

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia dan kemampuan yang dimilikinya menentukan masa depan bangsa, kemampuan yang dimaksud yaitu kemampuan dari segi pengetahuan maupun keterampilannya. Kemampuan yang dimiliki tersebut dapat diasah melalui sebuah proses pembelajaran didalam pendidikan, sehingga pendidikan berperan sangat penting dalam menentukan bagaimana masa depan bangsa selanjutnya. Pendidikan dikatakan sebagai sebuah aktivitas sadar yang dilaksanakan secara terencana guna mewujudkan kegiatan belajar mengajar, hingga peserta didik mampu menumbuhkembangkan secara aktif potensi yang terdapat didalam dirinya dan menjadi pribadi yang unggul dan bermanfaat bagi keluarga, masyarakat sekitar, dan negara yang telah disesuaikan dengan bunyi Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan dapat digunakan sebagai bentuk usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang meliputi kecerdasan secara menyeluruh yang mengandung makna lebih luas mencakup ranah kognitif, ranah afektif, hingga ranah psikomotornya. Pendidikan sangat berkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan tenaga pendidik dengan peserta didik didalamnya. Sebuah usaha yang dilakukan untuk membuat siswa belajar dinamakan pembelajaran, sehingga siswa mengalami perubahan perilaku dari proses pembelajaran tersebut (Sunhaji, 2014).

Sebuah pembelajaran dapat dikatakan berhasil bilamana siswa mampu menerima pengetahuan yang ditransfer oleh gurunya dengan baik, sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan-pengetahuan yang didapatnya pada kehidupan nyata siswa. Sosok seorang guru sangat berperan penting dalam mengupayakan berbagai cara untuk merancang sebuah kegiatan pembelajaran dengan sedemikian rupa hingga tujuan sebuah pembelajaran tersebut bisa tercapai secara maksimal.

Untuk itu sebuah upaya yang dapat dilakukan, yaitu melalui penggunaan sebuah alat bantu didalam kegiatan penyampaian informasi atau pengetahuan oleh guru kepada siswa (AECT dalam Nurdin dan Adriantoni, 2016). Sedangkan pendapat lain menyatakan makna dari media pembelajaran yaitu sebuah hal yang dapat dipergunakan pada proses kegiatan penyampaian pesan tersebut (H. Hamalik dalam Sumiharsono dan Hisbiyatul, 2018). Jadi keberadaan sebuah media didalam proses pembelajaran sangatlah penting guna mendukung guru dalam mencapai sebuah tujuan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut. Namun pada kenyatannya, kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini belum sesuai dengan harapan banyak pihak. Proses pembelajaran tersebut mencerminkan hanya menitik beratkan pada penyelesaian materi, dimana yang seharusnya menitik beratkan pada bagaimana pemahaman peserta didik dan kebermaknaan dari sebuah materi yang dibelajarkan tersebut.

Penggunaan sebuah media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal khususnya pada masa pandemi seperti sekarang ini. Selain karena keterbatasan jarak, sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki oleh siswa, juga karena kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan serta mengembangkan media/alat bantu pembelajaran juga menjadi salah satu faktornya.

Beberapa faktor/penyebab tersebut dapat membuat rasa bosan siswa cepat timbul, sehingga hal tersebut yang menyebabkan siswa tidak dapat berpartisipasi secara tanggap, aktif, dan cekatan selama mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan latihan soal pada buku pegangan yang lingkup materinya dapat dikatakan masih terlalu sempit. Seharusnya guru dapat menggunakan sebuah media pembelajaran yang relevan lainnya untuk digunakan didalam proses penyampaian materi. Berdasarkan hasil kuesioner yang ditujukan kepada seluruh wali kelas V sekolah dasar di gugus VII yang dilaksanakan dari tanggal 6-10 Nopember 2020, menunjukkan bahwa sebanyak 82% guru menyatakan bahwa mereka telah menggunakan media pembelajaran selain buku. Salah satunya, yaitu berupa video pembelajaran, namun video pembelajaran yang digunakan didapat dari *YouTube* dan didalam video pembelajarannya hanya memuat pemaparan materi secara singkat saja, sehingga penggunaan video pembelajaran tersebut juga belum dapat dikatakan sudah terlaksana secara optimal. Maka, diperlukannya sebuah inovasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

Video adalah sebuah teknologi yang dapat digunakan untuk menangkap dan merekam serta memproses hingga menjadi gambar yang bergerak (Limbong dan Janner, 2020). Sedangkan media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi merupakan sebuah video yang memuat penjelasan materi disertai dengan memeragakan sebuah alat/objek yang digunakan untuk mendukung penjelasan dari materi tersebut mampu memudahkan siswa dalam menerima dan menguasai sebuah pelajaran/pengetahuan yang dibelajarkan. Penggunaan video tersebut akan

memandu proses pembelajaran dengan lebih baik dan sistematis, dapat memfasilitasi siswa belajar secara aktif dan eksperimental, pembelajaran tidak monoton dan berpusat pada siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat, hasil belajar dan semangat siswa (Limbong dan Janner, 2020). Terutama dapada bidang IPA, dimana didalam mata pelajaran tersebut tentunya terdapat percobaan-percobaan sederhana yang harus dilakukan oleh siswa guna membuktikan teori atau konsep dengan kenyataan sehingga dapat menghasilkan sebuah pengetahuan. Untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran tersebut, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran dalam memberikan penjelasan dan menuntun siswa dalam melaksanakan percobaan sederhana tersebut.

Salah satu faktor penyebab menurunnya pemahaman peserta didik pada bidang IPA adalah karena keterbatasan materi pada muatan IPA tersebut. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil studi PISA yang menerangkan bahwa kapabilitas siswa dalam bidang sains di Indonesia memperoleh skor 389, sedangkan skor rata-ratanya, yaitu 489 (Indriani, 2019). Oleh karenanya, hal tersebut tidak boleh dibiarkan, apabila tidak ingin pemahaman siswa pada bidang IPA terus menurun. Berdasarkan hasil studi dokumen yang dilakukan terhadap buku ajar baik yang digunakan oleh guru maupun siswa di V sekolah dasar, terlihat bahwa materi yang disajikan didalam buku tersebut masih sangat terbatas dan perlu dikembangkan. Salah satunya adalah materi pada topik suhu, kalor dan perpindahannya. Buku pegangan tersebut hanya memberikan penjelasan materi secara singkat, sehingga dengan keterbatasan materinya akan menyebabkan siswa kebingungan dalam menerima dan memahami maksud dari materi yang dibelajarkan.

Mengingat proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, cenderung siswa tidak memberikan respon atau tanggapan secara aktif seperti halnya ingin mengajukan sebuah pertanyaan terhadap materi yang kurang bahkan belum dipahami oleh siswa. Oleh karenanya, diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan penjelasan secara menyeluruh kepada siswa agar siswa tidak kebingungan lagi dalam menerima dan memahami materi pada topik suhu, kalor dan perpindahannya kedalam bentuk media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi. Hal tersebut didukung dengan hasil kuesioner yang telah dipaparkan diatas, dimana seluruh wali kelas V sekolah dasar di gugus VII Kecamatan Buleleng sebesar 36% guru menyatakan sangat penting dan 64% guru menyatakan penting jika media berupa video pembelajaran berbasis demonstrasi ini dikembangkan. Berpijak pada hal tersebut, maka penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran audio visual yang berfokus pada salah satu materi yang cakupannya masih cukup sempit. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran ini dirasa penting dan dibutuhkan oleh guru didalam pelaksanaan pembelajarannya, sehingga penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Demonstrasi pada Topik Suhu, Kalor dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, yakni:

- 1) Minimnya cakupan materi pada buku ajar yang dimiliki oleh guru dan siswa.
- 2) Guru cenderung hanya menggunakan materi pada buku pada proses pembelajaran.

- 3) Guru hanya menugaskan siswa dengan mengerjakan soal dan latihan yang terkandung dalam buku ajar.
- 4) Rendahnya kreativitas guru dan inovasinya dalam mengembangkan sebuah media yang telah disesuaikan dengan karakter siswa dan materi yang dibelajarkan.
- 5) Kurangnya penggunaan media berupa video pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil studi pendahuluan, dimana sebanyak 82% guru kelas V di Gugus VII Kecamatan Buleleng menyatakan menggunakan media berupa video pembelajaran yang tidak dibuat sendiri.
- 6) Sebanyak 64% guru kelas V di Gugus VII Kecamatan Buleleng, menyatakan bahwa mereka menggunakan video pembelajaran yang tidak berisi kegiatan demonstrasi didalamnya.
- 7) Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi yang teruji validitasnya.
- 8) Rendahnya partisipasi aktif siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan beberapa masalah yang telah diuraikan, teridentifikasi bahwa terdapat beberapa faktor yang sangat mempengaruhi keberlangsungan sebuah proses belajar mengajar didalam kelas. Maka dapat dilakukan pembatasan masalah agar penelitian dapat dikaji lebih dalam dan terarah, dengan demikian penelitian ini difokuskan untuk mengatasi permasalahan penggunaan media pembelajaran yang belum berisi kegiatan demonstrasi dan belum tersedianya pengembangan media pembelajaran berbasis demonstrasi yang teruji validitasnya, sehingga masalah lainnya yang disebutkan pada identifikasi masalah tidak dipecahkan.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka diperoleh sebuah rumusan masalah, yakni bagaimana validitas media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi pada topik suhu, kalor dan perpindahannya di kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Terdapat sebuah tujuan yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi pada topik suhu, kalor dan perpindahannya di kelas V sekolah dasar yang sudah teruji validitasnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang menjadi harapan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Media pembelajaran audio visual sebagai hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi khususnya pada topik suhu, kalor dan perpindahannya di kelas V sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Harapan dari hasil pengembangan media pembelajaran audio visual mampu memberikan beberapa manfaat bagi berbagai pihak yang bersangkutan, yakni:

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini mampu membantu siswa agar dapat melakukan percobaan sederhana di rumah secara mandiri, berpartisipasi secara aktif didalam proses pembelajaran, memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, dan memperoleh sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan ini mampu membantu guru untuk menyiapkan pilihan alternatif media/alat bantu sebuah pembelajaran yang sudah teruji validitasnya, sehingga guru dapat menggunakannya didalam proses pembelajaran khususnya pada topik suhu, kalor dan perpindahannya. Serta dapat memudahkan penyampaian materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini dijadikan sebagai rujukan untuk peneliti lain guna menambah wawasan, hingga jika peneliti lain melaksanakan penelitian yang serupa agar memperoleh hasil yang lebih optimal.

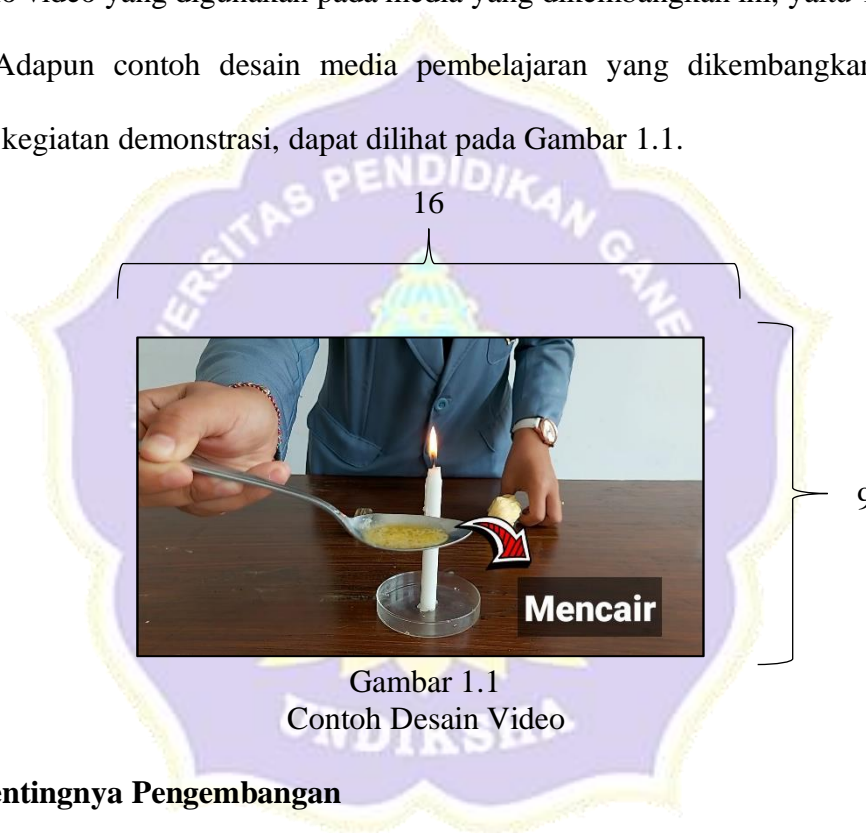
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi merupakan produk hasil penelitian ini. Terdapat beberapa spesifikasi dari media ini ialah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media audio visual berupa video pembelajaran berbasis demonstrasi yang berfokus pada topik suhu, kalor dan perpindahannya yang terdapat pada tema 6 di kelas V sekolah dasar.

- 2) Media pembelajaran ini memuat penjelasan topik suhu, kalor dan kegiatan demonstrasi percobaan sederhana tentang konduksi, konveksi, radiasi.
- 3) Pembuatan media video pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak, yaitu *Kine Master*.
- 4) Durasi video media pembelajaran yang dikembangkan adalah 11 menit 46 detik.
- 5) Video yang dikembangkan memiliki resolusi sebesar 1080p.
- 6) Rasio video yang digunakan pada media yang dikembangkan ini, yaitu 16:9.

Adapun contoh desain media pembelajaran yang dikembangkan pada bagian kegiatan demonstrasi, dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Contoh Desain Video

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini penting untuk dikembangkan dikarenakan adanya kegiatan pendemonstrasian tersebut mampu memudahkan siswa dalam belajar dengan aktif dan mandiri dalam membangun konsep hingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemukannya. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil kuesioner yang disebar pada 10 sekolah di gugus VII Kecamatan Buleleng dari tanggal 6-10 Nopember 2020, menyatakan bahwa seluruh wali kelas V sebesar 36%

menyatakan sangat penting dan 64% menyatakan penting jika media berupa video pembelajaran berbasis demonstrasi ini dikembangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang melandaskan pengembangan media pembelajaran audio visual ini, yaitu:

- 1) Siswa di kelas V sekolah dasar pada gugus VII Kecamatan Buleleng sudah menguasai keterampilan menyimak dengan baik sehingga mampu mengoperasikan media secara optimal.
- 2) Pada kegiatan belajar mengajar guru-guru di kelas V gugus VII Kecamatan Buleleng sebanyak 64% guru menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis demonstrasi.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini mampu menuntun siswa agar dapat menguasai materi IPA khususnya pada topik kalor suhu, dan perpindahannya.
- 4) Dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi/pokok bahasan pada bidang IPA khususnya pada topik suhu, kalor dan perpindahannya.

Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan ini hanya diperuntukkan kepada para siswa di kelas V pada jenjang sekolah dasar. Dengan aspek pengembangan yang dilakukan secara terbatas hanya pada pengembangan produk media audio visual berbasis demonstrasi.

1.10 Definisi Istilah

Adapun batasan-batasan yang diberikan pada istilah yang digunakan pada penelitian ini agar menghindari terjadinya kesalahpahaman, yakni:

- 1) Penelitian pengembangan ialah sebuah penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk guna membantu mengatasi permasalahan didalam proses pembelajaran dan memperbaiki produk yang sebelumnya sudah tersedia.
- 2) Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dipakai pada proses penyampaian pesan dan merangsang kemauan siswa untuk belajar agar terciptanya sebuah proses belajar, dimana dengan proses belajar tersebut dapat memberikan tambahan wawasan/informasi kepada siswa.
- 3) Media audio visual adalah sebuah alat bantu yang dapat diaplikasikan pada sebuah aktivitas belajar mengajar yang mengandalkan indera pendengaran dan indera pengelihatannya, dimana dengan keunggulan media ini dapat meningkatkan daya Tarik dan semangat belajar peserta didik karena dapat menyimak dan melihat gambar secara bersamaan.
- 4) Demonstrasi merupakan sebuah upaya yang dapat dilakukan untuk memergakan atau mempertunjukkan tentang proses sebuah peristiwa yang sedang dipelajari kepada siswa.
- 5) Siswa pada tingkat sekolah dasar cenderung memiliki tingkat berpikir yang konkret/nyata sehingga tergolong kedalam tahap operasional konkret.
- 6) IPA merupakan sebuah ilmu yang memaparkan alam semesta melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi dengan melakukan pengamatan untuk menghasilkan sebuah pengetahuan.

- 7) Topik suhu, kalor dan perpindahannya ialah materi yang terdapat dalam muatan IPA pada Tema 6 di kelas V semester II. Materi ini dipilih untuk dikembangkan agar siswa dapat memahami lebih dalam lagi terkait topik suhu, kalor dan perpindahannya.
- 8) Model 4D merupakan sebuah model pengembangan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

