

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Dunia pendidikan saat ini memasuki zaman baru, karena perkembangan teknologi yang menjadikan pendidikan semakin berkembang. Pendidikan adalah hal yang terpenting dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan akal dan budi pekerti yang baik. Pendidikan merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa dalam membantu siswa dalam mengembangkan potensi-potensi diri (Mutia et al., 2018). Guru merupakan orang tua di lingkungan sekolah. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, mengemukakan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka manusia selayaknya mendapatkan pendidikan yang baik agar bangsa dan negara dapat mencapai tujuan negara yang semakin maju.

Tak heran kebanyakan orang menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Sehingga negara Indonesia memiliki banyak orang prestasi di bidang akademis dan non akademis. Tetapi masih ada kendala yang dialami bangsa Indonesia dalam pendidikan seperti kurikulum pendidikan, kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas, dan pemerataan pendidikan.

Pergantian kurikulum pendidikan membuat sekolah melakukan upaya-upaya dalam memperbaharui sistem belajar dan kebijakan-kebijakan yang ada di sekolah agar terlaksananya kegiatan belajar-mengajar dapat berjalan dengan baik. Pelaksanaan Kurikulum 2013 menuntut siswa aktif berfikir ilmiah dalam kegiatan proses belajar (Lestari, 2015). Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang pelaksanaan pembelajarannya berpusat pada siswa (*student center*). Proses belajar mengajar

yang dilakukan guru bersama siswa pada kurikulum ini tidak lagi berpusat pada guru. Sehingga siswa belajar dengan mandiri seperti mencari materi selain dari buku yang diberikan, kemudian mendiskusikan dengan guru. Selain itu, kurikulum 2013 menuntut para guru menyediakan media pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Terdapat banyak kendala yang membuat guru kesulitan dalam penyediaan media sehingga sekolah banyak yang tidak bisa melaksanakan kurikulum 2013 pada awal-awal pergantian kurikulum. Sehingga adapun beberapa sekolah kembali menerapkan kurikulum KTSP. Guru mendapatkan workshop mengenai kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilakukan di arahkan dengan 3 ranah yang terdapat pada kurikulum 2013 yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Adapun tujuan kurikulum 2013 yaitu menjadikan siswa untuk mandiri dalam mempersiapkan menjadi warga negara Indonesia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Seiring berjalannya waktu, era digital semakin berkembang mengikuti jaman, sehingga para warga masyarakat memiliki beragam ide kreatif dalam menjalani hidup mereka. Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan berkembang memberi dampak positif bagi kemajuan pendidikan (Sabilla et al., 2020). Seperti halnya guru, dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat dalam membantu PBM Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam pembelajaran. Menurut (Cahyadi, 2019), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa

sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih mengerti dengan materi yang di pelajari dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar, bukan hanya dengan metode ceramah dan diskusi, tetapi perlu juga adanya media sebagai alat dalam pembelajaran. Adapun berbagai bentuk dalam media pembelajaran seperti benda kongkret, audiovisual, alat peraga, dll. Media pembelajaran sangat berpengaruh di sekolah dasar dengan umur siswa dari 7-12 tahun yang rasa ingin tahu sangat tinggi. Sehingga guru harus bisa mempersiapkan diri dan bahan ajar dengan pendamping media pembelajaran yang dapat di buat agar siswa dapat mengerti materi melalui media yang di gunakan. Pengembangan pembelajaran merupakan langkah yan digunakan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Magfirah et al., 2019).

Pembelajaran IPA bukan hanya sekedar fakta atau konsep pengetahuan yang di pahami oleh siswa, tetapi suatu proses yang dilakukan dan diterapkan dalam kehidupan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki kendala dalam proses belajar mengajar seperti media pembelajaran, buku pegangan, dana dan fasilitas sehingga dalam penerapan kurikulum 2013 kurang efektif. Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya mampu mengarahkan peserta didik memahami pembelajaran bersifat aplikatif terhadap suatu perubahan (Wulandari et al., 2020). Muatan IPA di kelas V sd pada buku tema 3, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Sebab mereka tidak bisa membayangkan proses sistem pencernaan pada manusia yang hanya dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah tepat untuk digunakan dalam Proses Belajar mengajar. Akan tetapi, guru tidak memiliki waktu yang banyak untuk mempersiapkan media yang akan digunakan untuk mengajar setiap hari. Sehingga guru lebih memilih melakukan kegiatan belajar yang konvensional atau metode ceramah dengan siswa. Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga nilai yang diperoleh siswa dapat memenuhi KKM. Dalam pemilihan media pembelajaran juga harus tepat berdasarkan karakteristik dari siswa. Menyesuaikan media pembelajaran dengan karakter tiap siswa akan berfungsi dan bekerja secara optimal sesuai sasaran. Media pembelajaran dapat diambil langsung dari lingkungan sekitar. Tetapi tidak semua materi mengandalkan lingkungan sekitar. Seperti halnya materi sistem pencernaan, sistem pernafasan, tata surya, dll. Kebanyakan siswa suka belajar IPA karena ketertarikan pada media yang digunakan dalam proses belajar. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sd yaitu media audiovisual yang dapat membantu motivasi siswa dalam semangat belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru kelas 5 bahwa guru masih kurang memahami dan meluangkan waktu untuk membuat media pembelajaran karena keterbatasan waktu. Sehingga guru menggunakan media seadanya seperti powerpoint. Penelitian ini dilakukan agar membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran dan menjadikan referensi dalam membuat media yang sejenis.

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan dengan mengembangkan sebuah produk untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Borg & Gall (1983), mengemukakan penelitian pengembangan merupakan upaya

dalam mengembangkan suatu produk dalam mengatasi pembelajaran. Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan saintifik dalam pelaksanaan uji coba produk dengan pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia. Pembelajaran adalah suatu proses ilmiah, hal ini merupakan sejalan dengan kurikulum 2013 yang menerapkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran (Lestari, 2015). Pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang dengan berbagai macam agar siswa mampu secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati belajar IPA (Titik et al., 2016). Media video animasi digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Berbagai aplikasi online dan offline yang dapat digunakan untuk membuat video animasi seperti *Video Scribe*, *Animaker*, *Biteable*, *Wideo*, dan *GoAnimate*, *PowToon*. Video animasi ini akan dirancang menggunakan aplikasi web yaitu *Powtoon*. Aplikasi ini memiliki animasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini merupakan model pembelajaran yang disusun secara sistematis. Adapun tahapan-tahapan dalam mengembangkan sebuah media dengan menggunakan model ini yaitu : (1) analisis , (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ponza et al., 2018) yang melakukan penelitian tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kaliuntu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan metode wawancara dan tes. Instrument yang digunakan

dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara dan tes objektif. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 20,88$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian “pengembangan video animasi berbasis pendekatan saintifik pada pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia kelas V di SD No. 3 Buduk”.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1. Guru belum mampu mengembangkan media karena memiliki keterbatasan waktu.

1.2.2. Kegiatan pembelajaran masih secara konvensional sehingga siswa menjadi cepat bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

1.2.3. Media pembelajaran kurang sesuai dengan karakter siswa sehingga siswa kurang mampu untuk memahami pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Melihat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah dan difokuskan dengan masalah yang diteliti agar hasilnya menjadi optimal. Pembatasan masalah ini hanya pada media pembelajaran yaitu video animasi muatan IPA berbasis pendekatan saintifik pada pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia. Pengembangan video ini sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA.

### **1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan bahasan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah yang di dapat yaitu :

1.4.1. Bagaimana rancang bangun media video animasi berbasis pendekatan saintifik pada Sistem Pencernaan Pada Manusia kelas V di SD No. 3 Buduk?

1.4.2. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis pendekatan saintifik pada Sistem Pencernaan Pada Manusia kelas V di SD No. 3 Buduk menurut *review* uji para ahli dan uji coba pada siswa?

### **1.5 Tujuan pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan pada latar belakang, maka tujuan maslaah yang ingin dicapai :

- 1.5.1. Mengetahui rancang bangun media video animasi berbasis pendekatan saintifik pada Sistem Pencernaan pada Manusia kelas V di SD No. 3 Buduk?
- 1.5.2. Mengetahui kelayakan media video animasi berbasis pendekatan saintifik pada Sistem Pencernaan pada Manusia kelas V di SD No. 3 Buduk menurut *review* uji para ahli dan uji coba pada siswa?

## 1.6 Manfaat pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media berbasis video pembelajaran, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk :

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini berguna untuk memperkaya teori dan informasi dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1. Bagi siswa

Pengembangan media ini diharapkan dapat menambahkan minat dalam belajar dan memberi alternatif dalam belajar dengan media yang sesuai dengan kurikulum 2013

#### 1.6.2.2. Bagi guru

Dapat Memberi refrensi kepada guru agar meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar, sehingga siswa mendapat hasil belajar yang terbaik.

#### 1.6.2.3. Bagi peneliti lain

Sebagai sarana dalam penelitian yang dilakukan untuk selanjutnya dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

### 1.7 Spesifikasi produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1. Produk yang dikembangkan yaitu video animasi muatan IPA.
- 1.7.2. Materi yang terdapat pada video animasi ini adalah sistem pencernaan pada manusia.
- 1.7.3. Video animasi dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak animasi berbasis web yang bernama Powtoon.
- 1.7.4. Video animasi berguna untuk membantu guru dalam kegiatan Proses Belajar Mengajar pada pokok bahasan sistem pencernaan manusia.
- 1.7.5. Video animasi terdapat materi dalam bentuk teks, animasi, gambar.

### 1.8 Pentingnya pengembangan

Produk ini dikembangkan sesuai kebutuhan guru dalam pelaksanaan proses belajar. Melihat dari keadaan guru yang hanya menggunakan buku guru dan siswa tanpa adanya fasilitas yang membantu dalam proses belajar. Pada buku pembelajaran yang hanya memaparkan materi singkat dan kurang di mengerti bagi para siswa. Sehingga di perlunya media pembelajaran agar materi yang terdapat dalam buku bisa di pahami dan di mengerti.

Dengan pengembangan media pembelajaran yaitu video animasi membantu siswa agar minat belajar siswa menjadi meningkat dan hasil belajar menjadi lebih baik.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berikut asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini:

- 1.9.1. Pengembangan video animasi ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam Proses Belajar Mengajar di sekolah.
- 1.9.2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas pengembangan video animasi materi sistem pencernaan manusia.
- 1.9.3. Penyebaran produk ini hanya sebatas di SD No. 3 Buduk karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

## **1.10 Definisi istilah**

Berikut definisi istilah dalam penelitian agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam pengertian penelitian ini, yaitu :

- 1.10.1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Soenarto,2005).
- 1.10.2. Media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik yang dirancang dengan terencana dalam menyampaikan informasi dan membangkitkan interaksi. (Yaumi, 2018).
- 1.10.3. Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang dirancang agar peserta didik dapat mengelompokkan suatu konsep, hukum, atau prinsip dengan

melibatkan keterampilan proses dalam kegiatan pembelajaran. (Hermawan & Rahayu, 2020).

