

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah sebuah cara untuk memfasilitasi individu guna mengoptimalkan potensi diri yang telah dimilikinya. Pendidikan yang baik tentu akan berdampak besar terhadap proses belajar. Penggunaan proses pembelajaran pada pendidikan diharapkan mampu memberi dan memperoleh perubahan yang terbaik (Syariful & Hanik, 2020). Sesuai yang tertuang UUD 1945 alinea ke empat dideskripsikan terkait mencerdaskan kehidupan bangsa. Guna mewujudkan hal tersebut, pendidikan perlu dilandasi oleh pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak pernah terputus selama masih hidup di dunia ini. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi berpusat pada siswa. Namun saat ini dapat dilihat permasalahan yang terjadi pada siswa pada katagori kemampuan literasi, budaya literasi masyarakat Indonesia kalah jauh dengan negara lain di dunia. Permasalahan ini dapat menjadi salah satu gambaran bahwa kualitas pembelajaran perlu di perhatikan. Dengan ini melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 23 tahun 2018 mengukur kemampuan literasi siswa, kemampuan ini bukan sekadar membaca tetapi memahami teks untuk memecahkan masalah kontekstual (Hewi & Shaleh, 2020). Keterampilan seperti itu bisa didapatkan oleh siswa yang dilatih nalar kritisnya. Tidak hanya itu berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Programme For International Student Assessment* (PISA) menunjukkan pada kategori kemampuan membaca, Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara, sementara untuk penilaian kemampuan matematika dan

kemampuan sains, Indonesia berada di peringkat ke 73 dan ke 71 dari ke 79 negara partisipan PISA.

Pendidikan bertujuan untuk mengubah perilaku baik atau sikap siswa dengan pembelajaran serta melatih siswa agar berkeperibadian, berpengetahuan, serta mendalami keahlian tertentu. Melalui komunikasi tunggal, siswa mampu memahami hal penting pada pembelajarannya. Aktivitas pembelajaran yaitu proses interaksi dua arah dari guru dengan siswanya. Guru bertanggungjawab penting untuk melaksanakan prosedur pembelajaran. Oemar Hamalik (2004) dalam bukunya Psikologi Belajar dan Mengajar menulis peran guru sebagai pengajar, salah satu tugas yang harus dilaksanakan oleh guru disekolah ialah memberikan pelayanan kepada siswa agar mereka menjadi siswa yang selaras dengan tujuan sekolahnya. Guru juga mempunyai peranan dalam membimbing siswa, bimbingan bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimum terhadap sekolah, keluarga, serta masyarakat.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai dengan komponen-komponen pembelajaran yang kita pelajari seperti media, sumber belajar, materi, metode, evaluasi, siswa, dan guru. Komponen-komponen tersebut sangat penting dilibatkan karena proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling berkaitan (Nana, 2014). Dengan demikian usaha yang bisa diterapkan, yakni dengan mempergunakan suatu sarana pendukung pada proses pemberian informasi ataupun pengetahuan dari guru terhadap siswa (AECT dalam Nurdin & Adriantoni, 2016). Maka eksistensi suatu media di dalam

proses belajar mengajar sangat vital dalam membantu para guru meraih target pembelajaran, sehingga diperlukan sebuah media.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat membantu proses pembelajaran. Media berasal dari Bahasa Latin, yaitu *medium* yang artinya perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara lain sebagai pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber penerimaan informasi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu cara untuk membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik. Menurut Riyana (2008) media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Atau dapat juga dikatakan bahwa pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar (*learning material*) yang diterima siswa diperoleh melalui media. Karakteristik umum media pembelajaran sesuai pendapat Oemar (1994) yaitu: (1) media ajar identik dengan definisi peragaan yang bersumber dari kata “raga”, maknanya sebuah benda yang berwujud bisa disentuh, diamati, didengarkan melalui bagian dari panca indera; (2) menekankan pada benda ataupun suatu hal yang bisa diamati serta didengarkan; dan (3) media ajar dipergunakan guna membangun interaksi pembelajaran pada guru terhadap siswanya.

Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan diantara guru dan siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu tujuan pembelajaran harus terpenuhi agar bisa menjalankan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat peristiwa-peristiwa, Teknik-teknik, serta metode

dalam mencapai proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat menggunakan beberapa media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran pada masa sekarang ini yaitu dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi. Dalam Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang cocok untuk siswa dan guru. Carpenter dan Dale (Darma,1983:6) menyatakan belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Keefektifan teknologi dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat pedomani dan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi (Salsabila, dkk, 2020). Salah satu media pembelajaran yang biasanya dikombinasikan dengan teknologi yaitu media pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Digital.

Namun saat ini pemanfaatan media pembelajaran masih sangat kurang, hal ini berkaitan dengan literasi, keterampilan literasi kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti dalam rangka memahami serta membuat alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia (Pertiwi, & Ismawati, 2018). Selain itu juga kemampuan literasi digital dapat dikatakan rendah diakibatkan kurangnya literasi digital yang di terapkan oleh guru terhadap siswa.

Melalui hasil wawancara yang diperoleh dari guru wali kelas V SD Negeri 3 Panji Anom yang dilaksanakan tanggal 03 Oktober 2022, menunjukkan bahwa bapak I Putu Saka Arta.,S.Pd.SD terdapat permasalahan kurangnya media pembelajaran yang inovatif, dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran audio visual berbasis literasi digital di kelas V, dalam hasil wawancara sekolah telah memanfaatkan media ajar disamping buku sebagai pendampingnya, seperti berbentuk video pembelajaran, tetapi video pembelajarannya yang dipergunkan bersumber pada *YouTube* dimana dalam video pembelajaran hanya berisikan deskripsi materi dengan padat singkat, maka penerapan video pembelajaran ini belum terimplementasikan dengan maksimal.

Deskripsi kompetensi siswa baik mereka yang mendapatkan kenaikan maupun penurunan dalam proses dapat terlihat melalui hasil belajar. Hasil belajar merepresentasikan keterampilan, pengetahuan maupun sikap siswa yang disajikan berdasarkan hasil KKM pada tabel tampilan Tabel 1.1.

Tabel 1.1
 Nilai rata-rata pengetahuan dan nama peserta didik
 pada muatan IPA kelas V SD N 3 Panji Anom

NO	Nama Siswa	Nilai	KKM Sekolah	Tingkatan
1	Putu Echa Desi Aryani	82	71	Tinggi
2	Komang Cahyadi	71	71	Menengah
3	Komang Darma Saputrayasa	65	71	Terkecil
Rata-rata Peserta Didik				70.4
Peserta didik dengan nilai Tertinggi				3 orang

Peserta didik dengan nilai Menengah	3 orang
Peserta didik dengan nilai Kecil	19 orang

Berdasarkan tabel 1.1 didapatkan hasil bahwa pada kelas V yang berjumlah 25 siswa, terdapat 3 orang peserta didik yang nilai tertinggi , 3 peserta didik yang nilai menengah dan 19 peserta diddik yang nilai terkecil, maka diperlukan inovasi dalam pengembangan suatu media ajar yang sesuai dengan karakteristik materinya. Oleh karena itu, diperlukan suatu media ajar audio visual yang bisa memberi deskripsi secara kompleks terhadap siswa sehingga siswa tidak merasa bingung saat memperoleh serta menguasai konsep topik Sikluss Air dalam wujud media ajar audio visual video berbasis literasi sains. Hal ini sangat disetujui oleh wali kelas V di SDN 3 Panji Anom bahwa media audio visual video berbasis literasi digital ini penting jika dibuat.

Berdasarkan hal diatas, penelitian ini membuat suatu media ajar audio visual yang menekankan pada sebuah materi yang cakupan materinya relatif sempit. Hal ini disebabkan media ajar ini dirasakan penting serta diperlukan wali kelas V di dalam proses pengimplementasian pembelajaran, maka pengembangan ini berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi digital Pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom”.

1.2. Identifikasi Masalah

Menurut deskripsi latar belakang tersebut, terdapat sejumlah masalah yang teridentifikasi, permasalahan yang digali meliputi:

1. Rendahnya inovasi maupun kreatifitas pengembangan media pembelajaran. Guru di sekolah hanya memanfaatkan media pembelajaran yang kurang mendorong ketertarikan siswa saat belajar serta tidak memberi motivasi siswa pada saat pelajaran terjadi sehingga mereka rentan jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran.
2. Cakupan materi dalam buku ajar yang guru maupun siswa miliki masih minim.
3. Pemanfaatan media berbentuk video pembelajaran yang dirancang mandiri oleh guru belum banyak tersedia.
4. Durasi yang lumayan panjang dalam perancangan media ajar mengakibatkan wali kelas V kurang mempergunakan media ajar.
5. Minimnya keterampilan literasi digital di Indonesia dikarenakan sebuah keadaan kognitif pada tiap siswa yang cenderung menggunakan teknologi untuk hal yang tidak penting dari pada untuk mengakses pengetahuan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, masalah penelitian ini dibatasi agar spesifik dan dapat mencapai target penelitian yang diharapkan. Penelitian ini memfokuskan masalah yang ada yaitu belum tersedianya Media Pembelajaran audio visual berbasis literasi digital serta mampu menumbuhkan literasi digital menjadi sumber ajar ditentukan sebagai alternatif lainnya dalam menanggulangi masalah ini. Pengembangan ini difokuskan untuk mengatasi permasalahan penggunaan media ajar audio visual pada topik Siklus Air berbasis literasi Digital di SD Negeri 3 Panji Anom.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang hingga pembatasan masalah yang dituangkan diatas, maka ada beberapa masalah yang diformulasikan mengenai bagaimana validitas media ajar audio visual berbasis literasi Digital pada topik Siklus Air.

1. Bagaimana rancang bangun media audio visual berbasis literasi Digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana validitas Media Audio Visual Berbasis Literasi Digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana respon peserta didik kelas V dan guru terhadap media audio visual berbasis literasi digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media audio visual berbasis literasi Digital untuk mengukur kemampuan literasi digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan dari peneliti pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun dari media pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023
2. Untuk menguji validitas Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023

3. Untuk menguji respon peserta didik kelas V dan guru terhadap media pembelajaran audio visual berbasis literasi digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023
4. Untuk menguji efektifitas penggunaan media pengembangan Audio Visual Berbasis Literasi Digital untuk mengukur kemampuan literasi digital pada Topik Siklus Air di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun berbagai manfaat yang diharapkan dengan pembuatan media seperti ini, meliputi:

1.6.2 Manfaat Teoretis

Media audio visual dari produk yang diperoleh melalui pengembangan ini bisa dipergunakan menjadi dasar teori dalam pembuatan media ajar audio visual berbasis literasi Digital terutama topik Siklus Air di kelas V SD Negeri 3 Panji Anom.

1.6.3 Manfaat Praktis

Hasil dari penyusunan media audio visual ini dapat berkontribusi manfaat praktikal untuk beragam pihak terkait, seperti:

a. Bagi Siswa

Hasil studi pengembangan ini bisa memfasilitasi semua siswa dengan berbagai kompetensi yang bervariasi. Keterlibatan pada proses pembelajaran *online* membutuhkan sebuah usaha dalam peningkatan maupun pengembangan keterampilan siswa melalui adaptasi materi yang menyesuaikan pada kondisi dan

keperluannya. Media pembelajaran audio visual mampu memudahkan siswa menguasai konsep pembelajaran yang tersaji, menstimulus minat mereka berpartisipasi pada aktivitas belajar, serta memberi pengalaman baru pada siswa saat melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Produk studi pengembangan ini dapat mempermudah guru mempersiapkan solusi alternatif pada media ajar. Salah satunya peranan guru yakni menjadi fasilitator. Guru diwajibkan dapat merencanakan, mempunyai serta menerapkan beragam bahan pembelajaran dalam proses penyampaian materinya. Maka dari itu, studi ini mampu memberi informasi maupun pengetahuan media ajar elektronik yang kreatif serta inovatif. Materi elektrobik berbentuk modul interaktif mempermudah guru untuk mentrasfer konsep materi.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil studi pengembangan ini diharapkan bisa dipergunakan menjadi rujukan dalam memperluas pengethuan untuk peneliti lainnya, sehingga studi ini bisa dipertimbangkan menjadi panduan pada pelaksanaan pengembangan sejenis sehingga mendapatkan hasil lebih maksimum dan optimal.

d. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat yang diberikan kepada kepala sekolah berupa kontribusi positif pada bidang pendidikan secara umum sehingga bisa dipertimbangkan sebagai bahan pemikiran dalam perbaikan untuk mengimplementasikan aktivitas pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media berbentuk audio visual video berbasis literasi sains menjadi produk yang diperoleh pada pengembangan ini. Ada sejumlah spesifikasi pada media ini yaitu, meliputi:

1. Produk yang diperoleh berbentuk media audio visual berbentuk video berbasis literasi Digital yang berfokuskan materi Siklus air di SD Negeri 3 Panji Anom.
2. Media pembelajaran ini membuat deskripsi topik siklus air maupun aktivitas Literasi Digital siswa.
3. Durasi media pembelajaran audio visual yang dikembangkan adalah 10 menit.
4. Video yang dikembangkan memiliki resolusi 1080p.
5. Pembuatan media pembelajaran audio visual ini menggunakan perangkat lunak, yaitu *Fillmora* yang nantinya berisikan pembelajaran IPA khususnya materi *siklus air*. Jenis media yang dibuat dibatasi pada media pembelajaran yang membuat :
 - a. Teks;
 - b. Gambar bergerak
 - c. Audio (suara narasi dan background)

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini sangat penting untuk dirancang sebab mencakup aktivitas literasi digital yang membantu mempermudah siswa pada pembelajaran aktif maupun mandiri saat pembentukan konsep permasalahan sehingga bisa menuntaskan masalah yang diberikan. Pembuatan media ajar perlu dilaksanakan dengan berkala, yang menekankan pada perubahan proses pendidikan pada tiap

waktu, sehingga dibutuhkan penyempurnaan media ajar ataupun inovasi terbaru dalam menunjang pembelajaran di masa depan.

Media pembelajaran memfasilitas guru ketika memberikan pengetahuan dan mempermudah siswa dalam memahaminya. Rendahnya ketersediaan media ajar pada materi siklus air terlihat dari kurangnya studi terkait topik ini. Pada pendidikan abad 21, media ajar dituntut menunjang peningkatan kemampuan membaca siswa serta menjadi mediator pengetahuan. Di samping itu, proses pendidikan ini menjadi proses dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten di ranah intelektual.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut sejumlah asumsi yang melatarbelakangi pembuatan media audio visual video ini, yakni:

1. Pada kegiatan belajar mengajar wali kelas V SD Negeri 3 Panji Anom mengungkapkan belum pernah memanfaatkan media audio visual berbasis literasi Digital.
2. Penggunaan media yang diperoleh pada pengembangan ini dapat memberikan siswa arahan untuk memahami konsep IPA terutama topik siklus air.
3. Melalui pengaplikasian media ajar yang disusun ini mampu membantu guru mendeskripsikan materi/topik bahasan pengetahuan IPA khususnya topik siklus air.

Media audio visual yang disusun hanyalah ditujukan pada siswa di kelas V SD Negeri 3 Panji Anom. Sesuai aspek, pengembangannya dilaksanakan dengan terbatas pada pembuatan media audio visual berbasis literasi Digital.

1.10 Definisi Istilah

Berikut berbagai batasan yang terdapat pada istilah yang dipergunakan guna menghindarkan terjadi kekeliruan persepsi, meliputi:

1. Penelitian pengembangan yaitu suatu studi yang tujuannya memperoleh suatu produk untuk memudahkan dalam penanggulangan masalah pembelajaran serta menyempurnakan produk yang belum ada.
2. Media pembelajaran yaitu sebuah sarana pendukung untuk proses menyampaikan pesan dan merangsang kemauan siswa untuk belajar agar terciptanya sebuah proses belajar, dimana dengan proses belajar tersebut dapat memberikan tambahan wawasan atau informasi kepada siswa.
3. Media audio visual yaitu sarana pendukung yang telah menerapkan kegiatan belajar mengajar yang mempergunakan indra pendengar maupun penglihatan, yang mana kelebihan media ini bisa meningkatkan daya tarik maupun motivasi belajar siswa sebab mampu memperhatikan dan mengamati ilustrasi bersama.
4. Literasi Digital adalah kemampuan yang akan dilakukan peserta didik secara individu untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya pada proses pembelajaran berlangsung.
5. Siswa di tingkatan sekolah dasar dominan mempunyai tingkatan berfikir yang konkret atau nyata sehingga terklasifikasi pada tahapan operasional konkret.
6. IPA adalah bidang ilmu yang mendeskripsikan alam semesta dengan kejadian tertentu yang ada melalui observasi guna menghasilkan sebuah pengetahuan.

7. Topik siklus air pada manusia yaitu materi yang ada pada muatan IPA Tema 8 di kelas V semester II. Materi ini diseleksi agar disusun pada media sehingga siswa lebih mendalami konsep mengenai siklus air.
8. Model *ADDIE* merupakan sebuah model pengembangan yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluations* (Evaluasi).

