

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini memaparkan 10 (sepuluh) hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu, perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung perkembangan teknologi baru yang menunjukkan kemajuan zaman. Selama ini teknologi yang dikembangkan sudah memasuki tahap digital. Bahkan di Indonesia, semua sektor termasuk mulai menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan, termasuk pada sektor pendidikan. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Sudah selayaknya pendidikan juga dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi terhadap pendidikan sejalan dengan definisi AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) pada tahun 2004, menurut Januszweski & Molenda (2008) Teknologi pendidikan memiliki fungsi memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi yang tepat. Definisi ini mencakup fungsi-fungsi penting,

meliputi: penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan. Fungsi-fungsi ini sangat penting dalam desain dan pengembangan materi dan program pembelajaran, yang merupakan kegiatan sentral di bidang teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting, dikarenakan pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas sehingga dapat menunjang kemajuan bangsa dan negara di masa depan. Hal tersebut sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang mempunyai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa maka diberlakukannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, visi pembangunan nasional merupakan terwujudnya sistem pendidikan menjadi fasilitator sosial yang bertenaga & berwibawa buat memberdayakan semua masyarakat negara Indonesia sebagai insan yang berkualitas yang bisa secara agresif penekanan buat menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Penyelenggaraan pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mewujudkan proses pengembangan kualitas peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Melihat dari sistem pendidikan yang terjadi di Indonesia, pendidikan Indonesia sudah cukup berhasil dilaksanakan, dikatakan demikian karena Indonesia memenangkan Penghargaan Jepang UNESCO 2015 dalam Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Pencapaian ini merupakan bukti pengakuan dunia atas keberhasilan pendidikan Indonesia dalam memajukan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (Kemendikbud, 2016).

Namun pada kenyataannya masa pandemi Covid-19 membuat sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang cukup drastis, mulai dari diterapkannya sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Masa pandemi Covid-19 berdampak pada bidang apapun termasuk pendidikan. Dampak dalam bidang pendidikan dicapai bahwa pembelajaran tidak boleh berlangsung di sekolah tetapi di rumah. Pandemi Covid-19 merubah semua paradigma yang ada, meskipun pemerintah Indonesia tidak menerapkan *lock down* secara masif, kebijakan-kebijakan yang diambil oleh pemerintah bagi pendidikan dikala masa pandemi ini ialah belajar di rumah secara daring (dalam jaringan). Menurut Wahyuni & Reswita (dalam Ayuni dkk, 2021) Pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan anak melalui pembelajaran daring serta pembelajaran *online* tutorial melalui perangkat lunak youtube menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini.

Hal ini secara tidak langsung mengharuskan kesiapan guru dalam medidik pesertanya melalui pembelajaran daring, Menurut Korth (dalam Ayuni dkk, 2021) menyatakan guru yang mempunyai kesiapan pada pembelajaran pada kondisi apapun akan menaikkan kualitas guru. Selain itu, kesiapan yang dimiliki seorang pengajar pada menghadapi pembelajaran berpengaruh pada keberhasilan acara pendidikan pada sekolah dan guru yang mempunyai kesiapan yang baik akan membantu menaikkan belajar peserta didik. Kesiapan pengajar dalam proses pembelajaran pada masa Covid-19 inilah yang ialah hal terpenting, mengingat pengajar adalah seseorang yang memberikan dampak keberhasilan siswa pada proses pembelajaran. Selain itu, persiapan guru untuk pembelajaran jarak jauh juga menentukan keberhasilan belajar siswa. Persiapan ini meliputi RPP, materi

pembelajaran yang akan disampaikan, media pembelajaran, penyusunan rencana pembelajaran online, dll (Alwiyah & Imaniyati, 2018).

Dengan diberlakukannya pembelajaran dari rumah secara daring ini, pihak sekolah mulai merubah strategi pembelajaran tatap muka yang semula menjadi pembelajaran tatap muka atau ada yang menyebutnya pembelajaran online dan juga pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran daring mengharuskan guru untuk beradaptasi lebih jauh mengenai sistem pembelajaran daring. Hal ini yang membuat permasalahan pembelajaran daring bermula, mulai dari ketidaksiapan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dalam melaksanakan pembelajaran daring serta media pembelajaran yang sangat kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak I Made Riantori, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Negara pada hari Selasa, 16 Februari 2021 diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19, SMP Negeri 1 Negara telah melaksanakan pembelajaran daring (dalam jaringan), dalam wawancara tersebut beliau mengatakan jika pembelajaran daring (dalam jaringan) di SMP Negeri 1 Negara sebagian besar dilaksanakan melalui *Whatsapp Grup* pada masing-masing mata pelajaran. Pada *Whatsapp Grup* tersebut peserta didik melakukan pembelajaran melalui materi yang telah dikirimkan oleh guru berupa video pembelajaran yang bersumber dari *platform* dari *Youtube*, disamping penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran para peserta didik juga diwajibkan mengambil buku paket di sekolah pada setiap kenaikan semester sebagai acuan dalam pemberian materi oleh guru mata pelajaran. Pada proses pengabsenan peserta didik guru juga hanya menggunakan platform *Google form* untuk dapat mengecek kehadiran siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan

yang terjadi pada proses pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 1 Negara ini yaitu, masih kurangnya kesiapan dan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran hal itu disebabkan karena para guru hanya bisa menggunakan video pembelajaran yang berasal dari platform *Youtube* untuk menunjang proses pembelajaran, hal ini juga berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran dan interaksi antara guru dengan peserta didik yang menyebabkan penurunan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Beliau juga menyebutkan jika masih banyak mata pelajaran yang masih sangat minim media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil wawancara bersama beberapa guru di SMP Negeri 1 Negara menyebutkan bahwa para guru mengalami masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring mulai dari kesiapan dalam merancang pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Namun dalam wawancara tersebut para guru sangat bersifat tertutup dan tidak terlalu mempermasalahkan proses pembelajaran daring yang mereka laksanakan. Tetapi dalam wawancara tersebut salah satu guru bersifat terbuka dan membutuhkan bantuan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, beliau adalah Ni Kadek Yuliani, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 Negara, wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2021, diperoleh informasi bahwa pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 Negara sepenuhnya masih menggunakan *Whatsapp Grup* dalam proses pembelajaran dan administrasi. Pada penyampaian materi beliau hanya menggunakan buku paket yang didapatkan dari sekolah dan video pembelajaran yang bersumber dari platform *Youtube*, beliau menyebutkan bahwa dalam penggunaan video yang berasal dari platform *Youtube*

kurang sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Hal tersebut secara tidak langsung membuat siswa merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran daring, hal ini diperparah lagi dengan ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA yang sulit untuk dipahami jika hanya menggunakan buku paket dan video pembelajaran yang berasal dari platform *Youtube* dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Akibatnya hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, Adapun data hasil belajar siswa dinyatakan bahwa dari 32 siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Negara pada mata pelajaran IPA tergolong dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 17 siswa yang tidak tuntas dan 15 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 58,75. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas VII E dalam mata pelajaran IPA masih mengalami kendala.

Pada wawancara tersebut beliau menyampaikan bahwa mata pelajaran IPA khususnya kelas VII masih sangat kekurangan media pembelajaran untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, beliau juga menyampaikan jika ia menginginkan video animasi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, hal itu dianggap efektif karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Melihat kondisi tersebut, untuk dapat mengatasi permasalahan diatas kini sudah banyak inovasi-inovasi media pembelajaran daring (dalam jaringan) yang digunakan pada kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan), semisalnya penggunaan video pembelajaran berbasis media animasi. Pembelajaran menggunakan video animasi pembelajaran ini mampu memudahkan guru untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran kepada peserta didik dan semua itu dapat dilakukan dengan alat komunikasi atau *smartphone* yang telah dimiliki

guru maupun siswa tanpa harus bertatap muka secara langsung. Maka dari itu solusi alternatif dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) yaitu melalui penggunaan video animasi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dapat tercapai. Penggunaan video animasi pembelajaran dalam proses pembelajaran harus didukung dengan model atau pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan video animasi pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pendekatan kontekstual memastikan bahwa siswa selalu diajak ke dalam lingkungan kesehariannya, karena pengetahuan siswa dibentuk oleh pengetahuan dasar yang telah dimilikinya. Menurut Hobri, dkk (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna dan berguna dalam kehidupannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan pendekatan kontekstual, menggunakan pendekatan kontekstual dapat membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata yang dialami, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta memungkinkan siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Suharto, 2018). Tentu saja, ini dapat membantu siswa menemukan apa yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga dapat mendorong siswa untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan mereka. Penggunaan video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

dalam proses pembelajaran dapat mengarahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, yang didukung dengan pengamatan audiovisual video animasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang sangat perlu dikembangkan sebuah video animasi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Video Animasi Berpendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih sebatas menggunakan buku paket pembelajaran dan video dari platform youtube yang kurang sesuai dengan materi pelajaran.
2. Kurangnya kesiapan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam jaringan (daring).
3. Kurangnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas VII.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, ditemukan beberapa masalah, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan masalah yang teridentifikasi. Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada media

pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas yang masih sebatas menggunakan buku dan video dari paket pembelajaran platform youtube. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran untuk mendukung pembelajaran IPA pada siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Negara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan dua rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah hasil uji validasi penggunaan video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi penggunaan video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu

pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa ide penggunaan video animasi dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Selain itu penelitian pengembangan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA kelas VII, dan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai video animasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Video animasi pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran IPA khususnya dalam hal pembelajaran individu, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar IPA.

b. Bagi Guru

Pengembangan video animasi pembelajaran ini bertujuan untuk menjadi alternatif bagi guru untuk membuat pembelajaran online menjadi menyenangkan, efektif dan efisien, dan guru tidak hanya menggunakan buku dan materi video dari platform YouTube untuk mengajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk menyusun strategi perbaikan proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah video animasi pembelajaran mata pelajaran IPA. Produk ini memuat materi mengenai sistem tata surya. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Dalam video animasi pembelajaran ini ditunjukkan pada mata pelajaran IPA kelas VII tentang materi tata surya, yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pelajaran hingga evaluasi yang dikemas dalam format MP4 sehingga memudahkan diputar (*multiplatform*).

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini adalah pelajaran IPA dikemas dengan menggunakan video animasi pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran yang cukup kompleks dan

juga dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.

4. *Software*

Dalam pengembangan produk video animasi pembelajaran ini menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere Pro CC 2017* sebagai *software* utama dengan bantuan beberapa *software* lain seperti, *Microsoft Office* dan *Adobe Illustrator*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi pada tanggal 22 Februari 2021, pembelajaran daring (daring) yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Negara dimasa pandemi ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih sebatas menggunakan buku paket pembelajaran dan video dari platform youtube saja sehingga kurangnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas VII. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif sumber belajar siswa dalam membantu kegiatan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animasi pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Dapat membantu guru dalam menjelaskan materi tentang sistem tata surya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Media video animasi pembelajaran ini belum pernah dikembangkan dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Negara.
3. Media video animasi pembelajaran ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran IPA, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan khususnya pada materi sistem tata surya.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran ini yaitu.

1. Media yang dikembangkan berdasarkan pada karakteristik siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Negara sehingga media yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Negeri.
2. Media yang dikembangkan berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di kelas VII SMP Negeri 1 Negara.
3. Pengembangan media ini terbatas pada materi sistem tata surya kelas VII dan hanya diberikan pada siswa kelas VII semester II.

1.10 Definisi Istilah

Untuk memudahkan pemahaman dan menghindari kesalahpahaman istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait variabel-variabel dalam penelitian ini, antara lain.

1. Pengembangan adalah sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang berupa materi, media, alat, atau desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Media pembelajaran video adalah media yang menyajikan materi audio dan visual yang mengandung pesan pembelajaran baik yang memadukan konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk mendukung pemahaman suatu materi pembelajaran.
3. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.
4. Pembelajaran kontekstual ialah pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, dan warga negara, dengan tujuan menjadikan materi tersebut bermakna bagi kehidupan.
5. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam perancangan video animasi pendidikan. Model ini terdiri dari 5 langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

