

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikankan beberapa hal pokok pada penelitian ini, 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 (10) definisi istilah

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki makna yaitu usaha sadar dan terencana yang berupa bantuan yang diberikan secara sengaja yang berguna untuk mengembangkan segala potensi siswa sebagai tujuan mencapai kedewasaannya. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama baik antar keluarga, masyarakat dan pemerintah. Oleh karena itu keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan.

Di abad 21 yang modern seperti saat ini Pendidikan telah berada pada masa pengetahuan (*knowledge age*) Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan disegala bidang khususnya pada bidang pendidikan. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan

Membicarakan mengenai pembelajaran di jenjang sekolah dasar mencakup berbagai muatan mata pelajaran, yang dipadukan dalam bentuk Tema dan didalamnya ada muatan -muatan materi pembelajaran yaitu salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA atau science secara harfiah disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA di sekolah dasar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan dalam Susanto (2015:171) adalah, “mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat”. Oleh karena itu melalui pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat memiliki sikap ilmiah yang ada pada seorang peneliti, yaitu jujur, berani, bertanggung jawab, memiliki rasa ingin tahu, ulet dan gigih, terbuka, mampu membedakan opini dan fakta, dan peduli terhadap lingkungan. Pembelajaran IPA di SD juga mengaitkan ilmu alam dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga tidak sulit bagi siswa untuk memahaminya apalagi di masa pandemi covid-19 ini siswa diharapkan mampu untuk mengeksplorasi pengetahuannya dengan belajar di lingkungan sekitar rumahnya. Dengan adanya pembelajaran IPA dimaksudkan agar siswa memiliki kesadaran untuk menghargai alam seperti saat ini sangat susah menumbuhkan rasa cinta terhadap alam ke generasi muda, menumbuhkan sikap ilmiah, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, dan lain sebagainya. Namun, dalam pelaksanaan di dalam kelas guru kurang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA . Kenyataan tersebut terbukti dari ketika guru mengajar materi IPA selama ini guru hanya menggunakan metode konvensional serta didalam penggunaan media pembelajaran guru kurang berinovasi didalam

mengembangkan media-media yang lebih menarik perhatian siswa hal itu mengakibatkan siswa lebih banyak menghafal secara teori saja daripada memahami prakteknya secara langsung mengenai materi IPA itu sendiri .Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai maka guru harus bisa memilih strategi, model, dan media yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswanya untuk belajar

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Azhar Arsyad (dalam Nuritta, 2018:174) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar

Jika membicarakan mengenai pendidikan dan media pembelajaran tentunya kedua hal tersebut memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi yaitu guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Media pembelajaran yang baik dan berorientasi pada siswa, adalah media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh (Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar

Pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar seperti pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup atau daur hidup hewan, secara garis besar semua makhluk hidup mengalami siklus hidup atau daur hidup. Siklus hidup merupakan sebuah proses yang dialami oleh makhluk hidup yang dimulai pertama kali dari awal kali organisme itu hidup di bumi lalu tumbuh dan berkembang menjadi organisme atau makhluk hidup dewasa kemudian berkembang biak untuk dapat mempertahankan kelangsungan jenisnya. Siklus hidup hewan dapat dimulai ketika kelahiran dari perut induknya atau menetas dari telur.

Video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksudkan adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Video Animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa khususnya siswa SD jika digunakan secara tepat, akan tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari isi materi yang disampaikan guru dan mengesampingkan isi dari materi tersebut. Oleh karena itu, guru harus bisa mengefektifkan penggunaan animasi dalam pembelajaran, dan mengolah media tersebut agar siswa lebih terfokus pada isi materi daripada animasinya.

Siklus hidup hewan berakhir pada kematian. Proses siklus hidup hewan tersebut merupakan suatu perputaran atau siklus (*life Cycle*) hal itu karena akan

kembali lagi pada titik awal mulanya. Siklus hidup hewan berakhir pada saat hewan tersebut mati, dan dimulai lagi dari awal yaitu lahir lalu tumbuh dan berkembang hingga akhirnya mati. Jadi berdasarkan pemaparan permasalahan diatas tujuan dikembangkannya video animasi tersebut adalah dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran disekolah. Video animasi tergolong media yang sudah tidak asing lagi bagi semua orang. Selain dapat menarik perhatian siswa, media tersebut dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa akan termotivasi belajar serta agar siswa memiliki daya tarik didalam proses kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas IV A di SDN 17 Dauh Puri di masa pandemi covid -19 guru merasa kesulitan ketika mengajar siswa,karena padatnya materi dan guru hanya mengandalkan buku ajar serta terkadang video dari youtube tanpa dibarengi media pembelajaran yang tepat tentu saja semua itu tidak cukup untuk membuat siswa paham mengenai materi yang diajarkan oleh guru.Maka dari itu untuk meningkatkan pemahaman materi bagi siswa dibutuhkan inovasi – inovasi dalam pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPA. Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu menggunakan media video animasi . Video animasi merupakan penggabungan antara media video dan media animasi. Media animasi yang berbentuk media visual, disempurnakan dengan media video. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak bisa dilihat secara

langsung, misalnya pada materi IPA seperti contoh gerak rotasi bumi, proses fotosintesis pada tumbuhan . Jadi melalui video animasi, proses pembelajaran dan gejala alam tersebut dapat dilihat dengan jelas sehingga mudah bagi siswa untuk memahaminya secara nyata dan pembelajaran itu akan lebih bermakna. Video animasi tergolong media yang sudah tidak asing bagi semua orang. Selain dapat menarik perhatian siswa, media tersebut dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa akan termotivasi belajar dengan sistem daring. Namun, sebagus apapun video animasi yang digunakan, hasil belajar siswa sangat tergantung pada keefektifan penerapan media tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1.2.1 Masih ada kecenderungan siswa bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru
- 1.2.2 Proses pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga siswa cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan timbul banyaknya permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah bertujuan untuk kajian yang diteliti mencakup masalah-masalah utama agar capaian nya bisa optimal. Oleh sebab itu maka permasalahannya difokuskan pada masalah pengembangan video animasi untuk muatan pelajaran IPA. Jadi melalui video animasi, proses

pembelajaran dan gejala alam yang tidak mampu dilihat secara langsung dapat dilihat dengan jelas sehingga mudah bagi siswa untuk memahaminya secara nyata dan pembelajaran itu akan lebih bermakna.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah Sebagai Berikut:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun video animasi bermuatan pelajaran IPA kelas IV SDN 17 Dauh Puri?
- 1.4.2 Bagaimana hasil validasi video animasi bermuatan pelajaran IPA kelas IV SDN 17 Dauh Puri menurut review ahli, dan uji coba perorangan

1.5 Tujuan

Adapun tujuan pengembangan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video animasi bermuatan pelajaran IPA kelas IV SDN 17 Dauh Puri
- 1.5.2 Untuk Mengetahui hasil validasi video animasi bermuatan pelajaran IPA kelas IV SDN 17 Dauh Puri menurut review ahli,dan uji coba perorangan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dari rumah menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami materi dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara

langsung , selain itu efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran video animasi ini menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa SD,selain itu dengan dibuatnya video animasi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat karena media yang menarik , memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan walaupun belajar dari rumah.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran IPA karena materi pelajaran dikemas dalam bentuk video animasi sehingga siswa lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang mengalami bosan ketika melaksanakan pembelajaran daring dengan media konvensional yang biasa diterapkan oleh guru mereka.

b) Bagi Guru

Pengembangan video animasi untuk pelajaran IPA memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi serta agar Guru bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran di masa pandemic Covid-19 selain itu tujuannya adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai dengan karakteristik siswa dalam belajar mandiri dan sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA

a) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya kreatif serta inovatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar.

d) Bagi Pengembang

Bagi pengembang tujuan dilakukannya pengembangan penelitian ini untuk menambah wawasan peneliti tentang pengembangan R&D (Research & Development) di bidang pendidikan khususnya tentang pengembangan video animasi agar pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan dapat dihadapi secara nyata.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran daring pada pelajaran IPA kelas IV Di SDN 17 Dauh Puri tujuannya agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi serta mudah mempelajari dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa (media interaktif) dalam bentuk video animasi dengan rincian produk sebagai berikut:

a) Bentuk Produk

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPA. Video Animasi yang dikembangkan berisi materi-materi pembelajaran IPA disertai animasi-animasi yang berhubungan dengan materi yang ingin diajarkan sebagai. Video animasi ini

digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi .

b) Program yang digunakan

Dalam pengembangan video animasi ini, program yang digunakan Adobe Premiere Pro. gambar-gambar yang berisikan materi terkait pembelajaran IPA dirangkai menjadi satu dan dijlankan sehingga bergerak layaknya sebuah video sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dijaman yang sudah modern seperti saat ini sebagian guru masih ada yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar . Terkadang banyak guru yang hanya menggunakan metode konvensional dan hanya memberikan materi dan tugas – tugas tanpa memperhatikan media pembelajaran yang tepat digunkan untuk pembelajaran. Padahal di jaman yang sudah modern ini sebenarnya pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih menyenangkan dengan dibuatnya media-media yang inovatif, dan dapat diakses dimana saja entah kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru maupun orang tuanya dirumah. Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas selama pembelajaran daring siswa cenderung kurang aktif dan cepat bosan karena proses pembelajaran masih menggunakan Media Sosial seperti *Whatsapp* dan buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, dalam proses pembelajaran

guru hanya memberi siswa materi saja tanpa menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan materi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa. Sehingga Dengan dibuatkannya video animasi, diharapkan siswa dapat belajar lebih aktif, serta tidak cepat bosan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, dengan adanya video animasi tersebut siswa diharapkan dapat dengan mudah memahami materi yang di pelajari. Sedangkan bagi siswa yang agak lambat dalam memahami materi dapat belajar secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang di pelajari

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

- a) Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan kualitas proses belajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Walaupun tidak terdapat interaksi langsung dalam memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks untuk diterima siswa seperti yang didapatkan secara tatap muka di sekolah.
- b) Pengembangan video animasi didasari atas kebutuhan di sekolah tempat penelitian ini, yaitu di kelas IV SDN 17 Dauh Puri

Adapun Keterbatasan Pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang akan dihasilkan diantaranya :

- a) Tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.
- b) Video animasi ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPA
- c) Dikarenakan situasi pandemi Covid -19, sehingga penelitian ini hanya bisa sampai pada tahap uji coba perorangan

1.10 Definisi istilah atau kata kunci

- a) Pengembangan adalah sebuah kegiatan yang dimulai dari 1.analisis kebutuhan, analisis front sampai end, 2.mendesaign produk, pengembangan produk, 3.menyusun(petunjuk pemanfaatan), 4.revisi ahli media, dan yang ke 5. Adalah uji coba mengimplementasikan produk,atau pengevaluasi produk
- b) Video Animasi adalah gambar yang bergerak yang disertai oleh suara yang dapat dilihat atau ditampilkan sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang akan diberikan guru ke siswa
- c) Pelajaran IPA
IPA juga sering dimaknai dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata science yang berarti masalah kealaman atau (nature). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam. Menurut Samatowa (dalam Kumala, 2016:6) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala – gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.