

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas sepuluh hal pokok yakni : (1.1) Latar Belakang Masalah, (1.2) Identifikasi Masalah, (1.3) Pembatasan Masalah, (1.4) Rumusan Masalah, (1.5) Tujuan Pengembangan, (1.6) Manfaat Pengembangan, (1.7) Spesifikasi Produk yang dihasilkan, (1.8) Pentingnya Pengembangan, (1.9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (1.10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan hal penting dan tidak dapat dipisahkan. Menurut Alfianti, Taufik, and Hakim (2020) Pendidikan sebagai suatu penggerak perubahan tingkah laku seseorang. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa. Karena pendidikan merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaan dimasa yang akan datang. Menurut Apriani, Jaryanto, and Octoria (2018) Pendidikan merupakan sarana mewujudkan masyarakat yang berkompeten dan dapat menguasai ilmu pengetahuan yang dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan. Peranan pendidikan sangat penting untuk menciptakan generasi yang lebih baik Suprianingsih and Wulandari (2020). Menurut Khasanah et al. (2018) Dahulu, orang-orang menggunakan otot sebagai senjata, namun sekarang orang-orang menggunakan ilmu pengetahuan untuk menguasai dunia. Melalui pendidikan, seseorang dapat diberikan kesempatan untuk belajar serta mengetahui hal-hal baru, berkat pendidikan kita dapat membawa perubahan yang lebih baik bagi kemajuan bangsa. Dalam undang-undang No. 20

Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dapat diartikan yaitu sebagai usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan dilaksanakannya pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, mandiri, dan menjadi masyarakat yang demokratis serta bertanggung jawab.

Setiap orang dalam aktivitasnya sehari-hari tidak terlepas dari yang namanya belajar. Menurut Saefuddin and Berdiati (2016) Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari oleh setiap orang terutama siswa. Kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan disekolah akan tetapi dimana saja, baik di rumah atau di tempat umum. Dalam belajar yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidaknya. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Saat situasi pandemi seperti sekarang, kegiatan belajar mengharuskan seluruh siswa untuk belajar dari rumah. Pada kenyataannya, tidak semua siswa tetap antusias belajar seperti di sekolah, itu dikarenakan kurangnya perhatian orang tua untuk membimbing anaknya saat belajar serta kurangnya fasilitas belajar seperti media pembelajaran yang kurang menarik perhatian. Beberapa guru hanya menyampaikan materi lewat tulisan atau penugasan tanpa memberikan penjelasan terkait materi. Otomatis siswa belum sepenuhnya atau belum optimal dalam memahami materi yang ia pelajari. Saat ini, minat anak-anak untuk mencari jawaban di buku bacaan juga berkurang karena kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua dalam menemani anaknya belajar atau mengerjakan tugas, sehingga menimbulkan kebosanan untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dimuat pada jurnal, memang saat ini guru mengalami kendala dan kesulitan dalam menyampaikan dan mengajarkan materi secara daring. Siswa merasa bosan dengan belajar melalui penyampaian materi secara tertulis atau hanya membaca buku, ini mengakibatkan siswa melalaikan tugasnya untuk belajar dan lebih memilih bermain. Untuk itu para guru diharapkan memberikan sedikit perubahan dalam pembelajaran saat ini, agar dapat tetap menyampaikan materi kepada siswa sehingga tidak ada lagi kasus anak yang tidak mengerjakan tugas atau tidak mau belajar.

Pada kondisi yang belum memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, pemanfaatan media pembelajaran dirasa cukup mendukung proses pembelajaran antara guru dengan siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan seorang guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013) Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan atau informasi pada proses kegiatan belajar mengajar, dengan media pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk memahami dan mempelajari isi materi pada media pembelajaran. Dalam proses belajar, keberadaan media pembelajaran sangat berperan dalam proses belajar mengajar. Menurut Mutia, Adlim, and Halim (2017) media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan langsung melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan media video animasi, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara mengemas materi pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

Video animasi merupakan suatu gambar atau suara yang dapat bergerak secara terpadu dengan tujuan untuk memberikan suatu gambaran mengenai informasi yang ingin disampaikan melalui animasi sehingga dapat memberikan gambaran, bayangan, rasa ingin tahu maupun semangat bagi yang melihatnya. Dengan kemajuan teknologi di era sekarang, video animasi dapat dijadikan alternatif untuk menunjang dan mendukung proses belajar dan pemahaman materi pembelajaran peserta didik. Dengan adanya video animasi dapat memberikan bayangan secara spesifik pada siswa serta memberikan soal latihan agar dapat

memahami materi lebih jelas dan diharapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang didukung dengan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk dan memperlancar tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kerap dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik. Ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai ujian akhir sekolah yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam Bahasa Indonesia disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Sutrisno (2016) juga menambahkan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Akan tetapi, penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen di atas, yaitu pengembangan prosedur dari proses, sedangkan teknologi dari aplikasi konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan pada guru di sekolah. Dalam proses mengajar mengajar, kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar.

Kompetensi kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada pokok bahasan sistem pernapasan masih belum optimal, sumber materi yang disajikan masih berpatokan pada buku ajar. Belajar IPA tidak cukup dengan satu sumber saja, perlu adanya media konkret atau semi

konkret untuk membantu penyampaian materi agar lebih detail dan jelas dipahami oleh peserta didik. Dan pada buku masih belum dipaparkan secara mendetail tentang sistem pernapasan, faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sistem pernapasan, dan sebagainya.

Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa, diperlukan adanya suatu pembaharuan yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, untuk itu perlu adanya suatu inovasi dengan mengembangkan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V di SD No 2 Kerobokan Kelod.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti yakni:

- 1) Sumber pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran materi tentang sistem pernapasan yang masih sangat kurang, sehingga peserta didik belum optimal dalam memahami materi.
- 2) Sarana pendukung pembelajaran masih sangat kurang sehingga peserta didik merasa bosan belajar dan kurang memiliki minat serta semangat untuk belajar.
- 3) Kurang efisiennya guru dalam memberikan tugas, sehingga anak-anak sering tidak mengerjakannya karena kurang memahami materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan digunakan yakni untuk memfokuskan penelitian yang akan diteliti. Difokuskan dengan membatasi pengembangan media video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan. Pengembangan video pembelajaran ini sebagai sarana pendukung pembelajaran membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada pokok bahasan Sistem Pernapasan dengan mengaitkan hubungan antar informasi yang telah dipelajari siswa dengan informasi yang akan dipelajari.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V di SD No 2 Kerobokan Kelod?
- 2) Bagaimana validitas Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V di SD No 2 Kerobokan Kelod menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan pada rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V di SD No 2 Kerobokan Kelod.

- 2) Untuk mengetahui validitas Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V di SD No 2 Kerobokan Kelod, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoritis

Penggunaan media video animasi dapat memperkaya teori, informasi dan materi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media video animasi.

1.6.2 Manfaat praktis

1) Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi dapat membantu siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran yang bermakna sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

2) Bagi Guru

Penggunaan media video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

3) Bagi Peneliti Lain

Penggunaan media video animasi dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada pokok bahasan Sistem Pernapasan. Media video animasi ini berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna. Spesifikasi produk pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

- 1) Produk ini berupa media dalam bentuk video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk kelas V.
- 2) Materi yang disajikan yaitu tentang Sistem Pernapasan Manusia.
- 3) Media video animasi dikembangkan menggunakan software “Animaker” dalam pembuatan animasi.
- 4) Media video animasi ini dapat dikirimkan ke *smartphone* masing-masing siswa atau orang tua pada saat pembelajaran daring ataupun dapat ditayangkan menggunakan proyektor di depan kelas jika pembelajaran tatap muka sudah dapat dilaksanakan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keadaan, guru hanya berpaku pada buku siswa pada pembelajaran daring tanpa adanya fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung. Buku pembelajaran yang cenderung hanya menyampaikan langsung apa yang harus dipahami serta minimnya materi yang

disajikan membuat proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa dan mudah untuk dilupakan. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dengan mengembangkan sebuah media video animasi IPA pada pokok bahasan Sistem Pernapasan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar, Karena media ini dikemas dalam bentuk video animasi maka bagi siswa yang sulit menerima pelajaran atau lamban bisa mengulang kembali dan mengamati video sehingga mampu membuat siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja serta lebih efektif dalam belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu video animasi hanya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada pokok bahasan Sistem Pernapasan.
- 2) Pengembangan media video animasi ini hanya terbatas sampai pada uji coba kelompok kecil saja untuk mengetahui kualitas dari video pembelajaran, tidak dapat melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran ke lapangan dikarenakan pandemi Covid-19.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang mengembangkan dan memvalidasi produk yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas.
- 2) IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang alam yang dimana diperoleh oleh ilmuan dengan eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.
- 3) Video Animasi adalah suatu gambar atau suara yang dapat bergerak secara terpadu dengan tujuan untuk memberikan suatu gambaran mengenai informasi yang ingin disampaikan melalui animasi sehingga dapat memberikan gambaran, bayangan, rasa ingin tahu maupun semangat bagi yang melihatnya.

