

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian, (7) Spesifikasi Penelitian, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (10) Definisi Istilah

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik. Menurut Hamdani (2011:23), “ pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus”. Pembelajaran dilakukan untuk membina peserta didik agar nantinya peserta didik menjadi orang yang berkualitas. Pembelajaran yang baik mencerminkan pendidikan yang berkualitas. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran yaitu dengan cara mendorong dan memberikan fasilitas yang memadai kegiatan belajar. Peningkatan sumber daya manusia dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh dalam pembangunan suatu bangsa. Pada era persaingan global, pembelajaran yang baik merupakan hal yang sangat penting untuk ditangani dengan sungguh - sungguh oleh pemerintah, masyarakat dan penyelenggara pendidikan.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator, siswa yang harus berperan aktif dalam poses pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006 (KTSP). Melalui kurikulum 2013 ini siswa diharapkan menjadi generasi muda yang berkualitas dan

bertanggung jawab di masa mendatang. Pada kurikulum 2013 mendidik siswa agar aktif, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah.

Kurikulum 2013 mendidik karakter siswa yang tidak hanya cerdas tetapi terampil dalam mengembangkan sikap spiritual, sosial dan pengetahuan. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya menuntut siswa untuk menghafal materi tanpa mengetahui pemahaman siswa tentang materi. Salah satu materi yang membutuhkan proses dan pengetahuan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD No.2 Abianbase, media pembelajaran IPA yang kurang bervariasi membuat siswa sulit untuk memahami materi. Kebanyakan siswa merasa bosan saat pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Perasaan bosan yang dirasakan siswa membuat kurang tertarik mempelajari materi tersebut. Melaksanakan pembelajaran dalam kondisi saat ini sangat sulit bagi guru, karena mengajar peserta didik during memerlukan media yang membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Media pembelajaran sangat berperan penting, karena media pembelajaran dapat melengkapi meningkatkan kualitas proses pembelajaran, melengkapi proses pembelajaran, meningkatkan aktivitas peserta didik, dan meningkatkan motivasi peserta didik.

IPA merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mempelajari peristiwa - peristiwa yang terjadi di alam. Pelajaran IPA mengajarkan siswa untuk memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana, sehingga mampu berfikir kritis melalui pembelajaran IPA.

Menurut Wisudawati (2015:22) “ IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab - akibatnya”. Pengetahuan IPA merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep - konsep IPA. Berkaitan dengan itu dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran sekolah dasar adalah *inquiry learning*.

Menurut Anam (2015:7) “ secara bahasa, inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti penyelidikan/meminta keterangan, jadi dapat dipahami dalam konsep ini siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri”. Maka dari itu model pembelajaran *inquiry learning* sangat cocok pada mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Ponza, 2018:10) “menyatakan bahwa media merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran”. Oleh karena itu alangkah baiknya proses pembelajaran menggunakan media yang membuat siswa untuk tertarik dan senang saat belajar. Media pembelajaran yang dipilih adalah video animasi. Menurut Faris (dalam Ponza, 2018:11) “animasi merupakan media, media untuk membuat sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual yang memberi pengaruh pada dunia namun tidak hanya di dunia animasi saja”. Video animasi akan membuat siswa tertarik untuk belajar, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran dan akan berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

Dari hal tersebutlah peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Inquiry Learning* dalam Muatan Materi Sumber Energi Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi,
- 1.2.2. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam pembelajaran IPA,
- 1.2.3. Kurangnya kemampuan siswa berpikir kritis.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah - masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Fokus masalah yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan media video animasi berbasis *inquiry learning* dalam muatan materi sumber energi pada mata pelajaran IPA kelas IV, dengan batasan materi sumber energi pada tema 2 subtema 1. Video ini dirancang dengan mengambil macam - macam sumber energi yang ada di sekitar dan didukung dengan menggunakan animasi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimana rancang bangun media video animasi berbasis *inquiry learning* pada muatan materi sumber energi IPA kelas IV SD No.2 Abianbase ?
- 1.4.2. Bagaimana kualitas media video animasi berbasis *inquiry learning* pada muatan materi sumber energi IPA kelas IV SD No.2 Abianbase ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun media vieo animasi berbasis *inquiry learning* pada muatan materi sumber energi IPA kelas IV SD No.2 Abianbase
- 1.5.2. Untuk mengetahui kualitas media video animasi berbasis *inquiry learning* pada muatan materi sumbern energi IPA kelas IV SD No. 2 Abianbase

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pelajaran IPA, serta memberikan informasi tentang keunggulan pembelajaran yang menggunakan media video animasi berbasis *inquiry learning*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Untuk Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola dan mengeksplorasi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.

1.6.2.2. Untuk Peneliti Bidang Sejenis

Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain yang menemukan permasalahan yang sama untuk dijadikan salah satu referensi penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Penelitian

Media pembelajaran berupa video animasi dibuat lebih interaktif dengan dasar model pembelajaran *inquiry learning*. Siswa lebih banyak diberi video dan diarahkan untuk menemukan alasan peristiwa itu terjadi. Video yang diberi berupa cerita fiksi agar lebih menarik perhatian siswa. Dari cerita fiksi tersebut siswa akan diarahkan terhadap pertanyaan yang harus diselidiki sendiri. Durasi video tidak terlalu lama agar siswa tidak jenuh.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD No.2 Abianbase, dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPA masih sangat minim. Media pembelajaran yang kurang bervariasi belum mampu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Sangat penting melakukan pengembangan media video animasi yang lebih mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *inquiry learning* ini adalah:

- 1.9.1. Media video animasi dapat menimbulkan daya tarik dan motivasi siswa untuk belajar karena berisikan materi yang berupa animasi.
- 1.9.2. Media video animasi dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar siswa.
- 1.9.3. Media video animasi dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran IPA.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *inquiry* ini adalah :

- 1.9.4. Tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.
- 1.9.5. Video animasi ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPA.

1.10. Definisi Istilah

1.10.1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (dalam Setyosari 2015) “ adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

1.10.2. Pengertian video animasi

Video animasi menurut Faris (dalam Ponza 2018) “merupakan media, media untuk membuat sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual yang memberi pengaruh pada dunia namun tidak hanya di dunia animasi saja”. Video animasi akan membuat siswa tertarik untuk belajar, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran dan akan berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

1.10.3. Pengertian *inquiry learning*

Menurut Anam (2017:7) “Secara bahasa, inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti; penyelidikan/meminta keterangan; terjemahan bebas untuk konsep ini adalah “ siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri”. Dalam konteks penggunaan inkuiri sebagai metode belajar, siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran, yang berarti bahwa siswa memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran .