

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan sepuluh komponen pokok yang berkaitan dengan pendahuluan penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah penelitian, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah penelitian, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) manfaat hasil penelitian, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Teknologi yang berkembang pesat membuat sistem pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya berbagai cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Johnson (dalam Hernawan, 2011:1.25) mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi antara pengajar dengan satu atau lebih individu untuk belajar. Selain itu, Gagne dan Briggs (dalam Hernawan, 2011:1.26) mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar di dalam diri siswa. Sejalan dengan hal tersebut, tentu guru harus menguasai teknologi untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pendidikan.

Peranan pendidikan merupakan hal yang penting, Apabila pendidikan berjalan dengan baik, maka dapat dipastikan kualitas manusia yang berjalan

secara lurus bersamaan dengan kemajuan pendidikan tersebut. Dengan memanfaatkan media, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak mudah bosan berjam-jam dalam belajar. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi saat berkomunikasi membutuhkan sebuah media yang artinya bahwa ketika melakukan komunikasi dengan orang lain harus menggunakan alat atau sebuah sarana agar informasi atau maksud dari pemikiran yang ingin kita sampaikan dapat ditangkap dengan baik.

Video pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Tayangan yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran dapat merangsang siswa untuk memperhatikan materi yang dapat menumbuhkan memotivasi belajar siswa (Mahadewi, dkk., 2012). Dengan adanya video pembelajaran, guru dapat menjelaskan dengan mudah hal-hal yang sulit dijelaskan dengan media konvensional dan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di dalam kelas. Media video merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan dalam hal hasil belajar. Menurut Sudjana (dalam Firmansyah 2015: 37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selalu berjalan sesuai dengan rencana, maka dari itu perlu dilakukannya tahap identifikasi masalah

untuk mengetahui permasalahan yang ada, hingga ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Kampung Baru yang bernama Ibu Desak Putu Pajarastuti, S.Pd., M.Pd pada hari Selasa, 28 Januari 2020 diperoleh hasil bahwa: (1) kurangnya kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran di kelas karena belum banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran, (2) penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa kurang beragam untuk menunjang proses pembelajaran, (3) kurangnya kreatifitas guru dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, (4) kurang adanya tutorial dalam menggunakan aplikasi powtoon yang pasti, (5) sudah ada fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran, namun guru tidak mempunyai waktu untuk membuat media, sehingga menggunakan media yang konvensional, (6) siswa kurang dalam mengingat istilah-istilah yang ada pada mata pelajaran IPA sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih banyak diajarkan dengan menggunakan media papan dan alat peraga sederhana seperti biasanya. Berikut daftar nilai siswa kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru pada mata pelajaran IPA.

Tabel 1.1  
Rekapan Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Jumlah Siswa	28 Orang
Jumlah Nilai diatas KKM	18 Orang
Jumlah Nilai dibawah KKM	10 Orang
Nilai Terbesar	90
Nilai Terendah	55

Sumber: Laporan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru

Perolehan nilai tersebut baik namun masih perlu dikembangkan atau ditingkatkan lagi. Oleh karena itu perlu dibuatkan Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon untuk mempermudah pembelajaran secara efektif, efisien dan tujuan pembelajaran tercapai.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah. Adapun masalah-masalah tersebut sebagai berikut.

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran dalam bentuk model pembelajaran di kelas karena belum banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.
2. Penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa kurang beragam untuk menunjang proses pembelajaran.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran karena hanya menggunakan buku dan media papan dalam menjelaskan materi IPA yang susah dipahami dengan ceramah, sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
4. Belum adanya media berbantuan powtoon pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 4 Kampung Baru.
5. Sudah ada fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran, namun guru tidak mempunyai waktu untuk membuat media, sehingga menggunakan media yang konvensional.

6. Siswa kurang dalam mengingat istilah-istilah yang ada pada mata pelajaran IPA sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih banyak diajarkan dengan menggunakan media papan dan alat peraga sederhana seperti biasanya.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perlu pembatasan masalah agar pengkajian utama yang harus dipecahkan memperoleh hasil yang optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini dibatasi pada satu permasalahan yang akan dipecahkan yaitu, belum adanya media berbantuan powtoon pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 4 Kampung Baru.

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan tiga masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Di SD Negeri 4 Kampung Baru?
2. Bagaimana hasil uji validitas Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Di SD Negeri 4 Kampung Baru?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan rancang bangun Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 4 Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Di SD Negeri 4 Kampung Baru.
2. Menguji validitas hasil Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Di SD Negeri 4 Kampung Baru.

## **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan adalah sebuah video pembelajaran yang menarik berbentuk kartun 2D yang sesuai dengan karakteristik siswa SD yang bertujuan untuk membantu siswa pada mata pelajaran IPA, antara lain: (1) Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video pembelajaran. Produk ini berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA kelas IV yang akan dikemas dalam aplikasi powtoon dan bentuk CD (Compact Disk), (2) Produk yang dikembangkan akan didesain hingga dapat menampilkan tulisan (teks), suara, serta gambar bergerak yang disatukan dalam bentuk video pembelajaran.

## **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan Video Pembelajaran sangat penting diadakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA kelas IV karena belum adanya media berbantuan powtoon pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 4 Kampung Baru, dan siswa kurang dalam mengingat istilah-istilah yang ada pada mata pelajaran IPA

sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih banyak diajarkan dengan menggunakan media papan dan alat peraga sederhana seperti biasanya. Selain itu dengan media pembelajaran ini siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

## **1.8 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, dengan penjabaran sebagai berikut.

### **1.8.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

### **1.8.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam proses belajar siswa pada mata pembelajaran IPA.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan pengetahuan dan informasi mengenai penggunaan variasi model pembelajaran yang inovatif dalam mengelola pembelajaran.

#### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat oleh sekolah dalam proses belajar mengajar dan memberikan masukan alternative dalam

proses pembelajaran yang sangat inovatif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang**

Pengembangan modul ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar siswa agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan perolehan belajar akan lebih bermakna.
2. Sebagian besar siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep dikehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media ini yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya pada mata pelajaran IPA semester ganjil di SD N 4 Kampung Baru.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa Media video yang dapat membantu saat proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Uji coba hanya pada satu sekolah
4. Durasi video 10 menit dikarenakan batas limit aplikasi online.

### **1.10 Definisi Istilah**

1. Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan ke penerima informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.
2. Powtoon adalah aplikasi menghasilkan persembahan video animasi yang berasaskan dalam talian. Oleh itu pengguna PowToon perlu menggunakan internet untuk menjalankan perisian ini.
3. Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik.
4. Video Pembelajaran merupakan segala macam format elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyajikan sebuah pesan pembelajaran.

