran tidak menampilkan video, animasi atau audio.
3. Kurangnya visualisasi pada pembahasan materi pembelajaran IPS.
4. Media pembelajaran yang menarik belum tersedia
5. Media pembelajaran yang disajikan kurang interaktif sehingga peserta didik belum bisa memahami lebih dalam terkait pembahasan materi IPS.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian sebagai fokus penelitiannya sebagai berikut:

1. Fokus penelitian yaitu pengembangan media ajar IPS.
2. Pengembangan media pembelajaran IPS hanya akan menggunakan video pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning*.

3. Pengembangan visualisasi materi, penampilan animasi dan audio
4. Pengembangan media disajikan secara interaktif
5. Pokok pembahasan hanya mata pelajaran IPS materi *ASEAN* kelas VIII
6. Peneliti membuat soal *posttest* Menggunakan Taksonomi Bloom revisi menurut (Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R.: 2001) yaitu C1 =Mengingat, C2 = Memahami C4=Menganalisis
7. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Kademangan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, peneliti melakukan perumusan masalah antaralain:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran IPS materi *ASEAN* di kelas VIII SMPN 2 Kademangan ?
2. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS materi *ASEAN* di kelas VIII SMPN 2 Kademangan ?
3. Bagaimana langkah-langkah proses pengembangan video pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning* ?
4. Bagaimana kevalidan pengembangan video pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning* ?
5. Bagaimana pengaruh siswa setelah diterapkan video pembelajaran *powtoon* model *Discovery Learning* ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui gambaran pembelajaran IPS materi *ASEAN* di kelas VIII SMPN 2 Kademangan
2. Mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS materi *ASEAN* kelas VIII SMPN 2 Kademangan
3. Mengetahui langkah langkah proses pengembangan vidio pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning*
4. Mengetahui kevalidan pengembangan vidio pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning*
5. Mengetahui pengaruh siswa setelah diterapkan vidio pembelajaran *powtoon* model *Discovery Learning*

F. Spesifikasi

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk video interaktif. membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII materi *ASEAN*. Spesifikasi produk antarlain:

1. Media pembelajaran berupa video pembelajaran *powtoon* dengan waktu 16 menit.
2. Visualisasi materi dan penampilan animasi dan audio
3. Disajikan dengan link, youtube
4. Indikator capaian belajar, materi, fakta, data dan soal-soal
5. Pokok pembahasan IPS materi *ASEAN* kelas VIII

G. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan video pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning* diharapkan memiliki manfaat antaralain:

1. Teoritis

Media ajar dapat mengantarkan siswa pada kecepatan memperoleh informasi dan pemahaman, dapat membantu guru dalam menyajikan segala materi yang berbentuk abstrak atau tidak dapat dilihat siswa menjadi dapat dilihat dengan jelas atau difahami. memudahkan dalam peningkatan ilmu pengetahuan, menjadi fasilitas untuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik, memberikan berbagai evaluasi pembelajaran, media ajar dan untuk menciptakan suasana pembelajaran efektif dan efisien.

2. Praktis

- a. Bagi kepala sekolah media video *powtoon* dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran dan efektif digunakan untuk mengelola pembelajaran siswa dikelas. Media video *powtoon* dapat dikembangkan untuk meningkatkan imajinasi belajar siswa.
- b. Bagi guru dapat dijadikan bahan alternatif pembelajaran online yang berpengaruh terhadap motivasi siswa. Guru yang sebagai pendidik adalah kemampuan guru dalam mengenali emosi diri, memotivasi diri, pengendalian diri, empati dan membina hubungan guna memberikan wadah bagi peserta didik untuk lebih memperhatikan perilaku mereka. Secara tidak langsung peserta didik akan mengikuti apa yang dilakukan guru. Seorang guru yang memiliki kecerdasan berempati yaitu kemampuan untuk merasakan apa yang

dirasakan oleh orang lain. Seakan-akan orang lain tertarik dengan apa yang dilakukan guru tersebut.²³

- c. Bagi peserta didik, memudahkan peserta didik dalam belajar, pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kefahaman siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan pada mata pelajaran IPS materi *ASEAN* kelas VIII. Media dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui laptop dan smartpone.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Pengembangan

Vidio pembelajaran *powtoon* model *Discovery Learning* mampu mengantarkan siswa lebih semangat dan aktif belajar, meningkatkan kefahaman siswa dalam memperoleh pengetahuan IPS materi *ASEAN* kelas VIII, siswa mampu menerapkan materi yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Video pembelajaran *powtoon* bisa menginspirasi para guru sehingga dijadikan alternatif media ajar dalam proses pembelajaran.
- b. Guru dan dosen sebagai validator, validator ahli media karena sudah cakap dibidang multimedia. Hal ini sesuai pengalaman yang dimiliki.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Peneliti fokus penelitian pengembangan media IPS.
- b. Pengembangan media hanya menggunakan video *powtoon* model *Discovery*

²³ Muh. Habibullah dan Binti Maunah. Kecerdasan Emosional Guru dalam Membina Moralitas Peserta didik. *Jurnal Realita*. Vol. 13, No. 1 Januari 2015. Hal. 126

Learning.

- c. Pokok pembahasan hanya mata pelajaran IPS materi *ASEAN* kelas VIII
- d. Pengembangan visualisasi materi dan penampilan animasi dan audio
- e. Pengembangan media disajikan secara interaktif
- f. Peneliti membuat soal *posttest* Menggunakan Taksonomi Bloom revisi menurut (Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R.: 2001) yaitu C1 =Mengingat, C2 = Memahami C4=Menganalisis
- g. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Kademangan
- h. Pengembangan media ini berpedoman pada langkah-langkah Sugiyono menurut Robert Maribe Branch dengan pendekatan *ADDIE*, perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.²⁴

I. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

kajian sistematis menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, produk yang telah ada.

b. Media pembelajaran

Sarana yang dimanfaatkan untuk penyampaian informasi dalam pembelajaran. Media ini digunakan untuk tujuan pembelajaran yaitu menyalurkan pesan, merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa. Dengan ini dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali bagi

²⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*.(Bandung:Alfabeta.2015)hal.38

pendidik maupun siswa.²⁵

c. Video Ajar

Media yang menayangkan ide, gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.²⁶ Video ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, agar siswa giat dalam belajar. Hal ini dalam proses pembelajaran memilih untuk menggunakan video pembelajaran karena video pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri. Menurut tokoh Rusman dkk(2012:220) kelebihan terdiri dari:

1. Pesan dapat diterima secara merata oleh siswa
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu abstrak atau belum jelas
3. Dapat diulang, lebih realistis dan dapat digunakan sesuai kebutuhan siswa.
4. Memberikan kesan dan pengaruh yang mendalam terhadap sikap siswa

Hal ini dengan penerapan video pembelajaran dapat memberikan pesan, kesan kepada siswa sehingga siswa mampu merubah sikap dalam pembelajaran. Dengan video pembelajaran siswa dapat memperoleh pengetahuan secara meningkat.

2. Secara Operasional

Teknologi pembelajaran sekarang mengalami kemajuan pesat sehingga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar agar materi mudah diterima dan difahami siswa. Dikatakan sekarang siswa mudah dalam mengakses teknologi pembelajaran sehingga perlunya pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk

²⁵ Nunuk Suryani.dkk,*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Surakarta: PT Remaja Rosdakarya.2018) hal.5

²⁶ Putu Darma Wisada dkk, PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER, *Journal of Education Technology*. Vol.3(3).2019.hal.141

meningkatkan kemajuan siswa dalam berinovasi dan kreatif belajar sehingga peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran *powtoon* dalam model *Discovery Learning*. Video yang menampilkan visualisasi materi, animasi, audio visual sehingga dapat menumbuhkan interaktif siswa dalam belajar. media ini dapat dipraktikkan guru secara praktis sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Video pembelajaran ini dapat menjelaskan materi yang abstrak sehingga dapat dilihat jelas dan mudah difahami dan video pembelajaran ini hadir untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Selain itu video pembelajaran ini juga memudahkan dalam mengadakan evaluasi pembelajaran peserta didik.