BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia yang diperlihatkan dari segi peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan dan daya pikir. Agar mencapai keberhasilan yang masksimal perlu diketahui faktor apa saja yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal bersumber dari diri sendiri, dikarenakan adanya minat, motivasi dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri sendiri, seperti lingkungan keluarga dan masyarakat.

Belajar adalah suatu kegiatan yang akan selalu ada. Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan salah satu hal yang harus dilakukan oleh siswa. Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia, yang setiap orang berhak mendapatkan serta diinginkan untuk konsisten dalam berkembang (Alpian dkk., 2019). Seperti yang termuat dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan perilaku dan sikap dari individu atau sekelompok orang menuju ke arah yang lebih baik, selain perubahan sikap manusia yang mendapat perubahan sikap juga mendapatkan penambahan ilmu pengetahuan yang kelak berguna dimasa mendatang (Yusuf, 2018). Pendidikan yang pertama kali didapatkan oleh setiap individu berawal dari keluarga serta pendidikan juga akan didapatkan oleh individu di masyarakat.

Pembelajaran adalah suatu proses, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru, dalam memberikan petunjuk atau membantu siswa dalam proses belajar yang kurang dipahami oleh siswa (Pane dan Dasopang, 2017). Selain itu, guru juga berperan sebagai pembimbing yang yang memberikan arahan kepada siswa agar dapat bertingkah laku kea rah yang lebih baik. Dalam kegiatan belajar tentunya ada banyak sekali perbedaannya, seperti ada siswa yang mampu memahami materi dengan cepat, ada juga siswa yang lambat dalam memahami materi. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus mampu untuk menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan cara dalam mempengaruhi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran berbasis tema yang digunakan untuk menghubungkan beberapa konsep mata pelajaran agar siswa lebih mudah memahami suatu konsep. Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa muatan pembelajaran, seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn serta Seni Budaya dan Prakarya (Wahyuni dkk., 2016).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan yang ada dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013. Pendidikan IPA adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang membahas mengenai keadaan dimuka bumi beserta isinya, baik mengenai gejala-gejala alam maupun kenampakan alam yang ada di muka bumi. Pendidikan IPA lebih mengacu dalam pemberian pengalaman untuk meningkatkan keahlian siswa agar sanggup menjelajahi dan mengerti mengenai lingkungan alam secara ilmiah (Lawe, 2018). Kemampuan ini dapat tercipta apabila pendidikan IPA berhasil menciptakan kemampuan dalam berpikir logis, kritis,

kreatif dan memiliki inisiatif terhadap perubahan dan pembangunan. IPA adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam mengenyam pendidikan di Sekolah Dasar, muatan IPA merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk diberikan kepada siswa, dikarenakan hal-hal yang ada dalam pembelajaran IPA dapat bermanfaat dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu diperlukan adanya sesuatu hal yang baru dalam mengaitkan pembelajaran IPA dengan keadaan nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih memahami dan mudah diingat, yaitu dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual merupakan sebuah pendekatan yang menghubungkan materi dengan situasi kehidupan dunia nyata (Roqayah, 2021). Dengan menggunakan pendekatan kontekstual, dapat memudahkan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran yang didapatkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual ini hanya berperan sebagai motivator bagi siswa serta memberikan fasilitas bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Upaya yang dapat diberikan guru dalam hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Dengan menggunakan media pembelajaran dimasa pandemi ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa membantu dalam proses pembelajaran yang memiliki fungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna. Ada beragam jenis media pembelajaran, diantaranya media pembelajaran visual, media pembelajaran audio,

media pembelajaran audio-visual. Dimasa pandemi ini sangat diperlukan adanya media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan memusatkan perhatian siswa sehingga akan timbul motivasi dalam belajar (Kustandi dan Darmawan, 2020)

Teknologi merupakan salah satu hal penting yang harus dikuasai oleh semua orang di era revolusi industri 4.0 ini, salah satu bidang yang menggunakan teknologi adalah bidang pendidikan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memahami tata cara penggunaan teknologi yang baik dan tepat, maka guru dapat mengoperasikannya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dibelajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan berupa video animasi, yaitu dengan menggunakan aplikasi Kinemaster yang merupakan video animasi yang berisi mengenai gambar-gambar yang dapat bergerak dan materi yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk Sekolah Dasar. Video animasi yang dibuat dengan menggunakan Kinemaster merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis media pembelajaran audio-visual, dikarenakan didalamnya terdapat suara yang bisa didengar dan gambar yang bisa dilihat. Kebaharuan dari media yang dikembangkan adalah dengan membuat media video animasi berbasis kontekstual yang kedepannya dapat digunakan dalam pembelajaran daring ataupun luring oleh guru, yang dapat diakses oleh siswa dengan mandiri melalui laptop ataupun *handphone*.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 September 2021 yang dilakukan dengan Ibu Komang Yanthi Trisnadewi, S.Pd., SD. yang merupakan guru wali kelas IV A yang kemudian dilanjutkan melakukan observasi di kelas IV A melalui *platform Google Classroom*, pembelajaran yang terjadi dimasa pandemi ini menjadi kurang efektif, dikarenakan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang sedang dipelajari. Selain itu guru juga kurang paham dalam menggunakan aplikasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk itu adapun media pembelajaran video animasi yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran guru. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga efisien.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis merancang penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022".

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat identifikasi masalah-masalah yang diajukan penelitian ini, yaitu :

1.2.1 Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran media yang digunakan kurang bervariasi.

1.2.2 Terbatasnya sumber yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi.

1.2.3 Kurangnya minat belajar siswa dimasa pandemi.

1.2.4 Kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi penulis, maka permasalahan dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022. Media ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran melalui daring maupun pembelajaran luring yang dapat membantu peserta didik saat belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka berikut dapat diajukan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian tentu memiliki tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan supaya penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan di atas dapat diperoleh manfaatnya, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini dapat memberikan inovasi mengenai media pembelajaran video animasi mengenai pelestarian sumber daya alam serta menjadi bahan referensi dan masukan bagi peneliti lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan yang dilakukan penulis sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi berbasis kontekstual ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPA dimasa pandemi ini.

b. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terhadap siswa dimasa pandemi ini serta meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran lainnya untuk membantu melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menambah wawasan dan mengembangkan kemampuan mengenai media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat memudahkan kegiatan pembelajaran daring pada muatan IPA untuk kelas IV sekolad dasar, tujuan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi ini agar dalam kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan serta menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan. Adapun spesifikasi produk pengembangan dari media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai berikut.

1.7.1 Bentuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual materi pelestarian sumber daya alam siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.7.2 Media pembelajaran video animasi ini menggabungkan antara teks, gambar dan suara sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik ketika digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

1.7.3 Media pembelajaran video animasi ini dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa dengan menggunakan *handphone* ataupun laptop yang dapat digunakan pada saat pembelajaran secara daring ataupun tatap muka.

1.7.4 Media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual ini membahas materi pelestarian sumber daya alam pada muatan IPA kelas IV Sekolah Dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dimasa Pandemi Covid-19 ini kegiatan pembelajaran kepada siswa dilaksanakan secara daring, beberapa siswa kadang merasa jenuh dikarenakan mereka melakukan pembelajaran di rumah masing-masing hanya bersama orang tua atau saudara di rumah, yang biasanya mereka melakukan pembelajaran di sekolah bersama teman-teman yang lain. Pada pembelajaran melalui daring ini tidak semua guru memahami penggunaan teknologi dalam penggunaannya untuk kegiatan pembelajaran kepada siswa, padahal ada banyak fitur yang dapat digunakan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran bagi siswa terasa menyenangkan dan menjadi mudah dipahami. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran dari ini, yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual, yang didalamnya terdapat gambar-gambar dan juga suara. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap materi pelestarian sumber daya alam pada muatan pelajaran IPA ini dapat dikaitkan dari pembelajaran ke dalam kehidupan

sehari – hari agar siswa mudah mengingat dan memahami pelajaran serta siswa dapat mengamati video animasi ini secara berulang hingga dapat dipahami.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual, sebagai berkut.

1.9.1 Media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dibuat dengan menarik, karena berisi gambar, tulisan dan suara sehingga siswa terdorong menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.9.2 Media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian sumber daya alam bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, dapat ditonton melalui perangkat laptop ataupun *handphone* dimanapun dan kapnpun karena mudah diakses oleh siswa.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual sebagai berikt.

1.9.3 Media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual ini hanya dapat digunakan oleh guru mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

1.9.4 Media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual ini hanya dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru kelas IV Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang diartikan sebagai suatu langkah dalam mengembangakan sebuah produk yang sudah ada.

1.10.2 Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi teks, gambar dan suara yang dirancang dengan menarik yang memanfaatkan aplikasi Kinemaster.

1.10.3 Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang memudahkan seorang guru dalam menjelaskan materi kemudian mengaitkannya dengan keadaan dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa menjadi lebih bersemanagat dalam belajar.

1.10.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang keadaan kenampakan bumi beserta isinya.

1.10.5 Pelestarian Sumber Daya Alam merupakan salah satu penanganan dalam pengelolaan sumber daya alam yang memiliki tujuan untuk mempertahankan sifat dan bentuknya, perubahan yang terjadi diserahkan atau dikembalikan pada alam.