

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dipandang sebagai proses yang sangat bermanfaat di dalam kehidupan yang bukan semata-mata hanya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan tidak terlepas dari usaha yang dilakukan secara sadar melalui kegiatan belajar mengajar, sebab tanpa belajar manusia mungkin tidak dapat mengembangkan bakat, minat, dan kepribadiannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 (Prayitno, 358) tentang pendidikan nasional (pasal 1) menyatakan “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, dan bangsa” .

Menurut Maunah (2009), inti pendidikan terjadi dalam prosesnya, yakni situasi terjadinya dialog antara peserta didik dengan pendidik yang memungkinkan peserta didik tumbuh ke arah yang dikehendaki oleh pendidik agar selaras dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi masyarakat.

Beberapa upaya dilakukan pemerintah untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pelatihan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum serta penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang mutu pendidikan. Dengan penyediaan sarana dan prasarana yang ada, serta di dukung dengan peran guru yang aktif serta kreatif diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Dunia pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar seorang guru mengabdikan diri dan berbakti untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas anak didiknya. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Guru dituntut untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat pembelajaran, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar suatu muatan pembelajaran yang sesuai dengan jenjang kognitifnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tentunya guru harus merancang pembelajaran dengan memperhatikan muatan pembelajaran, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar siswa. Materi-materi ajar harus disiapkan dan dikembangkan agar siswa cepat mengerti dan mengingat materi pelajaran dalam jangka waktu yang relatif lama.

Selain materi pembelajaran, lingkungan belajar siswa juga harus diperhatikan. Lingkungan yang baik akan membuat siswa merasa nyaman ketika belajar. Disamping itu, lingkungan juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mengandung pesan atau materi pelajaran untuk disajikan melalui penggunaan alat atau pun langsung oleh dirinya sendiri (Hafid, 2011). Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas lingkungan, namun ada banyak yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Pesan atau materi pembelajaran yang termuat dalam sumber belajar akan lebih mudah dipahami jika disampaikan atau disajikan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran merupakan perantara sarana komunikasi untuk mengantarkan pesan guru membantu pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Anwas, 2011). Dengan menggunakan media pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak terkesan monoton, siswa juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga siswa menjadi lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menemukan dan memahami suatu konsep secara mandiri. Pada masa sekarang ini kita dihadapkan dengan pandemic covid-19, pandemic ini tidak hanya berdampak pada kesehatan saja tetapi salah satunya yaitu berdampak pada pendidikan dimana pemerintah mengambil kebijakan untuk meliburkan para siswa dan mengalihkan pembelajaran dari yang

awalnya tatap muka langsung di sekolah digantikan dengan pembelajaran daring atau online. Pemerintah berharap dengan adanya pembelajaran daring ini tidak menyurutkan semangat belajar siswa dan tidak mengurangi kualitas peserta didik. Akan tetapi faktanya masih banyak permasalahan yang ditemukan di lapangan. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan media daring terutama pada mata pelajaran IPA. Terlebih lagi siswa tidak mendengarkan penjelasan guru secara langsung sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan. Materi yang disajikan hanya bersumber pada buku siswa dan buku guru hanya memberikan pengajaran satu arah saja. Jika hal ini terus dibiarkan maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran IPA.

Sejalan dengan pendapat diatas permasalahan yang ditemui berdasarkan hasil obeservasi di SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran, sebagian besar pembelajaran masih berpatokan dengan buku dan terkesan kurang inovatif. Ini tercermin dari pelajar yang jarang merespon pertanyaan guru. Pembelajaran IPA pada topik ciri-ciri makhluk hidup masih rendah dalam proses pembelajaran terlihat siswa hanya menguasai pengetahuan mengenai pembelajaran IPA tanpa mengaitkan dengan lingkungan sekitar. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga masih sangat kurang terlihat dari siswa yang cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran dan siswa asik dengan kegiatannya sendiri dalam pembelajaran.

Melihat dari fenomena tersebut, solusi untuk fenomena tersebut ialah membuat kegiatan belajar yang melibatkan aktifnya peserta didik dengan media video animasi berbantuan aplikasi *powtoon*, maka dalam proses pembelajaran harus selalu melibatkan keaktifan siswa. Dengan demikian maka dikembangkanlah sebuah media dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Topik Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemui yaitu.

- 1) Kurangnya penggunaan media pada pembelajaran yang berbasis digital dan pemanfaatan teknologi dalam penunjang pelaksanaan pembelajaran IPA.
- 2) Materi pembelajaran muatan IPA yang ada pada buku siswa masih terbatas.
- 3) Siswa masih sulit memahami materi pada muatan IPA terutama pada materi ciri-ciri makhluk hidup.
- 4) Pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya terbatas pada pemberian tugas.
- 5) Pembelajaran cenderung kurang menarik karena penjelasan materi terpaku hanya melalui buku ajar tanpa memberikan sebuah contoh konkret sehingga membuat pembelajaran menjadi sedikit membosankan

- 6) Ketersediaan media pembelajaran yang inovatif serta bervariasi masih kurang dan belum merata.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada identifikasi deskripsi media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *aplikasi powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022, validitas media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *aplikasi powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022, serta tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *aplikasi powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu :

- 1) Bagaimanakah deskripsi media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *aplikasi powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran video animasi mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Tahun Ajaran 2022?

- 3) Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022?

1.5. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan adapun tujuan dari penelitian ini yaitu.

- 1) Untuk mengetahui deskripsi media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *aplikasi powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna bagi pembelajaran IPA baik secara teoritis atau pun secara praktis. Adapun manfaat dalam penelitian adalah:

- 1) **Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk memberikan pelajaran-pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Khususnya pada topik ciri-ciri makhluk hidup. Pengembangan ini didasarkan pada pentingnya media dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan mampu membantu dan memberikan fasilitas kepada peserta didik agar bisa melakukan percobaan sederhana di rumah secara mandiri, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran pada topik ciri-ciri makhluk sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Sebagai sarana untuk pembelajaran diri bahwa belajar merupakan proses bukan berorientasi pada nilai saja.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan bisa sebagai bahan referensi untuk penelitian yang serupa guna menambah wawasan. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan informasi yang berguna tentang media pembelajaran yang inovatif, khususnya tentang media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada pelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media dalam bentuk video. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media berupa gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam bentuk video. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah materi muatan IPA topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022. Bagian pembuka dirancang dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa. Spesifikasi produk yang dihasilkan diharapkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Produk berupa audio visual yang mana ketika diputar menampilkan video dan suara.
2. Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi yaitu topik ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun ajaran 2022..
3. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan sebuah *aplikasi Powtoon*. Media pembelajaran yang dibuat sekitar 7-15 menit agar tidak membosankan pada peserta didik.

4. Produk pengembangan yang dihasilkan dalam produk akhir berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat diputar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan perangkat yang dimiliki secara praktis.
5. Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembuka, isi, penutup.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022, penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi adalah untuk mengembangkan materi muatan IPA pada topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan karena materi yang ada pada buku siswa masih bersifat terbatas. Penting untuk mengembangkan media berupa video animasi yang jelas berdasarkan observasi dengan salah satu wali kelas III di Kabupaten Buleleng. Sebagian besar media video pendidikan yang digunakan pendidik untuk mengajar siswa tersedia di internet, dan keterpaparan mereka terhadap materi masih sangat terbatas. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa tahu siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media berbasis video animasi dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis video animasi belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menambah pengalaman baru pada siswa kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022 serta mempermudah siswa dalam memahami materi ciri-ciri makhluk hidup dengan melihat secara langsung proses berkembangbiaknya
3. Media ini mampu untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga perolehan belajar akan lebih bermakna. Menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis video animasi mengefektifkan pembelajaran karena dengan video animasi dapat mengulang bagian materi yang belum dipahami oleh peserta didik.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini dalam menyampaikan materi.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada topik ciri-ciri makhluk hidup yaitu:

1. Dimana media pembelajaran berbasis video animasi hanya dibuat berdasarkan topik ciri-ciri makhluk hidup. Model 4-D merupakan model yang digunakan sebagai dalam mengembangkan video pembelajaran yang terdiri dari empat tahap antara lain. pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

2. Pengembangan media video animasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022 sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022 dan siswa di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang sejenis.
3. Materi yang disajikan dalam media ini terbatas pada muatan IPA dengan topik ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.
4. Model 4-D adalah model pengembangan pada penelitian pengembangan yang terdiri dari empat tahap antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1.10. Definisi Istilah

Definisi adalah diberikan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah yaitu.

1. Media adalah pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.
2. Topik merupakan inti utama dari isi tulisan yang hendak disampaikan.
3. Ciri-ciri makhluk hidup merupakan materi yang diajarkan di kelas III sekolah dasar di semester I. materi ini bermaksud memberikana pemahaman pada siswa untuk memahami yang dimaksud ciri-ciri

mahluk hidup salah satu materi muatan IPA siswa kelas III SD Negeri 3 Sambangan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022.

4. Model 4-D adalah model pengembangan pada penelitian pengembangan yang terdiri dari empat tahap antara lain : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

