

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Zaman globalisasi yang diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi dan informasi terjadi begitu cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menjadi momentum untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), termasuk sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Perkembangan yang akan terus terjadi tentu akan berpengaruh pada kehidupan mendatang. Oleh karena itu penguasaan terhadap teknologi sangatlah penting. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah dengan cara mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan (Nazgul et al., 2020).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Selain itu pendidikan juga berperan untuk membentuk kepribadian, untuk dapat hidup di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan salah satu aspek yang dapat mendukung peningkatan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan saat ini telah memberikan dampak yang baik terhadap kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Namun apabila dibandingkan dengan negara-negara lain, Indonesia masih tertinggal jauh. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya

perhatian dari pemerintah terhadap kualitas pendidikan (Riyanto et al., 2019). Dapat dilihat dari beragamnya permasalahan pendidikan yang semakin rumit, misalnya kualitas peserta didik yang masih rendah, pengajar yang kurang profesional dan biaya pendidikan yang mahal.

Pendidikan sangat penting mengingat pendidikan dapat menjadikan manusia lebih cerdas dan dapat mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani (Kurniawan, 2017). Dengan adanya pendidikan, maka akan tercipta generasi muda penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan merupakan kegiatan yang saling bertautan dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat satu sama lain (Sutrisno, 2016). Unsur-unsur pendidikan antara lain tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, materi pendidikan, alat dan metode pendidikan, serta lingkungan pendidikan (Elfachmi, 2015). Agar pendidikan dapat berjalan dengan baik maka harus ada keterkaitan antara unsur-unsur yang sudah disebutkan seperti guru yang berkualitas.

Guru yang berkualitas akan menciptakan suatu pendidikan yang lebih bermutu serta pendidikan yang lebih baik untuk menghasilkan peserta didik yang bermutu juga. Dengan adanya guru yang berkualitas, maka pendidikan akan berjalan lebih terorganisir. Guru yang berkualitas mampu memahami, memperhatikan, dan memiliki metode pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didiknya. Guru yang berkualitas berkaitan erat dengan kemampuan dasar guru atau yang dikenal dengan kompetensi guru. Kompetensi yang dimaksud adalah memiliki kemampuan dalam menguasai iklim belajar, memiliki kemampuan

dalam menguasai strategi manajemen pembelajaran, memiliki kemampuan dalam pemberian umpan balik dan penguatan, memiliki kemampuan dalam rangka pengembangan diri seperti mampu menerapkan kurikulum dan metode mengajar yang efektif (Kompri, 2015). Dalam penyelenggaraan pembelajaran, seorang guru yang berkualitas akan menciptakan kelas interaktif dengan mengembangkan sumber belajar atau media belajar dan memanfaatkan lingkungan sebagai media belajar.

Piaget (dalam Rifa'i & Anni, 2015) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada ada tahap operasinal konkret (7-11 tahun). Pada tahap ini anak mampu menggunakan berbagai logika, tetapi masih dalam bentuk benda konkret. Anak belum mampu memecahkan masalah secara abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah penting bagi anak sekolah dasar agar anak dapat memahami materi dan memecahkan masalah dengan baik. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang ada dalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih mudah dan bermakna. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dengan adanya komunikasi. Agar komunikasi dapat berjalan secara terarah atau terorganisir maka diperlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011). Media memiliki fungsi sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran (Sudjana, 2015). Secara umum,

media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menggunakan media yang bervariasi. Dengan kata lain, media yang digunakan hanya satu jenis yaitu media visual. Banyak guru yang belum menggunakan media audio visual saat pembelajaran dan kebanyakan hanya menggunakan media *Powerpoint*. Hal ini dikarenakan guru masih kurang terampil dalam membuat maupun menggunakan media tersebut. Akibatnya guru hanya menggunakan satu jenis media saja dalam menyampaikan materi sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton tentu akan mempengaruhi minat siswa dalam menerima pesan atau materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lainnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pada pembelajaran IPA masih kurang maksimal begitupun dengan ketersediaan media pembelajaran IPA di sekolah belum banyak dikembangkan dan hanya menggunakan media visual seperti gambar. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah dan media yang digunakan kurang bervariasi. Selain itu, guru juga belum pernah menggunakan media kinemaster pada saat membuat materi dan hanya memanfaatkan buku siswa. Materi yang ada dalam buku siswa kelas V muatan IPA khususnya pada topik Perubahan Wujud Benda pun masih terbatas. Keterbatasan tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman

siswa dan berdampak pada turunnya kualitas pendidikan.

Berdasarkan keadaan tersebut, tentu perlu adanya perbaikan proses pembelajaran kearah yang lebih baik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta menyenangkan atau tidak monoton. Pembelajaran dikatakan tidak monoton apabila dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar guru dan siswa, siswa lebih aktif daripada guru, dan siswa mampu memahami dengan baik terkait dengan hal-hal yang disampaikan olehguru. Hal tersebut dapat diatasi dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa dan pemahaman siswa. Hal yang dimaksud adalah dengan mengembangkan media bacaan menjadi lebih menarik baik dari segi tampilan maupun dari segi penyampaiannya. Karena siswa sekolah dasar lebih menyukai media yang menarik dan konkret. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media Kinemaster.

Media kinemaster sangat cocok dikembangkan pada muatan IPA yang memerlukan pembelajaran yang konkret melalui media audio visual. Salah satu topik pada muatan IPA kelas V SD yaitu topik perubahan wujud benda masyarakat masih sangat terbatas sehingga dengan penggunaan kinemaster akan mampu memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Andayani et al., 2020) yang menyimpulkan bahwa pengembangan Media kinemaster ini juga dapat dipergunakan sebagai salah satu contoh dari variasi pembelajaran. Agar media dikatakan layak digunakan maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Panji Anom Tahun Ajaran 2021/2023”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- (1) Kurangnya inovasi dan kreativitas Guru dalam memanfaatkan serta mengembangkan media/alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh Guru masih konvensional, kurang bervariasi, dan masih minimnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran daring (online) yaitu aplikasi Whatsapp. Guru mengirim penugasan dalam bentuk foto (gambar) soal-soal melalui media aplikasi Whatsapp.
- (2) Kurangnya pemanfaatan media kinemaster pada pembelajaran khususnya pembelajaran IPA pada topik Perubahan Wujud Benda
- (3) Media yang digunakan kurang bervariasi
- (4) Ketersediaan media pembelajaran IPA di sekolah belum banyak dikembangkan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, terdapat enam permasalahan. Agar penelitian ini menjadi terarah dan fokus penelitian tidak meluas, maka dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada topik Perubahan benda.

## 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Proses pengembangan video Pembelajaran pada topik Perubahan Wujud Benda kelas V SD?
2. Bagaimana validitas Proses pengembangan video Pembelajaran pada topik Perubahan Wujud Benda kelas V SD?
3. Bagaimana respon guru terhadap video Pembelajaran pada topik Perubahan Wujud Benda siswa kelas V SD?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari pengembangan media komik digital ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan video Pembelajaran pada topik Perubahan Wujud Benda kelas V SD
2. Untuk mengetahui validitas Proses pengembangan video Pembelajaran pada topik Perubahan Wujud Benda kelas V SD
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap Kinemaster pada topik Perubahan Wujud Benda siswa kelas V SD

### **1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media Kinemaster pada topik Perubahan Benda pada pembelajaran IPA untuk kelas V SD dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis maupun praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari adanya pengembangan media pembelajaran kinemaster adalah dapat digunakan sebagai bahan memodifikasi video, dari video pembelajaran yang biasa menjadi video pembelajaran yang lebih menarik dan

dapat menambah wawasan dan memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan sehingga dapat membantu memajukan pendidikan di Indonesia. Penelitian ini juga dapat memberikan ilmu tambahan terkait dengan pengembangan media media Kinemaster pada topik Perubahan Benda pada pembelajaran IPA.

## 2. Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

### a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peserta didik khususnya siswa kelas V SD memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pada mata pelajaran IPA khususnya topik Perubahan Wujud Benda.

### b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mendapatkan informasi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran khususnya media Kinemaster pada topik Perubahan Wujud Benda pada pembelajaran IPA.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam mengadakan dan merancang media pembelajaran khususnya media Kinemaster pada topik Perubahan Wujud Benda pada pembelajaran IPA maupun pada muatan atau mata pelajaran yang lain, dan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang digunakan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media Kinemaster pada topik Perubahan Wujud Benda pada pembelajaran IPA.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa media kinemaster. Adapun spesifikasi yang diharapkan pada produk ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah berupa kinemaster yang menampilkan visualisasi dari animasi-animasi bergerak serta dilengkapi dengan audio sehingga materi yang disampaikan dapat menarik minat siswa dan dapat diterima dengan jelas.
2. Kinemaster dipilih karena mudah digunakan dan bisa disisipkan fitur-fitur kinemaster seperti : audio, teks, tema, *tools editing*, *project assistens* sehingga video pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Panji Anom, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2021/2023, pengembangan media kinemaster ini penting dilakukan karena media yang digunakan selama ini masih konvensional mengirimkan penugasan melalui aplikasi Whatsapp dan menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Maka dari itu pengembangan media kinemaster ini penting dilakukan dikarenakan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena media ini memiliki visualisasi

animasi yang dapat bergerak yang membuat siswa menjadi senang dan mengurangi kejenuhan serta ditambah dengan audio yang dapat memperjelas isi Video Pembelajaran. Selain itu, pentingnya pengembangan media Kinemaster ini akan dapat membantu guru dalam merancang sebuah media yang menarik serta lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media kinemaster pada topik Perubahan Benda Wujud kelas V SD ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1. Guru belum pernah menerapkan media Kinemaster dalam pembelajaran.
2. Siswa kelas V SD sudah menguasai teknologi sehingga mampu menggunakan media yang berbentuk digital.
3. Media Kinemaster dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada topik Perubahan Wujud Benda
4. Media Kinemaster pada topik Perubahan Wujud Benda kelas V SD menggunakan aplikasi kinemaster yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas kepada siswa

Sementara keterbatasan pengembangan media kinemaster dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media kinemaster ini hanya diperuntukkan kepada guru dan siswa kelas V SD
2. Materi yang termuat dalam media kinemaster ini hanya terbatas pada muatan pelajaran IPA pada topik Perubahan Wujud Benda saja

3. Pengembangan media Kinemaster ini mengacu pada model ADDIE yang dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) karena keterbatasan waktu, tenaga, dan finansial.

### 1.10 Definisi Ilmiah

Agar tidak terjadi kekeliruan atau kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media atau perangkat pembelajaran
2. Model ADDIE merupakan salah satu model dari penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan. Adapun kelima tahapan tersebut yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

