

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan pastinya berkembang seiring berjalannya waktu dan pastinya terdapat kemajuan disetiap perkembangannya. Ilmu pengetahuan sesuai dengan perubahan zaman dan pengembangan cara berfikir manusia. Negara Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang sulit untuk maju dalam sumber daya manusianya. Kualitas individu di negara Indonesia dapat meningkat jika didukung oleh sistem pendidikan yang baik dan berkualitas. Dengan sistem pendidikan seperti itu dapat diharapkan kita berpikir kritis, kreatif, produktif, dan inovatif.

Dengan adanya sistem pendidikan yang dapat memungkinkan kita berpikir kritis, kreatif, produktif, dan inovatif sehingga proses pembelajaran yang terjadi menciptakan sebuah siklus timbal balik antara guru dengan peserta didik untuk menuju tujuan yang lebih baik. Menurut Rustaman (dalam Baxter 2008) Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik dan terjadinya komunikasi timbal balik secara langsung dalam situasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses

pembelajaran, pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan dalam pembelajaran bertujuan untuk memperlancar komunikasi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat dipastikan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas adalah media video pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para peserta didik (Menurut Anderson dalam Zainiyati, 2017). Oleh karena itu dalam penggunaan media pembelajaran sangat berdampak dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang diberikan maka peserta didik lebih semangat dan termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara, membaca serta berimajinasi yang tinggi. Media pembelajaran merupakan sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, pendapat, dan gagasan yang disampaikan agar bisa sampai kepada penerima. Oleh karena itu media pembelajaran yang dapat menarik minat para peserta didik agar lebih semangat dan termotivasi adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menyediakan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori pengetahuan untuk membantu pemahaman para peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. menurut Turyati, Muchtarom, dan

Winarno (dalam Ario, 2019) video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat dilihat menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Video pembelajaran serangkaian gambar gerak yang dapat disertai dengan suara membentuk sebuah kesatuan yang dirangkai menjadi alur dengan pesan-pesan yang terdapat dalam media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Animasi merupakan sebuah pergerakan pada objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada waktu yang ditentukan sehingga mampu menciptakan ilusi-ilusi gambar bergerak. Pada dasarnya animasi merupakan objek agar terlihat lebih dinamis. Animasi memiliki peranan dalam pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian anak dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa dengan tulisan atau sebuah gambar yang bergerak-gerak, lucu, aneh dan yang sekiranya menarik perhatian peserta didik sesaat, namun sayangnya animasi seperti ini biasanya tidak memiliki hubungannya dengan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Oleh karena itu dengan adanya pengembangan media video animasi pembelajaran ini adanya pemahaman kepada peserta didik atas materi yang diberikan dan dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan video dari pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak. Menurut Wardoyo Tunggul Cipto (dalam Apriansyah, 2020) Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik. Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti media tersebut menarik perhatian.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan kemampuan pemecahan

masalah (Sudarman, 2007). Proses pembelajaran dalam model Problem Based Learning ini lebih menekankan pada masalah dan aktivitas peserta didik serta menjadikan peserta didik memperoleh pemahaman.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Jum'at 29 Oktober 2021 berupa wawancara dengan guru kelas 5 yaitu Ketut Askara, S.Pd diperoleh beberapa masalah yang terjadi di SD Negeri 1 Selat, yaitu: (1) sebagian besar anak-anak kelas 5 yang sulit memahami pembelajaran IPA karena ditemukannya hasil belajar IPA pada penilaian tengah semester yang dicapai peserta didik kelas 5 masih kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan nasional yakni 75, (2) pembelajaran dikelas masih lebih menekankan pada metode ceramah sehingga peserta didik cenderung hanya terpaku mendengarkan dan menunggu penjelasan dari materi yang dibawakan oleh guru, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajarannya, (3) rendahnya minat belajar peserta didik yang berdampak negative dalam proses pembelajarannya, (4) rendah literasi para peserta didik dalam proses pembelajaran, (5) guru kelas 5 belum pernah membuat media pembelajaran digital dan inovatif, dan (6) guru di sekolah SD Negeri 1 Selat masih kurang mengerti tentang penggunaan teknologi yang ada disekolah sehingga beberapa guru saja yang menggunakannya.

Berikut dibawah ini adalah tabel penilaian tengah semester yang sudah dilakukan kelas 5 SD Negeri 1 Selat:

Tabel 1. 1
Rekapan Nilai Rata-Rata Hasil Penilaian Tengah Semester (HPTS) Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 1 Selat
(Sumber: Dokumen guru wali kelas 5 SD Negeri 1 Selat, Singaraja)

Jumlah Peserta didik	25 Peserta Didik
----------------------	------------------

Nilai KKM Nasional	75
Jumlah Nilai di Atas KKM	16 Peserta Didik
Jumlah Nilai di Bawah KKM	9 Peserta Didik
Nilai Terbesar	100
Nilai Terkecil	10

Hasil observasi dan penelitian awal yang di laksanakan di SD Negeri 1 Selat Kelas 5 menunjukkan bahwa latar belakang dari beberapa permasalahan diatas adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif sehingga para peserta didik kurang aktif dan kurang berminat belajar sehingga kurang adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih kurang mengerti tentang penggunaan teknologi dalam menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik. Sehingga pembelajaran di kelas peserta didik kurang minat belajar dan aktif. Apabila permasalahan tersebut tidak segera ditangani akan sangat tidak baik bagi peserta didik, guru dan juga sekolah. Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar peserta didik yang erat kaitannya dengan pencapaian hasil belajarnya di kelas.

Melihat keadaan di lapangan maka perlu dilakukan inovasi yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah pengembangan video pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan dikembangkannya video animasi pembelajaran untuk peserta didik kelas 5 di SD Negeri 1 Selat, diharapkan peserta didik semakin termotivasi untuk mulai belajar, memiliki rasa minat belajar yang tinggi, tumbuh

rasa ingin tahu, dan mandiri. Oleh karena itu, pada penelitian ini maka dilakukannya suatu Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berorientasi Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran IPA Kelas 5 SD Negeri 1 Selat Tahun Ajaran 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, identifikasi masalah yang muncul antara lain:

1. Pemanfaatan media pembelajaran digital dan inovatif sebagai sarana pembelajaran yang belum digunakan.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik yang berdampak negatif dalam proses pembelajarannya.
3. Guru di sekolah masih kurang mengerti tentang penggunaan teknologi yang ada di sekolah sehingga beberapa guru saja yang menggunakannya.
4. Proses pembelajaran yang membosankan bagi para peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan terdapat permasalahan yang ditemukan sehingga diperlukan pembatasan masalah penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat dikaji secara mendalam dan terarah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini terfokus pada pengembangan video animasi pembelajaran berorientasi problem based learning pada muatan pelajaran IPA materi suhu dan kalor kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 1 Selat?
2. Bagaimanakah validitas video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri 1 Selat?
3. Bagaimanakah efektivitas video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri 1 Selat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 1 Selat.
2. Untuk mengetahui validitas pemanfaatan video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri 1 Selat.
3. Untuk menguji efektivitas video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri 1 Selat.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan video animasi pembelajaran berorientasi problem based learning pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 1 Selat ini diharapkan memberikan manfaat berupa. Manfaat teoretis

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi tentang pengembangan video pembelajaran yang ada terkhusus dalam lima kawasan teknologi pendidikan serta pengembangan ini berguna untuk memperkaya teori dan informasi dalam mengembangkan video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan rasa minat belajar peserta didik dalam muatan pelajaran IPA dan dengan memadukan teknologi didalamnya.

Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja, dan kapan saja, serta dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran yang dijalani.

b. Bagi Guru

Pengembangan video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk para peserta didik sehingga mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran serta sebagai pedoman kepala sekolah dalam lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian pengembangan ini dapat menjadi sebuah bentuk implementasi nyata perihal keilmuan yang telah didapat semasa menjadi mahasiswa sebagai wujud dalam mendukung peningkatan mutu Pendidikan Indonesia dan meningkatkan wawasan peneliti lain dalam hal merancang media pembelajaran yang menarik dalam masa pandemi covid-19.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk video animasi pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SD. Video pembelajaran ini nantinya dapat dijalankan menggunakan perangkat komputer atau perangkat teknologi yang relevan. Pesan dalam pembelajaran disajikan menggunakan video ini berisi teks bacaan, gambar, animasi dan juga audio. Video pembelajaran tersebut nantinya dapat dikemas ke media sosial seperti *Youtube* dan *Google Drive* serta dapat juga menggunakan *Flashdisk* setelah itu bisa diakses melalui komputer. Produk ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan menarik minat belajar peserta didik, karena pada video pembelajaran tersebut materi yang disajikan dengan penggabungan audio dan visual dalam bentuk teks bacaan, gambar, dan animasi.

Dengan ini spesifikasi produk yang diharapkan dalam produk penelitian pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang di kembangkan ini adalah media video animasi pembelajaran berorientasi *Problem Based Learning* yang berjudul “Suhu dan Kalor”

2. Konten Isi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video animasi pembelajaran *Problem Based Learning* untuk muatan pelajaran IPA kelas 5, video ini dikemas dalam bentuk video yang nantinya berisikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, hingga evaluasi yang dikemas dalam format MP4 sehingga dapat memudahkan untuk diputar.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini adalah pelajaran IPA dikemas dengan menggunakan video animasi pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran yang cukup kompleks dan juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi peserta didik terutama animasi yang dilengkapi dengan berbagai objek dan suara.

4. Software

Video pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa perangkat lunak (*software*), yaitu *Adobe After Effect CC 2019* dan *Adobe Premiere Pro CC 2019* sebagai *software* utama dengan bantuan beberapa *software* lain seperti, *Adobe Illustrator 2020*, dan *Microsoft Office*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung melalui rekaman suara dengan bapak Ketut Askara, S.Pd selaku guru SDN 1 Selat pada tanggal 29 Oktober 2021. Guru disekolah SDN 1 Selat ingin memberikan pembelajaran yang dapat menarik

minat belajar peserta didik, dan meningkatkan literasi para peserta didik dalam belajar. Peserta didik di SDN 1 Selat ini juga ingin mendapatkan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran yang ada, memfasilitasi peserta didik dengan berbagai macam media pembelajaran yang menarik, sumber belajar yang menyenangkan, dan sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran dikelas secara optimal. Dengan adanya Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berorientasi Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran IPA ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan disiplin dalam memahami materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, karena video pembelajaran ini dapat disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang dapat dipelajari dimana pun peserta didik berada.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi pembelajaran berorientasi problem based learning ini terdapat asumsi sebagai berikut.

Video Pembelajaran ini nantinya dapat membangkitkan semangat belajar para peserta didik untuk memperoleh pengetahuan terlebih dalam pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah yang nantinya dapat di sesuaikan dengan lingkungannya.

Adapun keterbatasan dari pengembangan video pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

Pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik SD dan untuk memudahkan guru dalam mengajar dikelas, sehingga produk hasil pengembangan ini diperuntukkan bagi peserta didik

SD khususnya pada muatan pelajaran IPA semester genap untuk peserta didik kelas 5 di SDN 1 Selat.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. *Pengembangan*, pengembangan ialah suatu usaha yang dapat meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan juga moral. Dalam meningkatkan kemampuan ini harus disesuaikan dengan kebutuhan yang ada melalui pendidikan dan latihan. Dalam pengembangan adapun suatu proses mendesain pembelajaran secara logis serta sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam sebuah proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi-potensi dan kompetensi dari peserta didik itu sendiri. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016) pengembangan adalah sebuah sistem pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik.
2. *Video Pembelajaran*, menurut Turyati, Muchtarom, dan Winarno (dalam Ario, 2019) video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat dilihat menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Video pembelajaran serangkaian gambar gerak yang dapat disertai dengan suara membentuk sebuah kesatuan yang dirangkai menjadi alur dengan pesan-pesan yang terdapat dalam media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. *Animasi*, Animasi merupakan sebuah pergerakan pada objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada waktu yang ditentukan sehingga mampu menciptakan ilusi-ilusi gambar bergerak.
4. *Ilmu Pengetahuan Alam*, ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu untuk mencari tahu, mempelajari diri sendiri, alam sekitar dan alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya ditemukan melalui proses ilmiah.
5. *Video Animasi Pembelajaran Berorientasi Problem Based Learning*, merupakan video animasi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan menghadirkan sebuah masalah agar dapat diselesaikan oleh peserta didik.

