

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dilalui manusia, dengan itu setiap manusia perlu menjalani pendidikan, baik dilaksanakan secara pendidikan resmi (formal) dan tidak resmi (non formal) sesuai dengan aturan perundang undangan yang ditetapkan. Pendidikan diharapkan membawa perubahan untuk mengembangkan potensi diri setiap manusia untuk menghadapi kemajua teknologi dan ilmu pengetahuan. Pernyataan tersebut termuat dalam Undang Undang Republik Indoesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki sifat spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dangsa dan negri

Keterampilan abad 21 memadukan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap Teknologi dan Informasi Komunikasi (TIK). Di dalam kurikulum 2013, keterampilan abad 21 tersebut termuat dalam PPK, Literasi, 4C, dan HOTS. Selain itu, prinsip pembelajaran kurikulum 2013 revisi salah satunya adalah guru bukanlah sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan belajar berbasis aneka sumber seperti buku ajar maupun internet (Mardani,dkk.,2020). Oleh karena itu, penting adanya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung interaksi peserta didik dengan sumber belajarnya.

Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat baik dalam sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat nantinya, oleh karena itu maka kegiatan pembelajaran diarahkan memberdayakan semua potensi siswa menjadi kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diharapkan agar setiap individu mampu menjadi pelajar yang mandiri dan pada gilirannya mereka mampu menjadi bagian dalam masyarakat belajar. Jadi pembelajaran adalah usaha untuk mempengaruhi siswa terjadi perbuatan belajar. Pada pembelajaran di kurikulum 2013 pembelajaran di sekolah dasar terdapat pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik hanya berfokus pada tema alam dan kehidupan manusia seperti Bahasa Indonesia, PPkn, Seni Budaya, Penjarorkes, IPS dan IPA, jadi tematik adalah pembelajaran yang kompleks bertujuan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. pembelajaran tematik adalah suatu model terapan pembelajaran terpadu mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema. Pembelajaran tematik merupakan suatu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi. Pembelajaran terpadu di sekolah dasar membantu mengembangkan pemahaman siswa berakibat siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah muatan wajib yang terdapat pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013, pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui penelitian, dalam pembelajaran IPA siswa mendapatkan

kesempatan mengkonstruksikan konsep sendiri, akan memberikan kesempatan untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA dengan memberikan pengalaman langsung dapat menumbuhkan cognitive thinking skill (ketrampilan berfikir kognitif), psychomotor skill (ketrampilan psikomotor) dan social skill (ketrampilan sosial) (Prabowo,2005). Penumbuhan cognitive thinking skill berarti akan menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah siswa dalam memahami fenomena yang ada, mampu memikirkan dan menjelaskan mengapa fenomena tersebut terjadi. Pembelajaran tematik lebih menekankan untuk membuat siswa berkeaktifitas sendiri, terkadang keterbatasan alat-alat pendukung dan kondisi lingkungan dapat menghambat proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut media pembelajaran yang tidak terpengaruh oleh kondisi lingkungan luar dan menyajikan pengalaman pembelajaran konkret serta tidak memerlukan alat yang banyak namun tidak membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran yang baik.

Pembelajaran IPA pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 muatan materi daur hidup hewan khususnya Proses metamorfosis. Daur hidup hewan metamorfosis adalah adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda.

Pembelajaran yang baik adalah di dalam pembelajaran siswa didorong untuk menemukan sendiri (discovery learning), mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya dan mengembangkan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya, jadi pembelajaran

yang baik mengharapkan siswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan siswa perlu dorongan untuk memecahkan masalah dan menemukan sesuatu untuk dirinya. Dalam hal ini peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dengan mengembangkan suasana pembelajaran, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan, menerapkan ide-ide mereka dan menggunakan pengalaman belajar mereka sendiri. Untuk melaksanakan pembelajaran yang baik kita memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tagihan kurikulum dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran audio visual adalah media yang memberikan siswa untuk menemukan sendiri dan mengembangkan informasi yang diketahui sebelumnya, jadi media audio visual dirasa sangat cocok untuk pembelajaran dimasa pandemic seperti seekarang.

Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang digunakan pada suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Media diharapkan bisa mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami penyampaian materi dari guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran dikelas atau diluar kelas, hambatan yang dimaksud yaitu hambatan, komunikasi, kurangnya keseragaman dalam pengamatan, keterbatasan ruang dan masih banyak lagi. Sedangkan media audio visual adalah media yang didalamnya mengandung gambar dan suara, media pembelajaran terdiri dari beberapa macam bentuk, salah satunya adalah media audio visual. Menurut (Azhar Arsyad, 2017) media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat,

seperti rekaman video, film dan sebagainya. Sehingga media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik agar pembelajaran berjalan secara maksimal.

Di era pandemi seperti sekarang kegiatan belajar disekolah dibatasi dengan menggunakan pembelajaran daring, dengan demikian pembelajaran konkret pada mata pelajaran IPA tidak bisa dilakukan dengan demikian media pembelajaran elektronik merupakan media yang tepat untuk melakukan pembelajaran di masa pandemic seperti sekarang. Dengan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran siswa kelas IV pada muatan IPA apalagi di era sekarang siswa SD sebagian besar sudah memiliki handphone, menurut saya media ini tepat di aplikasikan pada pembelajaran IPA di kelas IV.

Berdasarkan uraian diatas diharapkan media audio visual dapat membantu proses pembelajaran dimasa pandemi seperti sekarang, diharapkan media audio visual ini membuat peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran dalam jaringan (online) baik pembelajaran mandiri atau pembelajaran tatap muka.

2.1 Identifikasi Masalah

Dari hal yang diketahui dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar baik kondisi siswa dan guru maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 2.1.1 Dalam proses pembelajaran daur hidup hewan memerlukan waktu yang sangat lama untuk mengamati proses terjadinya daur hidup hewan jika melakukan pengamatan langsung dalam satu jam pelajaran.

- 2.1.2 Sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai namun, sarana yang dapat mendukung pembelajaran dalam jaringan masih kurang.
- 2.1.3 Adanya kendala waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam jaringan.
- 2.1.4 Guru mengalami kesulitan menyampaikan pembelajaran tematik karena media pembelajaran yang kurang sesuai.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari banyaknya masalah yang telah penulis identifikasi, maka permasalahan dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran audio visual. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka yang dapat membantu peserta didik saat belajar khususnya pada pelajaran tematik muatan IPA materi daur hidup hewan di kelas IV SD Negeri 2 Pejeng. Media pembelajaran ini diuji validitasnya.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran Audio Visual pada muatan IPA materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pejeng, Kabupaten Gianyar ?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media pembelajaran Audio Visual pada muatan IPA materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pejeng, Kabupaten Gianyar menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan.

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan dan diuraikan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media audio visual pada muatan IPA materi daur hidup hewan di kelas IV SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui hasil validasi media audio visual pada muatan IPA dengan materi daur hidup hewan di kelas IV SD, menurut review ahli dan uji perorangan

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh kegunaan atau manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran audio visual dengan model ADDIE pada muatan pembelajaran IPA khususnya dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Siswa dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran muatan materi IPA walaupun dalam keadaan melakukan pembelajaran daring.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran audio visual dengan model ADDIE dan meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Dan juga sebagai masukan alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran audio visual dengan model ADDIE.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Audio Visual pada muatan materi IPA pada tema 6 materi Daur Hidup Hewan. Media ini dikembangkan dengan acuan teori pengembangan ADDIE. Produk ini berupa media dalam bentuk audio visual pada pelajaran tematik pada tema 6 dengan materi daur hidup hewan pada kelas IV SD. Media audio visual yang dikembangkan menggunakan Microsot Power Point dan pengambilan video dari hasil percobaan, perekaman suara dan dilakukan perekaman layar menggunakan camtasia dan perekaman percobaan menggunakan kamera HP agar hasil media dalam bentuk audio dan video tersebut di edit menggunakan KineMaster Video Editor. Media audio visual ini dapat dikirim ke handpone siswa saat melakukan kegiatan belajar daring untuk dan ditayangkan di depan kelas menggunakan proyektor pada kegiatan pembelajaran tatap muka.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan di kembangkan sebuah media audio visual pada muatan IPA dengan materi daur hidup hewan dapat mengarahkan siswa untuk menghubungkan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari – hari siswa agar siswa mudah mengingat dan memahami pelajaran dan siswa bisa berulang kali mengamati media audio visual sampai siswa memahaminya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran Audio Visual dalam pembelajaran tematik tema 6 muatan materi IPA dengan pokok bahasan daur hidup hewan di kelas 4 SD Negeri 2 Pejeng dapat dilakukan dengan asumsi:

1.9.1.1 Rata-rata peserta didik di kelas 4 SD Negeri 2 Pejeng sudah memiliki perangkat yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

1.9.1.2 Guru kelas 4 SD Negeri 2 Pejeng sudah mahir dalam menggunakan teknologi

1.9.2 Keterbatasan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut.

1.9.2.1 Produk yang dikembangkan berupa media audio visual ini hanya berisi muatan materi IPA dengan materi daur hidup hewan pada tema 6 subtema 1. Pembelajaran 2.

1.9.2.2 Pengembangan produk media audio visual ini hanya terbatas di SD Negeri 2 Pejeng dikarenakan sulitnya pencarian data di masa pandemi covid-19.

1.9.2.3 Karena terkendala pandemi covid-19 membuat penelitian sampai uji coba perorangan.

1.10 Definisi Istilah

1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan merangkai, menciptakan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata yang harus di uji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.

1.10.2 Media pembelajaran audio visual adalah suatu alat bantu yang terdiri dari berbagai media gambar, suara, teks, animasi, dan vidio yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran.

1.10.3 Menurut Wahyudi (2018:69) daur hidup hewan metamorfosis merupakan suatu proses perkembangan biologi yang terjadi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan dan atau struktur setelah kelahiran atau penetasan.



