

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan adalah tahap awal yang dilakukan pada suatu penelitian. Pada segmen ini akan dijelaskan beberapa introduksi seperti Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Spesifikasi Produk yang Diharapkan, Pentingnya Pengembangan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan Devinisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dalam bahan ajar sehingga siswa memperoleh pengetahuan di sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mengajarkan bagaimana siswa belajar melalui berbagai pengalaman sehingga terjadi perubahan pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Istilah pembelajaran merupakan suatu proses pemberian ilmu, dimana guru sebagai pemberi ilmu pengetahuan kepada siswa yang mampu menciptakan kemudahan dalam berinteraksi di dalam kelas. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, maka kegiatan belajar disekolah merupakan hal yang sangat vital perannya. Tujuan pendidikan menjadi salah satu wahana dalam upaya menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kesiapan untuk menghadapi serta mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan.

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru harus mampu mengelola proses belajar mengajar agar siswa dapat belajar secara optimal tanpa adanya keraguan selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran dapat diartikan sebagai

penyampaian suatu pesan melalui kegiatan komunikasi atau menggunakan media tertentu kepada penerima informasi (Dewi, dkk., 2016). Pada proses pembelajaran di kelas, siswa memiliki karakteristik berbeda-beda dengan begitu guru tetap menggunakan kurikulum sesuai tingkatan kelasnya (Fitria, 2012). Dengan majunya masa atau era teknologi, berita dan pengetahuan, maka kualitas dari Pendidikan juga perlu ditingkatkan. Keadaan ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada proses pembelajaran. Beberapa variable yang sangat berpengaruh dalam terwujudnya suatu kegiatan belajar dan mengajar yaitu siswa, guru, kurikulum, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang mencakup semua peristiwa dalam memahami alam semesta dan sebagai bidang studi yang mempelajari tentang peristiwa alam untuk dijadikan bahan dalam memperoleh pengetahuan di sekolah dasar. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar seharusnya lebih membebaskan siswa dalam membuat dan menafsirkan suatu hal tertentu pada kegiatan pembelajaran yang akan menuntun siswa dalam mengambil kesimpulan secara mandiri (Muliani, Ni Ketut Dewi, 2019). Siswa diharapkan dapat menghasilkan suatu karya secara mandiri namun bermakna setelah memahami dan mengikuti proses pembelajaran IPA. Dalam melaksanakan pembelajaran IPA di sekolah dasar diperlukannya keterampilan dalam menganalisis suatu permasalahan yang ditemui (Riwanto & Rahayuni, 2018). Ketika melaksanakan proses pembelajaran IPA pada materi sumber daya alam, siswa cenderung pasif. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru membahas materi siswa tampak kurang aktif. Kreativitas guru dalam mengajar sangat berpengaruh pada perilaku siswa. Media pembelajaran pun sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai target

pembelajaran. Media pembelajaran sangat memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan mampu meningkatkan keterampilan siswa untuk pengembangan berpikirnya (Syahbudin, 2018). Media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar dalam bentuk dan jenis media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam memberikan ilmu kepada siswa dengan kemajuan teknologi pada proses belajar (Amirullah & Hardinata, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan dan wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 15 November 2021, di SD Negeri 3 Antiga, permasalahan yang ditemukan yaitu siswa tidak fokus pada saat guru memberikan materi pada proses pembelajaran berlangsung, mengobrol saat guru menjelaskan, dan kurangnya interaksi siswa pada guru. Dengan begitu, terdapat kebosanan dalam proses belajar IPA yang mengakibatkan tidak adanya peran aktif siswa dalam proses menerima pengetahuan saat proses pembelajaran. Guru pada penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik masih minim, dalam proses pembelajaran khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Oleh karena itu, guru diharapkan menggunakan media berupa video yang dilengkapi dengan animapoin (animasi *powerpoint*). Di dalam animapoin (animasi *powerpoint*) ini berisi gambar berwarna, audio, dan animasi objek yang bergerak, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Animasi objek bergerak terbukti dapat berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Sedangkan, *powerpoint* digunakan untuk presentasi materi yang sudah di siapkan. Di samping itu, ada beberapa guru yang sudah menggunakan media khususnya *powerpoint*. Media *powerpoint* yang digunakan oleh guru penampilannya juga

kurang inovatif karena kebanyakan hanya teks tanpa ada animasi yang menjadi daya tarik siswa (Sunarni, 2016). Dengan begitu penulis mengkolaborasikan animasi dengan *powerpoint* pada media video pembelajaran. Media video pembelajaran sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar karena dapat menghasilkan pembelajaran yang membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak bisa di pisahkan karena pembelajaran dituntut mengikuti pengembangan teknologi yang semakin canggih. Hal tersebut dilaksanakan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan sesuai karakter yang dimiliki setiap siswa. Maka dari itu, diperlukannya pengembangan media video animapoin yang sangat penting digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat memengaruhi perilaku dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mampu mengambil keputusan dalam penilaian saat siswa belum mampu mencapai kompetensi dasar. Guru harus menguasai prinsip pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menilai hasil belajar siswa.

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran juga harus tepat. Karena, model pembelajaran merupakan salah satu pedoman guru dalam merencanakan suatu proses pembelajaran di kelas untuk menghasilkan tujuan pembelajaran. Dengan model pembelajaran guru harus memahami karakter siswa di dalam kelas agar tujuan pembelajaran berjalan dengan lancar. Model pembelajaran yang tepat digunakan agar siswa dapat berfokus atau bertukar pikiran adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah di dunia nyata sebagai konteks pada siswa untuk

kemampuan pola pikir tingkat tinggi dalam memecahan masalah untuk memperoleh pengetahuan (Nurdiansyah, dan Amalia, 2018). Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) ini cocok untuk melatih dan mengembangkan kemampuan siswa.

Dengan penggunaan model berbasis masalah ini siswa kelas IV mampu meningkatkan pola berpikir tingkat tinggi yang mana model pembelajaran ini sangat efektif digunakan di sekolah dasar karena di dalam media video animapoin ini berupa gambar bergerak dan permasalahan yang akan ditemukan oleh siswa. Media video animapoin (animasi *powerpoint*) berbasis masalah digunakan untuk menarik siswa dalam tanyangan yang ada pada video, yang dapat memberikan situasi yang nyata tentang materi sumber daya alam pada siswa kelas IV karena media video animapoin dapat memanipulasi kondisi ruang dan waktu sehingga siswa dapat melihat gambar yang terdapat di video tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas yang di temukan saat observasi di sekolah dasar dapat dipahami bahwa permasalahan belajar yang dialami siswa dapat disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Cara guru menyampaikan materi pelajaran kurang tepat, baik karena modelnya tidak sesuai dengan materi maupun karena cara penyampaiannya tidak menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan begitu, peneliti ingin mengembangkan **“Media Video Animapoin (Animasi *Powerpoint*) Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditemui dan dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka dapat di identifikasikan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.
2. Terbatasnya media dalam pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.
3. Penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran daring belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah teridentifikasi, pembatasan masalah ini dilakukan agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Maka dari itu perlu adanya pembatasan masalah pada pembelajaran IPA materi sumber daya alam pada kelas IV di SD Negeri 3 Anitga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di latar belakang, di dapatkan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana prototipe media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana validitas media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2021/2022?

3. Bagaimana efektivitas media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prototipe media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui validitas media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini bisa di manfaatkan untuk bahan bacaan dalam menambah wawasan atau menjadi sumber bacaan dalam meningkatkan kreatifitas pada proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebuah referensi oleh peneliti lainnya. Selain itu, pengembangan media

ini diharapkan siswa lebih memperluas mengenali media pembelajaran dan berpikir positif pada pengembangan pada peningkatan belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dengan mengembangkan media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah ini diharapkan siswa dapat memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan pola berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan media pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan rasa ingin tahu yang mampu memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi guru

Penggunaan media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah ini mempermudah guru dalam membahas materi yang akan dibawakan dan mampu menarik minat belajar. Selain itu, guru juga merancang media video animapoin yang terdapat gambar bergerak dan permasalahan yang akan di selesaikan oleh siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai yang di harapkan pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambahkan referensi atau koleksi media video animapoin (animasi *power point*) pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan setiap saat pada proses pembelajaran individu maupun kelompok.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dalam rangka mengembangkan media video pembelajaran animapoin berbasis masalah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam. Produk ini dimanfaatkan pada kelas IV sekolah dasar yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran daring. Berikut spesifikasi produk yang di harapkan :

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam pada kelas IV sekolah dasar semester genap tahun pelajaran 2021/2022.
2. Dalam media video animapoin ini terdapat gambar yang bergerak agar dapat menarik perhatian siswa dan terdapat permasalahan di materi yang dapat diselesaikan oleh siswa pada mata pelajaran IPA.
3. Media berbasis masalah ini terdapat teks dan mudah di akses oleh siswa lewat media sosial atau dapat ditayangkan menggunakan proyektor di depan kelas jika pembelajaran tatap muka dilaksanakan.
4. Video pembelajaran ini berdurasi 5-8 menit.
5. Materi yang di sajikan yaitu tentang Sumber Daya Alam pada kelas IV sekolah dasar semester genap.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan dari keterbatasan guru dalam penyampaian materi pada buku siswa. Berdasarkan hal tersebut guru hanya berpedoman pada buku siswa yang mengakibatkan siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran. Minimnya materi yang disajikan dalam pembelajaran daring membuat kesulitan dalam belajar. Dengan mengembangkan media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam dapat meningkatkan minat belajar siswa, memahami, merumuskan masalah dan berpikir kritis. Media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah ini dengan adanya gambar yang dilengkapi suara memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring maupun tatap muka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Dalam Pembelajaran di sekolah dasar, siswa kelas IV sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran media digital dan penggunaan teknologi sehingga mampu mengakses video pembelajaran.
2. Media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah ini mampu meningkatkan pola berpikir kritis dan di dalamnya terdapat rasa ingin tahu pada permasalahan yang mampu di temukan oleh siswa. Dalam media video ini terdapat animapoin yang berupa gerakan pada gambar untuk menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran.

Pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pembatasan masalah ini dilakukan agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Maka dari itu, perlu adanya pembatasan masalah pada kelas IV di SD Negeri 3 Antiga.
2. Pengembangan media video animapoin (animasi *power point*) berbasis masalah hanya memuat mata pelajaran IPA pada materi sumber daya alam.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batas-batas istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses yang dilakukan dalam mengembangkan produk yang bisa di pertanggung jawabkan dan di gunakan atau bermanfaat pada proses pembelajaran.
2. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa alam yang dijadikan bahan untuk memperoleh pengetahuan oleh ilmuan dengan eksperimen.
3. Berbasis Masalah (PBL) merupakan model pembelajaran yang diawali dengan memberikan siswa suatu permasalahan nyata untuk mengukur kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa dan keterlibatannya dalam memecahkan masalah.

4. Video Pembelajaran adalah suatu media yang menyajikan audio atau visual yang berisi pesan, konsep, prinsip, teori aplikasi pengetahuan dalam pemahaman terhadap materi pembelajaran.
5. Animasi adalah berupa gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada saat setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi.
6. *Powerpoint* adalah suatu aplikasi dari microsoft yang digunakan sebagai media presentasi.

