

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak bagi setiap orang, pendidikan tidak memandang batasan umur jarak maupun waktu. Pendidikan dapat ditempuh dengan berbagai cara seperti yang terjadi saat ini. Pendidikan saat ini sangat tergantung dengan teknologi, pendidikan saat ini juga memerlukan bantuan dari teknologi, maka dari itu pendidikan sangat erat kaitannya dengan teknologi. Teknologi di dunia sedang mengalami perkembangan yang semakin pesat tidak terkecuali perubahan teknologi pada dunia pendidikan. Adanya pengaruh dari pandemi covid-19 terhadap dunia menjadikan perubahan secara global. Setiap negara berupaya melakukan perubahan dan perbaikan. Seluruh aktivitas tidak bisa dijalankan dan dikerjakan secara normal. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya sekolah-sekolah yang tidak bisa melaksanakan pembelajaran seperti pada umumnya. Mengingat resiko penyebarannya masih sangat tinggi dan perkembangan dari virus tersebut sangat cepat maka pembelajaran hanya dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan.

Pembelajaran akan dapat dikatakan berlangsung dengan ideal apabila pembelajaran tersebut dapat membuat siswa aktif di dalam pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran secara tepat, dapat meningkatkan kreativitas siswa dan pembelajaran yang dilaksanakan menyenangkan sehingga tidak membuat siswa bosan. Proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan seorang pendidik.

Pembelajaran dapat berlangsung dengan ideal apabila didukung oleh oleh seorang pendidik. Peran seorang pendidik sangat diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran dengan baik. Sebagai seorang pendidik harus memiliki sikap yang dapat mendorong siswa untuk antusias dalam belajar tentunya hal ini berkaitan dengan pembelajaran yang ideal. Disamping itu juga diperlukannya keterampilan dari seorang pendidik dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran yang ideal tidak hanya berfokus pada hasil yang akan dicapai melainkan bagaimana proses berlangsung pembelajarannya. Mulai dari awal siswa tersebut memahami materi sehingga siswa dapat memahami dengan baik makna atau arti dalam sebuah ilmu. Tanpa disadari siswa akan selalu mengingat materi tersebut.

Pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal tidak lepas kaitannya dengan media pembelajaran sebagai sebuah perantara pembantu memperjelas materi yang dibahas. Menurut Fitriani (dalam Andriyani 2020:173) “Media pembelajaran adalah tempat dari segala informasi mengenai suatu materi yang dibagikan oleh guru kepada peserta didik”. Dalam proses pembelajaran dalam jaringan online ini guru dan siswa hanya dapat melakukan pembelajaran melalui dunia maya yang terbatas pada tugas-tugas dan hanya menggunakan satu buku sumber belajar sebagai acuan belajar. Untuk dapat menambah semangat siswa dalam belajar maka pembelajaran saat ini perlu divariasikan dengan sebuah media dan tidak hanya menggunakan sumber buku wajib pembelajaran saja. Media yang diterapkan harus sejalan dengan situasi dan perkembangan pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran merupakan media yang memuat informasi dan pengetahuan dengan tujuan dapat tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Perkembangan media yang digunakan dalam suatu proses

pembelajaran pada dasarnya senantiasa beriringan dengan dengan perkembangan teknologi. Teknologi diciptakan oleh manusia dengan tujuan agar dapat mempermudah manusia untuk melakukan aktivitas dalam kehidupannya. Media pembelajaran teknologi lebih diminati dan menarik perhatian siswa serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dipergunakan guru dalam proses pembelajaran yakni media video. Menurut Sukiman (2012:184) “media video adalah suatu perangkat yang dapat merekam meteri yang dapat diputar ulang.”Media video cocok untuk diterapkan pada anak dengan usia sekolah dasar. Media video akan lebih menarik jika disajikan dengan animasi. Media pembelajaran video animasi merupakan sebuah video yang menyajikan materi pembelajaran online mudah digunakan dan dapat menarik minat belajar anak usia sekolah dasar. Menurut Ponza (dalam Sadirman 2011) “media animasi merupakan sebuah film yang disajikan dengan gambar yang dapat bergerak oleh bantuan komputer”. Siswa sekolah dasar kelas memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan siswa sekolah menengah. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik suka meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Maka media video animasi ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar adalah salah satu muatan materi yang wajib untuk dipelajari oleh siswa. Setiap individu memiliki perbedaan yang cukup mendasar baik dalam aspek minat, bakat, maupun pengetahuannya dalam IPA. Maka dari itu dalam satu kelas terdapat berbagai macam karakteristik pengetahuan siswa, terdapat siswa yang prestasi dalam bidang IPA yang menonjol dan terdapat pula siswa yang memiliki kompetensi pengetahuan

IPA yang rendah. Siswa yang memiliki kemampuan pengetahuannya kurang adalah siswa yang mengalami kesulitan belajar dan memerlukan upaya penanganan secara baik, terencana dan terpadu untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa Pembelajaran ini sangat cocok untuk dipadukan dengan pendekatan kontekstual. Menurut Shoimin (2017:41) kontekstual merupakan keadaan belajar yang mana guru menciptakan keadaan belajar antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dalam prosesnya pembelajaran IPA lebih menekankan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan siswa oleh karena itu pembelajaran IPA sangat cocok untuk dipadukan dengan model kontekstual.

Dengan paparan latar belakang yang diungkapkan, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk membantu siswa dalam belajar dengan menggagas sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Daring Berpendekatan Kontekstual pada Muatan Materi IPA Kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Kurangnya suplemen pendukung bahan pembelajaran. Pembelajaran saat ini siswa hanya dapat memanfaatkan buku sebagai sumber pembelajaran maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif dapat digunakan siswa sebagai pendukung pembelajaran selain buku.

2. Kegiatan pembelajaran hanya monoton dengan pemberian tugas-tugas pada siswa sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam belajar.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan dan menunjang pembelajaran dalam jaringan yang berlangsung saat ini.

### **1.3 PEMBATASAN MASALAH**

Banyaknya pemaparan masalah pada identifikasi masalah dan keadaan pembelajaran saat ini yang telah dikemukakan, maka permasalahan akan dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual dapat membantu siswa belajar khususnya di Kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh. Terhadap penelitian ini dilakukan uji kelayakan pengembangan produk dari para ahli (ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran), uji perorangan dan uji kelompok kecil. Karena kondisi dan situasi tidak memungkinkan untuk dilakukannya uji coba lapangan dan uji efektifitas maka penelitian ini hanya sampai pada uji coba kelompok kecil.

### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka didapat rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media video animasi daring berpendekatan kontekstual pada muatan materi IPA Kelas IV di SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2020/2021?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi daring berpendekatan kontekstual pada muatan materi IPA kelas IV di SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2020/2021?

### 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi daring berpendekatan kontekstual pada muatan materi IPA Kelas IV di SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2020/2021
2. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi daring berpendekatan kontekstual pada muatan materi IPA kelas IV di SD Negeri 2 Blahbatuh tahun pelajaran 2020/2021

### 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini dapat diketahui manfaat dari penelitian ini yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis:

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan media dalam proses pembelajaran serta dapat mendukung pembelajaran terutama dalam situasi pembelajaran daring saat ini.

## 2. Manfaat Praktis:

### a. Bagi Siswa,

Penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi siswa sebagai pilihan sumber belajar yang lebih menarik, mempermudah pemahaman siswa, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam berfikir.

### b. Bagi Guru,

Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat positif bagi guru yakni dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pilihan referensi penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran yang dikelolanya, dan dapat mendorong guru untuk menyediakan bahan ajar yang menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan.

### c. Bagi Sekolah,

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

### d. Bagi Peneliti lain,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

## 1.7 SPESIFIKASI PRODUK

Adapun spesifikasi produk pengembangan Media Video Animasi sebagai berikut:

1. Produk ini berupa media pembelajaran video animasi yang dibuat dengan bantuan teknologi dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash*, *after effect* *illustrator*, dan *premiere* berbasis teknologi.
2. Muatan materi yang disajikan yakni muatan materi IPA mengenai macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari siswa.
3. Media video animasi memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media suara yang dapat di dengar oleh indra pendengaran dan media gambar yang dapat dilihat oleh indra pengelihatan.
4. Metode penyajiannya yakni dengan contoh-contoh nyata yang sering ditemukan dan dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari

### **1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN**

Berdasarkan keadaan di lapangan saat ini sedang berlangsung pembelajaran daring sehingga guru sulit untuk menjelaskan secara terperinci pada siswa. Maka dari itu guru memerlukan sebuah media yang mampu digunakan untuk menjelaskan materi dan sebagai bahan ajar yang menarik dan cocok untuk pembelajaran daring. Dengan dibuatkannya media video animasi diharapkan siswa bisa belajar dengan aktif, mempermudah memahami materi, dan mendapatkan sumber belajar baru.

### **1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

Pengembangan media video animasi dalam muatan materi IPA kelas IV sekolah dasar memiliki asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media video animasi mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan konsep-konsep pada kehidupan nyata sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan bermakna.
2. Siswa terbiasa hanya menggunakan buku tema untuk mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media video animasi ini yaitu:

1. Materi pembelajaran yang disajikan dalam media video animasi dua dimensi ini terbatas pada muatan materi IPA mengenai macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran video animasi ini hanya diberikan kepada siswa kelas IV semester genap pada tema 8.
3. Karena terbatasnya waktu dan biaya produksi, penyebaran produk dari hasil penelitian ini hanya terbatas di kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh.

#### **1.10 DEFINISI ISTILAH**

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu perlu untuk diberikan batasan-batasan istilah mengenai pengembangan media pembelajaran ini yakni sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan sebuah produk yang belum ada ataupun yang telah ada berupa sebuah materi, media, alat, strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan.

2. Media pembelajaran video animasi adalah media yang dapat digunakan oleh guru dan siswa yang termuat materi IPA mengenai macam-macam gaya dan dilengkapi oleh animasi menarik yang berbasis teknologi.
3. Pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang digunakan mengaitkan macam-macam gaya dalam kegiatan yang sering dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

