

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era seperti sekarang ini sangat mempengaruhi kemajuan dari sebuah bangsa atau negara. Kemajuan tersebut dapat dilihat dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas dan berkualitas sehingga segala kepentingan dan kemajuan negara bisa dimanfaatkan. Sebagai generasi muda penerus bangsa tentu memiliki peranan yang sangat penting untuk kemajuan sebuah negara demi masa sekarang dan masa yang akan mendatang. Tentu untuk melahirkan generasi muda yang cerdas dan berkualitas didukung dengan adanya pendidikan yang bermutu dan unggul pula. Pendidikan adalah upaya yang sangat strategis untuk mecerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa dan negara (Widiyasanti & Ayriza 2018). Hal tersebut diperkuat dengan adanya UUSPN No. 20 tahun 2003 yang menyatakan,

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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dapat disimpulkan bahwa, pendidikan adalah proses atau usaha yang dilakukan manusia untuk memperoleh pengetahuan dan sikap yang belum didapatkan sebelumnya atau sudah didapatkan untuk menjadi pribadi yang berguna. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk membentuk suatu bangsa dan negara karena prinsip dari pendidikan adalah peralihan suatu sumber ke hal yang lebih terarah (Sari, 2021).

Dampak perkembangan Iptek yang begitu pesat, sangat berpengaruh dan membawa perubahan yang sangat signifikan. Selain itu, perkembangan teknologi juga mempengaruhi aspek di berbagai bidang, baik dalam bidang pendidikan, sosial, budaya, ekonomi, dan ilmu pengetahuan. Perkembangan dari masa ke masa semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan yang menghasilkan inovasi-inovasi yang modern berupa kemajuan teknologi. Peran teknologi di bidang pendidikan sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan pelaksanaan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau guru dengan siswa. Maka seorang pendidik atau guru harus memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Menurut Agung (2020) keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik untuk mengetahui hasil belajar tersebut tentu dilakukannya penilaian atau pengukuran tiap-tiap peserta didik dalam suatu pembelajaran baik pada ranah kognitif (pengetahuan) maupun ranah afektif (keterampilan). Hal ini dapat dilihat berdasarkan pedoman nasional pada Tabel 1.1 mengenai Pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut.

Table 1.1  
 PAP dengan Skala 5 (Lima)  
 (Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Tinggi
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (lima) peserta didik dinyatakan lulus, apabila minimal memiliki penguasaan 90% dengan predikat sangat tinggi (Agung, 2020). Maka merujuk pada hal tersebut diharapkan peserta didik mampu memiliki kompetensi pengetahuan minimal 90% penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat tinggi. Peserta didik mampu memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan yang baik, apabila peserta didik memiliki motivasi, aktif, dan semangat saat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Juni tahun 2023 pukul 09.30 WITA dengan ibu Ida I Dewa A. Trisna Arisanti, S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, diketahui bahwa sekolah mitra menggunakan 2 kurikulum, yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. Pada siswa kelas 1, 2, 4, dan 5 menggunakan kurikulum Merdeka sedangkan pada kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran secara menyeluruh sudah dilaksanakan secara tatap muka setelah wabah Covid-19, namun guru dalam penyampaian materi masih konvensional yaitu lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPAS. Guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik masih kurang khususnya pada materi

bagian tubuh tumbuhan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS yaitu dengan skor rata-rata 70,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan rendah atau sesuai dengan PAP maka sebagian besar peserta didik dinyatakan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu memiliki kompetensi pengetahuan minimal 90% penguasaan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan pengamatan secara langsung di sekolah pada program Kampus Mengajar sebelum menyusun penelitian, adanya keterbatasan waktu dan kurangnya pemahaman guru terkait pengembangan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran berupa video yang digunakan diunduh atau ditayangkan melalui *youtube*. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan juga kurang inovatif dan variatif sesuai dengan karakteristik media pembelajaran dan kebutuhan peserta didik yang mengakibatkan motivasi dalam diri siswa menjadi menurun. Selain itu kurangnya kesiapan guru dalam mengajar sehingga menimbulkan rasa bosan dan mempengaruhi minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Terjadinya kesenjangan antara kondisi nyata di lapangan dengan kondisi yang diharapkan, apabila tidak ditindaklanjuti dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, motivasi, serta minat belajar peserta didik itu sendiri. Salah satu cara alternatif untuk mengurangi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru serta pengoptimalan dalam pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia salah satunya yaitu dengan memfasilitasi proses pembelajaran dengan media pembelajaran.

Kata atau istilah media bukanlah suatu yang baru, melainkan sudah dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Hamka 2018 (dalam Nurfadhillah, 2021:13) “media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain karena dipergunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa (Lukman, 2019). Media pembelajaran mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam pemberian materi tentunya berkaitan dengan media pembelajaran sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Salah satu materi dalam pembelajaran yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang terdapat pada salah satu mata pelajaran didalam kurikulum merdeka. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) digabungkan menjadi satu di kurikulum merdeka yang menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan landasan dapat memicu siswa dalam mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari, 2023). Pada pembelajaran IPAS memuat materi tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta beserta interaksinya, dan mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Salah satu cara yang diduga efektif dapat mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada muatan pelajaran IPA kelas IV SD yang terdapat dalam kurikulum merdeka saat ini yaitu tergabung dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan media video animasi, pesan materi yang disampaikan dapat lebih mudah dicermati dan dipahami dengan baik oleh siswa (Sonia dkk, 2022). Menurut Dewi & Handayani (2021) bahwa media video animasi membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai. Pengembangan media pembelajaran video animasi juga dapat menunjang guru, meningkatkan motivasi, membantu merangsang daya pikir siswa, dan daya tarik untuk siswa belajar agar lebih bersemangat dalam memahami materi (Agustien dkk, 2018). Menurut Widiyasanti & Ayriza (2018) ketertarikan dan perhatian pada pembelajaran melalui video animasi dapat mengindikasikan motivasi belajar siswa meningkat. Selain itu, menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Sukarini & Manuaba, 2021).

Video animasi adalah gabungan dari aspek audio dan visual berisikan karakter yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan

penglihatan (Hapsari & Zulherman, 2021). Video animasi termasuk ke dalam jenis multimedia karena dapat menyajikan unsur lengkap media seperti grafis, suara, dan teks (Efendi, 2020). Jadi media video animasi dapat diartikan sebagai media yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak melalui sebuah gambar bergerak dan suara, maka video animasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa dengan memvisualisasikan materi tersebut menjadi sebuah video animasi yang menjadikan materi tersebut dapat dilihat dan didengar melalui gambar bergerak dan suara, serta video animasi ini semestinya dirancang dengan semenarik mungkin dan dibarengi dengan model pembelajaran *discovery learning* agar lebih merangsang kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis untuk mencari tahu dan memahami materi secara mandiri. Menurut Sinaga, dkk (2016:43) *discovery learning* sangat cocok digunakan untuk pembelajaran yang melatih siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran *discovery learning* yakni stimulasi/pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik kesimpulan/generalisasi (*generalization*). Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Dalam proses pembelajaran yang sering dilakukan masih konvensional yaitu terlalu banyak menggunakan metode ceramah.
- 2) Guru hanya sesekali menggunakan bantuan media pembelajaran yang diambil dari *youtube* saat mengajar.
- 3) Kurangnya kompetensi atau pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi sehingga kurang mampu mengembangkan media pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dalam mengajar kurang menarik dan bervariasi sehingga menurunkan minat belajar pada diri siswa.
- 5) Metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang bervariasi dan inovatif.
- 6) Adanya keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 7) Dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik minat siswa dalam belajar.
- 8) Masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran IPAS kurang menyenangkan dan menimbulkan rasa bosan sehingga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi khususnya pada mata pelajaran IPAS.

- 9) Karakteristik siswa yang bervariasi yang menuntut guru untuk dapat memahami karakter setiap siswa.
- 10) Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru kurang kesiapan sehingga mengalami kesulitan saat menyampaikan materi pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring?
- 2) Bagaimanakah kualitas media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV

SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring ditinjau dari rancang bangun, isi, desain intruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring.
- 2) Untuk mengetahui kualitas media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring ditinjau rancang bangun, isi, desain intruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.
- 3) Untuk mengetahui efektifitas media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media video animasi berbasis *discovery learning* ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pikiran untuk perkembangan teknologi dalam ilmu tentang pembelajaran (pedagogi) dan ilmu pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS dengan bantuan media video animasi berbasis *discovery learning* yang dapat meningkatkan daya berpikir kritis dan kreatif siswa untuk menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri, serta membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

#### 2) Bagi Guru

Pengembangan video animasi berbasis *discovery learning* ini memiliki tujuan untuk guru, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran

serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan memberikan variasi berguna menunjang kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil kebijakan kepada guru di sekolah, sehingga tenaga pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran yang variatif serta sesuai dengan karakteristik siswa guna meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian pengembangan video animasi berbasis *discovery learning* ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi agar dapat melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik untuk kedepannya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS. Adapun spesifikasi produk pengembangan video animasi ini sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

- 2) Video animasi ini memadukan audio, visual, dan ditambahkan gambar bergerak berupa animasi dengan materi yang akan disampaikan.
- 3) Waktu video berdurasi  $\pm$  10-15 menit untuk menghindari kebosanan dan kejenuhan siswa.
- 4) Media video animasi yang dikembangkan ini dapat digunakan dengan cara menayangkan melalui Proyektor dan LCD di dalam kelas, serta dapat diupload pada *youtube* sehingga dapat juga diakses oleh siswa secara online dan mandiri dari rumah masing-masing melalui gawai, komputer, dan laptop.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SD ini, diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar dan memfasilitasi siswa dalam proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami materi bagian tubuh tumbuhan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media video animasi ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media video animasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SD ini, dapat membangkitkan motivasi, minat, dan pemahaman belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna serta dengan disajikan animasi yang dapat memperjelas arti dan penyampaian materi dibarengin penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang diharapkan mampu meningkatkan daya berpikir kritis dan kreatif siswa untuk menemukan dan memahami konsep materi secara mandiri.
- 2) Video animasi berbasis *discovery learning* materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV ini, dapat membantu guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi ini serta dapat mengatasi rasa jenuh atau bosan siswa pada saat pembelajaran berlangsung karena menggunakan animasi dalam penyampaian materi sehingga dapat menarik perhatian siswa.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian dalam mengembangkan media video animasi ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

- 1) Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media video animasi yang hanya dapat digunakan pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS Kelas IV SD.

- 2) Media video animasi yang dikembangkan hanya dapat digunakan melalui alat bantu elektronik seperti, *LCD*, proyektor, gawai, komputer ataupun laptop yang dapat membantu dalam menayangkan video animasi.

### 1.10 Definisi Istilah

Adanya definisi istilah dalam penelitian ini, bertujuan agar menghindari kesalahpahaman penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan untuk menciptakan dan atau mengembangkan produk yang kemudian diuji keefektifannya sehingga dapat bermanfaat dan digunakan sebagai alat bantu, dalam konteks ini sebagai alat bantu pembelajaran.
- 2) Video animasi adalah media audio visual yang disertai dengan gambar yang bergerak yang disebut dengan animasi yang digunakan sebagai alat bantu guru menyampaikan materi serta mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 3) *Discovery learning* adalah model pembelajaran untuk menekankan pada penemuan dan memahami suatu konsep dari materi secara mandiri sehingga mampu meningkatkan daya berpikir kritis dan kreatif siswa sehingga mampu memperoleh suatu kesimpulan. Adapun tahapan-tahapan *discovery learning*, yakni stimulasi/pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data

(*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik kesimpulan/generalisasi (*generalization*).

- 4) IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang terdapat pada salah satu mata pelajaran didalam kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan makhluk hidup berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Bagian tubuh tumbuhan merupakan materi pengajaran topik A pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang mempelajari tentang bagian-bagian tubuh dari tumbuhan serta fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan.

