

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat dan telah membawa perubahan pada kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari terus mengalami perkembangan. Hal ini secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar bagi berbagai aspek dalam kehidupan. Salah satu aspek yang mendapatkan pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (Sari, n.d., 2021). Pendidikan adalah usaha yang sudah terencana untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan jaman yang terus terjadi di era globalisasi ini. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga nantinya dapat menciptakan generasi yang berkualitas dan juga dapat meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan seseorang mencapai kemandirian dan pendewasaannya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang pendidikan dikenal dengan *education*, yaitu sistem pendidikan berorientasi media elektronik. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran (Sudarma, 2019).

Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran sering dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis ilmu teknologi. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat menggantikan tugas seorang guru dalam menyajikan materi (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menggunakan media dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan pengaruh yang baik pada pemahaman terhadap materi. Manfaat lain dari media yaitu dapat

menyederhanakan pesan, mengurangi verbalistis, menyamakan persepsi, menarik perhatian, serta dapat menghemat waktu (Lukman, 2019).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam pembelajaran. Sebaik-baiknya media pembelajaran, dalam melaksanakan proses pembelajaran, alangkah baiknya guru menggunakan media pembelajaran konkret, serta media pembelajaran yang mudah dijumpai peserta didik atau bersumber dari pengalaman peserta didik. Seperti lingkungan sekitar, tradisi, budaya dan kearifan lokal. Secara umum kearifan lokal memiliki beberapa ciri dan fungsi penting, yaitu: (1) sebagai penanda identitas; (2) sebagai elemen perekat kohesi sosial; (3) sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah kemudian eksis dan berkembang dalam masyarakat; (4) berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu; (5) dapat mengubah pola pikir serta hubungan timbal balik antar individu maupun dengan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*; (6) mampu membangun kebersamaan dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri dari gangguan atau perusak solidaritas kelompok (Utari et al., 2016). Berdasarkan fungsi tersebut, kearifan lokal merupakan salah satu isu konkret yang dapat menjadi basis pembelajaran untuk mengenalkan nilai dan unsur budaya kepada siswa. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat mengangkat nilai-nilai kearifan lokal yang dapat membantu siswa dalam proses pengembangan diri untuk memperkuat identitas dan jati diri kebangsaannya (Wafiqni & Nurani, 2018). Pentingnya penanaman nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pendidikan atau kegiatan pembelajaran tentu dapat dilakukan dengan langkah pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Berbicara mengenai kearifan lokal, salah satu kearifan lokal yang sering ditemui oleh peserta didik yaitu Tri Hita Karana. Tri Hita Karana berarti tiga penyebab kesejahteraan, Tri yang berarti tiga, Hita yang berarti sejahtera dan Karana yang berarti penyebab. Secara lebih luas, Tri Hita Karana mengandung pengertian tiga penyebab kesejahteraan itu bersumber pada keharmonisan. Keharmonisan yang dimaksud berkaitan dengan tiga hubungan yaitu hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan dengan alam. Dalam Tri Hita Karana, terdapat konsep 1) Parhyangan artinya hubungan manusia dengan Tuhannya, 2) Pawongan artinya hubungan manusia dengan sesama manusia dan 3) Palemahan artinya hubungan manusia dengan alam (Yasa, 2020). Dalam konsep palemahan, tindakan manusia sangat berpengaruh terhadap kondisi alam khususnya sumber daya alam yang sering dibutuhkan dan dimanfaatkan oleh manusia.

SDA ialah sesuatu yang terdapat di alam yang bermanfaat dan mempunyai nilai dalam kondisi yang mana kita menemukannya dan bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan kehidupan manusia. SDA dibagi menjadi dua jenis yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan juga sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Salah satu SDA yang dapat diperbaharui adalah air. Keberadaan air sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena itu, keberadaan air harus dilestarikan, dengan adanya daur air atau siklus air. Siklus air tentu menjadi sebuah topik yang harus diketahui oleh semua kalangan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai siklus air penting untuk dilakukan khususnya di sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPA, terdapat materi tentang siklus air yang memuat tahapan-tahapan dan proses-proses terjadinya daur air yang harus dijelaskan dengan ilustrasi atau penjelasan lewat gambar. Karena berupa proses dan

bersifat abstrak maka untuk penjelasan guru secara lisan pun tak cukup, sehingga membutuhkan sebuah media.

Salah satu media yang menjadi alternatif untuk menjelaskan materi yang memuat proses, memerlukan bantuan gambar, serta penjelasan secara lisan adalah media animasi. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Video animasi merupakan gabungan dari media audio dan media visual, untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dengan suasana yang menyenangkan, peserta didik berpartisipasi aktif didalamnya dan peserta didik menjadi lebih rilek dalam mengikuti pembelajaran (Imamah, 2012). Dalam suatu penelitian disebutkan bahwa pentingnya animasi sebagai media pembelajaran adalah memiliki kemampuan untuk memaparkan suatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi secara nyata tidak gampang dijawab oleh sekilas saja (Lingga, 2015)

Selain menggunakan media pembelajaran yang ada, perlu dikembangkan media pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan semangat dan rasa ketertarikan peserta didik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Sumber Daya Alam (SDA) khususnya pada siklus air. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan rasa semangat peserta didik dan rasa ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.



Saat ini hasil belajar IPA masih terbilang rendah. Menurut Hadi dan Novaliyosi (dalam Anggit 2020) berdasarkan Hasil studi TIMSS 2007, hasil skor IPA di Indonesia berada di peringkat 36 dari 49 negara peserta dengan skor rata-rata 397, hasil studi TIMSS 2011, Indonesia berada di peringkat 38 dari 42 negara peserta dengan skor rata-rata 386, sedangkan skor rata-rata internasional 500 (P4TK, 2011). Kemudian, hasil terbaru, yaitu TIMSS 2015 Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Kelas V SD Negeri 3 Penarukan pada tanggal 11 Oktober 2022 diperoleh hasil bahwa salah satu materi yang memerlukan penjelasan secara visual dan verbal pada pembelajaran IPA adalah materi siklus air. Guru juga memaparkan bahwa materi ini merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa. Terlebih lagi sebelumnya guru tidak menyiapkan media secara khusus untuk membantu siswa dalam memahami materi siklus air, hal ini juga mempengaruhi ketertarikan dan antusiasme siswa dalam memahami materi. Berkaitan dengan pemanfaatan teknologi guru menyampaikan bahwa sebelumnya belum pernah mengembangkan media berbasis teknologi khususnya animasi untuk membantu pembelajaran pada materi siklus air. Beranjak dari permasalahan tersebut, tentu perlu diambil tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada materi siklus air.

Merujuk pada penilaian PISA (*Programme for International Student Assesment*) tahun 2018, diperoleh data bahwa Indonesia menempati peringkat ke 70 dari 78 negara yang mengikuti survey dengan capaian nilai rata-rata kemampuan sains siswa Indonesia mencapai 396. Nilai tersebut masih jauh di bawah rata-rata internasional yang mencapai 590. Data ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan inovasi-inovasi dalam proses pendidikan di Indonesia khususnya dalam pendidikan

sains atau IPA sehingga mampu meningkatkan kemampuan sains siswa di Indonesia. Inovasi pembelajaran tentu berkaitan erat dengan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan mampu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 3 Penarukan pada tanggal 11 Oktober 2022, diperoleh fakta bahwa ada beberapa siswa yaitu sebanyak 5 dari 18 siswa untuk kelas VA dan sebanyak 7 dari 22 siswa kelas VB memunculkan perilaku berupa siswa yang tidak berkonsentrasi dalam belajar, tidak memperhatikan pelajaran saat guru menerangkan materi pembelajaran, sebagian besar siswa mengantuk dan tidak bersemangat. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan beberapa kali meminta siswa mengamati buku siswa. Tentu hal ini mempengaruhi semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Jika dilihat dari antusiasme siswa dalam bertanya, keaktifan siswa masih sangat kurang. Bahkan dalam pembelajaran tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan atau mengajukan diri untuk memberikan pendapat.

Pada era ini, banyak siswa menyukai *game*, anime maupun kartun, sehingga pembelajaran yang tidak menggunakan media menarik akan membuat siswa cepat bosan. Oleh sebab itu, diperlukannya perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang telah diterapkan, akan tetapi masih banyak media pembelajaran yang belum sesuai dengan kondisi siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, membuat siswa lebih tertarik dalam

pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Lukman, 2019). Saat ini adalah era digital. Salah satu media yang baik dikembangkan pada era ini yaitu media pembelajaran video animasi. Adapun kelebihan pengembangan video pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta mampu meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik dalam belajar IPA. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar“.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang rendah.
- 2) Kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran.
- 3) Kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran.
- 4) Guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi.
- 5) Tidak adanya penggunaan media berbasis animasi.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Kompleksnya permasalahan yang telah teridentifikasi menyebabkan peneliti membatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun permasalahan dalam penelitian ini hanya terbatas pada ketersediaan media pembelajaran berbasis animasi untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa pada materi siklus air, sehingga perlu



dikembangkan media animasi berkearifan lokal Tri Hita Karana pada materi Siklus Air Muatan IPA Kelas V sekolah dasar.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar ?
- 2) Bagaimana validitas Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar ?
- 3) Bagaimana respons guru terhadap Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar ?
- 4) Bagaimana respons siswa terhadap Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendiskripsikan rancang bangun Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk menganalisis validitas Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mengetahui respons guru terhadap Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.

- 4) Untuk mengetahui respons siswa terhadap Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana pada Materi Siklus Air Muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan dan dijadikan sebagai landasan teori dalam pengembangan media video pembelajaran berupa video animasi kearifan lokal Tri Hita Karana.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat memberikan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan antusias siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.

##### b. Bagi Guru

Media video pembelajaran berupa video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

##### c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian pada bidang yang sejenis.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media video animasi kearifan lokal Tri Hita Karana pada materi Siklus Air. Video animasi adalah gabungan dari media audio dan media visual yang berisikan suatu bahan ajar yang mampu menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Video yang dihasilkan berkaitan dengan kearifan lokal. Dimana kearifan lokal yang sering kita dengar yaitu Tri Hita Karana dan juga memuat tentang materi siklus air. Penjelasan mengenai kearifan lokal diletakkan pada bagian pengantar, sedangkan penjelasan materi siklus air diletakkan pada bagian isi dari media yang dihasilkan. Adapun spesifikasi dari produk yang dihasilkan yaitu ukuran rasio dari video animasi adalah 16:9 dengan resolusi 1080p, animasi video akan dibuat dengan bantuan Toomboom, PhotoShop, Premiere, video animasi ini akan berbentuk MP4.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan hasil studi pendahuluan terkait kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat penunjang dalam kegiatan proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Selama ini sebagian besar media pembelajaran yang digunakan guru diperoleh dari media sosial. Selain itu, guru juga mengalami hambatan dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran . oleh karena itu, pembuatan video pembelajaran perlu dikembangkan, agar siswa dapat memahami materi dengan baik dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung dengan data hasil studi pendahuluan dari guru kelas V Sekolah Dasar di Sd Negeri 3 Penarukan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1) Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Guru dapat mengoperasikan alat yang digunakan sebagai proyeksi media pembelajaran berupa video dalam proses pembelajaran. Namun, video pembelajaran yang digunakan selama ini masih memperlihatkan dominasi guru dalam penyampaian materi.
- b. Siswa mampu memahami materi siklus air pada muatan IPA kelas V karena media pembelajaran yang berupa video sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Video pembelajaran menarik partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar, karena audio dan visual yang disajikan dalam video pembelajaran ini dapat dengan mudah diingat dan dimengerti oleh siswa.

### 2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain.

- a. Media pembelajaran berupa media video animasi yang dikembangkan berupa video pembelajaran dibuat berdasarkan kearifan lokal Tri Hita Karana pada materi Muatan IPA kelas V.
- b. Model ADDIE adalah acuan yang digunakan dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran, yang meliputi 5 tahapan yakni: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*),

dan evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran dikembangkan sampai tahap implementasi dalam skala kecil.

- c. Media yang dikembangkan tidak sampai pada efektivitas. Karena media pembelajaran yang dikembangkan ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang didasarkan dari observasi tanpa mencari pengaruh dari keefektivan media terhadap hasil belajar siswa.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan guna mengembangkan produk yang memiliki kategori layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- 2) Media pembelajaran adalah sebagai sarana perantara, alat bantu mengajar, alat bantu guru, sarana penyalur pesan, sumber belajar, dan alat untuk membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.
- 3) media animasi adalah media yang berisi serangkaian objek diam, baik tulisan, gambar, boneka, patung dan sejenisnya yang digerak-gerakan dan disusun sesuai alur yang telah ditentukan dan membentuk suatu cerita sehingga tampak seperti hidup dan nyata.
- 4) THK merupakan suatu hubungan atau kehidupan yang harmonis dan seimbang antara bhakti/percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengabdikan diri kepada



sesama Manusia (sosial) dan menyayangi alam lingkungan berdasarkan konsep yadnya.

- 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau yang disebut sains merupakan cabang ilmu yang mempelajari mengenai alam yang pengetahuannya dapat diperoleh dengan jalan pengamatan, eksperimen dan pemecahan masalah.

