

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan berkembang cepat dalam era modern, terutama dalam bidang alat komunikasi berbasis teknologi yang mempermudah aktivitas manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan ini memberikan dampak positif pada kehidupan manusia dengan mempermudah kegiatan mereka. Beberapa manfaatnya termasuk memudahkan, mempercepat, dan menyederhanakan proses informasi dan distribusi dalam ekonomi, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam interaksi sosial. Perkembangan ilmu pengetahuan juga berpotensi meningkatkan produksi, pengetahuan, dan pendidikan, serta memperluas pasar produk perusahaan atau industri.

Sistem pendidikan yang mendorong berpikir kritis dan kreatif memungkinkan interaksi guru dan peserta didik menuju tujuan yang lebih baik. Menurut Rustaman (dalam Baxter 2008) Pembelajaran adalah interaksi guru dan peserta didik yang melibatkan komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan berbagai metode termasuk penggunaan media bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu media efektif adalah penggunaan video pembelajaran.

Media pembelajaran menghubungkan materi dari pengembang pelajaran dengan peserta didik (Menurut Anderson dalam Zainiyati, 2017). Media pembelajaran memiliki peran kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar.

PBL adalah pendekatan pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata untuk mengembangkan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. (Sudarman, 2007). Pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan pada masalah, keterlibatan peserta didik, dan pencapaian pemahaman.

Pembelajaran inovatif dapat diterapkan melalui berbagai metode pembelajaran yang beragam, serta memanfaatkan alat bantu seperti media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mengklarifikasi materi, memudahkan pemahaman, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Nasution). Dikarenakan saat ini pendidikan tidak dapat terlepas dari teknologi, maka media pembelajaran yang digunakan pun akan dominan berbasis teknologi, terkait dengan hal tersebut, belum semua guru mampu memanfaatkan teknologi dengan baik untuk dipergunakan dalam membuat media pembelajaran.

Menurut hasil pengamatan dan wawancara dengan seorang guru di SD Negeri 2 Sumberklampok yang telah mengajar selama enam tahun sejak tahun 2014, selama periode pembelajaran terbatas di SD Negeri 2 Sumberklampok. Pembelajaran tatap muka dilaksanakan full seminggu di SD Negeri 2 Sumberklampok namun di bagi dengan 2 shift. Tipe belajar peserta didik di SD Negeri 2 Sumberklampok juga beragam, ada yang rajin dan cepat menangkap pembelajaran, dan ada pula yang lambat dalam memahami pembelajaran. Diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan selama pandemi hanya melalui WA dan Google form, sedangkan saat tatap muka menggunakan metode ceramah dan juga penugasan. Beliau hanya memanfaatkan benda konkrit sebagai media, sedangkan media pembelajaran digital jarang dipergunakan. Pembelajaran yang kurang

bervariatif dapat menimbulkan kebosanan pada peserta didik saat belajar.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan dengan I Ketut Agus Budi Artana S.Pd.Gr selaku guru di SDN 2 Sumberklampok, diketahui bahwa ruang belajar kelas IV sudah dilengkapi dengan proyektor dan juga sudah memanfaatkannya untuk penyampaian materi pada muatan mata pelajaran tertentu saja. Dokumen mencatat bahwa dari total 22 peserta didik kelas IV, sebanyak 16 di antaranya (72,72%) mendapat nilai di bawah 75 dalam mata pelajaran IPA, yang masih di bawah KKM Nasional 75.

Tabel 1.1
Nilai PTS IPA Kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok

Hasil observasi awal di SD Negeri 2 Sumberklampok, Kelas IV, menunjukkan bahwa permasalahan seperti kurangnya minat dan interaksi antara guru dan peserta didik disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang

Jumlah Siswa	22 Orang
Jumlah Nilai di Atas KKM Nasional	6 Orang
Jumlah Nilai di Bawah KKM Nasional	16 Orang
Nilai Terbesar	91
Nilai Terkecil	60

kurang kreatif. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru tentang teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Kurangnya minat dan keterlibatan peserta Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran merupakan masalah yang perlu penanganan segera. Solusinya adalah memanfaatkan media pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan karakteristiknya: media auditif (hanya bisa didengar), media visual (hanya bisa dilihat), dan media audiovisual

(kombinasi suara dan gambar). Saat ini, media audiovisual, seperti video animasi, semakin populer dalam pembelajaran karena memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan yang sering digunakan sebagai media pembelajaran. Keunggulan dari media video pembelajaran adalah kemampuannya untuk menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan kepada peserta didik, sehingga mereka dapat merasa seolah-olah berada di lokasi yang sama dengan apa yang ditampilkan dalam video (Daryanto, 2010: 87)

Untuk mengatasi kurangnya variasi dalam pembelajaran di SD Negeri 2 Sumberklampok, kami berencana menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **“Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Sumberklampok Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan peneliti, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran di kelas kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah serta penugasan
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif untuk menunjang proses pembelajaran di kelas
3. Peserta didik cenderung lebih pasif, hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa bisa melakukan praktik langsung.
4. Hasil belajar IPAS peserta didik yang masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan penelitian pada masalah penggunaan media pembelajaran digital interaktif yang kurang dalam proses pembelajaran kelas. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan terarah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada muatan IPAS kelas IV Di SDN 2 Sumberklampok?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Kelas IV SDN 2 Negeri SumberKlampok.
2. Untuk mengetahui validitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Kelas IV SDN 2 Negeri SumberKlampok.

3. Untuk menguji efektifitas penggunaan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Kelas IV SDN 2 Negeri Sumberklampok.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan data empiris yang dapat berkontribusi pada ilmu pengetahuan tentang penggunaan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPA, serta menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dalam bidang ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Pemanfaatan video pembelajaran dalam pembelajaran menciptakan suasana segar dan menginspirasi siswa untuk lebih termotivasi dalam pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Penelitian ini membantu meningkatkan sumber belajar dan menjadi alternatif pengajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Harapannya, hasil penelitian ini akan berguna dalam mengelola pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti lain.

Harapannya, hasil penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi peneliti

lain dalam mengembangkan media atau menyelesaikan tugas akhir mereka.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran akan dibuat dengan Adobe Premiere dan perangkat lunak lainnya. Pembuatan media menggunakan perangkat komputer dan untuk mengoperasikannya akan menggunakan proyektor yang ada di SDN 2 Sumberklampok
2. Media video pembelajaran dibuat untuk Materi Kelas IV muatan IPAS
3. Media yang dibuat adalah video pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* untuk mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 2 Negeri SumberKlampok.
4. Pesan-pesan pembelajaran disampaikan melalui teks, contoh, suara, dan gambar.
5. Media video pembelajaran ini berdurasi ± 10 menit.
6. Hasil pengembangan ini bisa menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa sehingga tidak hanya bergantung pada metode ceramah monoton.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Menurut (Purwati, 2015) Video adalah media yang mampu menyampaikan pesan, baik berdasar fakta atau fiksi, dengan unsur informatif, edukatif, dan instruksional. Menurut seorang ahli, video adalah rekaman visual dan audio yang mengelola waktu dan tempat melalui pita magnetik di kaset (Rayandra, 2012).

media pembelajaran mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik, termasuk dalam pembelajaran IPA. Media ini berisi teks, gambar, dan elemen audio. Video pembelajaran animasi berpotensi memicu motivasi, menarik minat, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran menjadi penting sebagai alternatif sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dasar pemikiran penelitian dan pengembangan video pembelajaran animasi berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 2 Negeri Sumberklampok adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media Video Pembelajaran Animasi berbasis Problem Based Learning diharapkan mampu meningkatkan minat siswa, memotivasi mereka, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran IPA kelas IV.
 - b. Pendidik dapat dengan sederhana dan efisien mengaplikasikan media ini.
 - c. Validator melibatkan dosen dan guru yang telah memiliki pengalaman dalam pengajaran sesuai dengan bidang keahliannya. Selain itu, validator juga harus memiliki keahlian dalam media dan pengalaman dalam bidang multimedia.
 - d. Pengevaluasian kesesuaian produk dilihat secara komprehensif melalui item dalam proses validasi penilaian produk.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Hasil penelitian ini adalah video pembelajaran animasi yang dirancang berdasarkan Pendekatan Problem Based Learning untuk pelajaran IPA kelas IV di SDN 2 Negeri Sumberklampok.
- b. Video animasi pembelajaran disusun berdasarkan masalah siswa kelas IV di SDN 2 Sumberklampok.
- c. Produk diuji pada siswa kelas IV SDN 2 Sumberklampok.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini.

- a. Penelitian dan pengembangan melibatkan langkah sistematis untuk memastikan konsistensi dan efektivitas dalam program pembelajaran.
- b. Media pembelajaran adalah alat untuk mengirim pesan yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.
- c. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proyek yang mencakup perencanaan, desain, pelaksanaan, dan pelaporan produk serta pelaksanaannya. Model pembelajaran ini menekankan pembelajaran jangka panjang, partisipasi peserta didik dalam pemecahan masalah nyata, pendekatan lintas disiplin, dan peran aktif peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan kegiatan pembelajaran (student centered).

- d. Model pembelajaran ini bertujuan mendorong peserta didik belajar melalui permasalahan nyata yang terkait dengan pengetahuan yang dipelajari.

Permasalahan dalam PBL tidak sekadar latihan, melainkan memerlukan penjelasan fenomena, dengan fokus pada kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isu pembelajaran dan mencari berbagai alternatif solusi.

Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengolahan video yang populer di kalangan profesional, terutama bagi mereka yang ingin bereksperimen.

Program ini sering digunakan oleh perusahaan pembuatan film, industri siaran, dan stasiun televisi.

