

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era milenial ini kemajuan teknologi berjalan sangat pesat sehingga sumber daya manusia sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan kualitas perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu hal yang penting dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sudah dilakukan oleh tenaga pendidik diberbagai satuan pendidikan. Tetapi, tidak sedikit juga tenaga pendidik yang belum memanfaatkan kemajuan dari teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Teknologi merupakan suatu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga sudah seharusnya teknologi dimanfaatkan sebagai sarana pendukung untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah (Lestari, 2018). Teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu yang efektif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan pesan ataupun materi pelajaran oleh pendidik kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam tercapainya suatu pembelajaran. Tercapainya tujuan suatu pembelajaran tidak

terlepas dari media sebagai alat yang dapat memudahkan guru selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Jampel, dkk., 2018). Menurut Hamid, dkk., (2020) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan berupa informasi ataupun materi yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa serta dapat mendorong diri siswa untuk memperoleh informasi sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan media tentunya menjadi bagian yang harus diperhatikan oleh guru agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal. Tetapi dalam mengoptimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan oleh guru sehingga hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang variatif dan inovatif. Tentunya hal ini berbanding terbalik dengan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri yaitu dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas memberikan banyak manfaat. Salah satunya yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui penggunaan media pembelajaran guru juga terbantu dalam menyampaikan sesuatu atau materi pelajaran yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi secara lisan. Sehingga kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar mengajar menjadi aktif dan tidak membosankan untuk siswa. Kegiatan belajar mengajar yang kurang aktif dan monoton menjadi salah satu

faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, salah satu penyebab hal itu terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Rohani, 2019). Terlebih lagi guru hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah dimana siswa hanya menjadi pendengar saja. Sehingga ini menyebabkan siswa akan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, guru sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media seperti media video animasi.

Video animasi merupakan suatu video yang didalamnya memuat visualisasi animasi yang dapat dipadukan dengan topik ataupun materi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Menurut Dina, (2011) video animasi merupakan video yang di dalamnya memuat rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dengan keunggulan yang berisi animasi gambar ataupun teks untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran. Sehingga melalui penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran siswa akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Di tengah kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), faktanya pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar masih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru hanya berpaku pada buku siswa saja tanpa menggunakan media yang mendukung dan guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa

terutama pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas siswa kesulitan dalam memahami materi tentang proses daur hidup hewan dengan jelas karena materi daur hidup hewan melibatkan banyak konsep-konsep yang abstrak sulit dipahami siswa. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam memvisualisasikan proses daur hidup hewan sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan mudah merasa bosan, tidak termotivasi dalam proses belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Hal ini terlihat pada hasil UTS yang sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1.1
Nilai KKM Siswa

| No | Nama Sekolah | Kelas | Jumlah Siswa | KKM Sekolah | Jumlah | | | |
|----|--------------|-------|--------------|-------------|--------|------|--------------|------|
| | | | | | Tuntas | % | Tidak Tuntas | % |
| 1 | SDN 2 Tuwed | 5 | 15 | 70 | 4 | 26,7 | 11 | 73,3 |

Pada Tabel 1.1 terlihat bahwa jumlah siswa kelas V di SD N 2 Tuwed tahun pelajaran 2022/2023 yaitu 15 siswa dengan KKM 70 dengan 11 orang yang berada di bawah KKM. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih berada pada kategori rendah dan perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru di SD Negeri 2 Tuwed, ditemukannya beberapa permasalahan, yaitu :

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran masih sangat terbatas terutama pada mata pelajaran IPA. Guru hanya menggunakan bahan ajar dari buku saja sehingga siswa menjadi kurang

aktif, pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan siswa mudah bosan.

2. Kegiatan belajar mengajar tidak menarik atau bersifat monoton karena kurangnya variasi dalam mengajar sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA yang menuntut siswa untuk berfikir secara luas dalam memahami suatu konsep yang diberikan oleh guru.

3. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah yang ditemukan, perlu dikembangkan media pembelajaran video animasi yang mampu menjadi solusi permasalahan belajar siswa. Sudah sudah seharusnya guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang didalamnya merupakan muatan pembelajaran IPA kelas V SD pada materi daur hidup hewan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam dan benda-benda yang bersifat sistematis dan dilakukan dengan cara mengamati lingkungan sekitar dan lingkungan kehidupan sehari-hari (Putra, 2018). Dalam pembelajaran IPA penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena materi yang terkandung didalam pembelajaran IPA sangat luas sehingga siswa memerlukan pemahaman yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kemajuan IPTEK yang semakin canggih ini

menjadi peluang bagi guru untuk berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu mengemangkan suatu media dalam bentuk video animasi guna mendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran di SDN 2 Tuwed.

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam membuat video animasi yaitu powtoon. Menurut Fitriani, (2019) *powtoon* merupakan sebuah platform berbasis online yang memudahkan seseorang dalam merancang atau membuat video animasi yang didalamnya dapat memadukan gambar, musik ataupun efek suara sesuai dengan yang dibutuhkan. *Powtoon* memiliki kelebihan yaitu memiliki berbagai animasi antara lain animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup. *Powtoon* ini juga dapat mengkombinasikan gambar dan musik sesuai dengan kebutuhan sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan hal tersebut akan membuat siswa tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Pengembangan video animasi ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena karakteristik anak sekolah dasar lebih cenderung tertarik pada animasi dan gambar-gambar. Sehingga dalam pengembangan video tersebut nantinya terdapat animasi serta gambar yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V SD Negeri 2 Tuwed.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Guru kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran tidak menarik dan monoton sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami materi yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
3. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini yaitu hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran video animasi di kelas V SD Negeri 2 Tuwed. Penelitian ini juga terbatas pada pelajaran IPA kelas V materi daur hidup hewan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Tuwed?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan.
2. Untuk mendiskripsikan validitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran video animasi pada

materi daur hidup hewan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Tuwed.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian pengembangan ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi lebih dibidang pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan dapat memperkaya wawasan pada pengembangan video pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Dengan penelitian ini diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar dan dapat membangun pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna yang penyampaian materinya dikemas dengan menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini menjadi acuan ataupun pertimbangan untuk memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di

kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi guru dapat merangsang minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.

3. Bagi kepala sekolah

Dengan penelitian ini manfaat yang diperoleh terhadap kepala sekolah yaitu media ini dapat berkontribusi yang positif dalam dunia pendidikan dan media ini juga sebagai pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dalam mengajar.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau pedoman oleh peneliti lainnya yang akan meneliti di bidang yang serupa di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini nantinya menciptakan sebuah media pembelajaran yang berupa video animasi pembelajaran. produk ini berisi materi daur hidup hewan. Adapun spesifikasi produk media video animasi yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah video animasi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan bermuatan IPA
2. Media video animasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Materi yang disajikan dalam media video animasi ini yaitu daur hidup hewan pada siswa kelas V sekolah dasar.

3. Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat melalui website powtoon yang didalamnya memuat audio, teks, animasi background, latar musik dan gambar/ilustrasi.
4. Hasil produk nantinya dapat dengan mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbentuk video animasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan produk ini diawali dengan melakukan analisa kebutuhan identifikasi masalah. Kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media pendukung dapat memberikan dampak yaitu kurangnya pemahaman siswa. Kesulitan pemahaman materi ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya berpaku pada buku siswa saja tanpa menggunakan media yang mendukung. Guru cenderung menyampaikan materi secara lisan atau langsung sehingga hal ini membuat minimnya penyajian materi yang diberikan oleh guru dan pembelajaran pun menjadi kurang bermakna karena materi yang diberikan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran sehingga menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Atas dasar tersebut pengembangan media video animasi ini sangat perlu.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut.

1. Siswa sudah mampu membaca dan menulis dengan baik.
2. Media video animasi ini juga didukung dengan adanya internet dan handphone/laptop serta rata-rata siswa dapat mengoperasikannya.
3. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon ini dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Media video animasi ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran materi daur hidup hewan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
5. Dapat mendorong minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena dalam penyampaian materi pembelajaran berbeda dengan sebelumnya yang hanya berpaku pada buku siswa dan ceramah saja.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran video animasi yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan permasalahan-permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri 2 Tuwed.
2. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan software powtoon dengan materi daur hidup hewan kelas V SD.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan batasan istilah yang dapat memudahkan pembaca, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dalam penelitiannya mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk yang nantinya dapat bermanfaat dan berguna dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang efektif dan inovatif yang memudahkan guru untuk menyampaikan pesan ataupun materi pelajaran kepada siswa.
3. Video animasi merupakan video yang di dalamnya memuat rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dengan keunggulan yang berisi animasi gambar ataupun teks untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran.
4. *Powtoon* merupakan platform yang digunakan dalam membuat video animasi berbentuk presentasi yang dilengkapi dengan fitur pendukung dan elemen yang lengkap dalam proses pembuatannya seperti gambar, animasi, efek musik dan ilustrasi sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih menarik.
5. Materi daur hidup hewan merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar yang membahas tentang siklus hidup hewan.