

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pada abad 21 berimbas pada tantangan dan persaingan global yang dihadapi oleh setiap negara, khususnya Indonesia. Terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan dan persaingan global tersebut. Adanya sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan mampu untuk berkompetisi dengan masyarakat luas, khususnya di dunia pekerjaan.

*National Education Association* (Afdareza, 2020) menyatakan bahwa terdapat 18 macam *21st Century Skills* yang perlu dibekalkan pada setiap individu, dimana diantaranya keterampilan abad 21 ialah *Learning and Innovation Skills* yang terdiri dari 4 aspek, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi/ kerjasama), dan *creativity* (kreativitas). *Learning and Innovation Skills* dapat dikuasai oleh generasi penerus bangsa salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu alternatif utama untuk mempersiapkan generasi penerus yang siap berkompetisi di abad 21. Salah satu upaya konkrit yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah meningkatkan kualitas pendidikan.

Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dengan pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk 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 yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Perkembangan IPTEK di bidang pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan bermutu. Dalam pembelajaran terdapat dua proses yang saling berkaitan, yaitu belajar dan mengajar. Menurut Maria (2015) menyatakan bahwa salah satu definisi modern tentang belajar adalah pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku. Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan, tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga memaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar (Sanjaya, 2017). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan, saluran/ media tertentu ke penerima pesan (Budiman, 2016). Media yang digunakan pada komunikasi di dalam pembelajaran sangat beragam jenis dan bentuknya.

Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2011). Sedangkan menurut Sadiman (2006) menyatakan bahwa media merupakan perantara penyampaian pesan dalam sebuah komunikasi agar apa yang dimaksudkan oleh pengirim pesan dapat diterima oleh penerima pesan dengan maksud yang utuh dan tidak terjadi miskonsepsi antara keduanya. Dalam proses belajar mengajar, materi pelajaran sebagai pesan,

disampaikan oleh guru sebagai pengirim pesan dan ditujukan kepada siswa sebagai target atau penerima pesan. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut : (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan indera, (3) menimbulkan kegairahan belajar, (4) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, (5) memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (6) memberikan perangsang yang sama, (7) mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Anak usia sekolah dasar di Indonesia sekitar umur 7 hingga 12 tahun, menurut teori Jean Piaget berada pada fase berpikir operasional kongkrit. Mereka akan lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat kongkrit dibandingkan dengan hal yang abstrak. Karena materi pelajaran tidak seluruhnya bersifat kongkrit, maka dibutuhkan perantara yang dapat membantu mengkongkritkan materi yang abstrak salah satunya dalam pembelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. IPA merupakan mata pelajaran yang membahas dan mempelajari tentang alam dan segala kehidupan atau gejala yang terjadi di dalamnya. Dalam belajar IPA, siswa belajar tentang manusia, hewan, tumbuhan, dan gejala-gejala alam yang terjadi di sekitar kehidupan (Fatimah, 2014). Karena luasnya cakupan materi IPA, dan keterbatasan yang dimiliki manusia, media menjadi perantara dan alat bantu yang efektif digunakan untuk mempelajari hal yang luas itu di dalam kelas. Maka media menjalankan fungsinya dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan indera. Selain itu, terjadinya pandemi Covid-

19 menuntut guru untuk mengajar secara *daring*, sehingga memerlukan perantara berupa media pembelajaran menggunakan teknologi yang bersifat inovatif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran *daring*.

Media mempunyai beberapa jenis ditinjau dari tampilannya, yaitu : media audio, media visual, media kinestetik. Media audio merupakan media yang memiliki unsur suara, sehingga siswa dapat memperoleh informasi melalui indera pendengaran. Media visual merupakan media yang memiliki unsur tampilan sehingga siswa dapat memperoleh informasi melalui indera penglihatan. Media kinestetik merupakan media yang memerlukan sentuhan atau gerakan antara guru dengan siswa agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Media yang merupakan kolaborasi dari dua jenis media adalah media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan tampilan. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat sekaligus didengar, seperti film bersuara, video, televisi atau slide show yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan (Salikhah, 2017).

Menurut Muttaqien (2017) menyebutkan bahwa penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) menarik perhatian siswa, (2) membantu pemahaman dalam proses pembelajaran, (3) memperjelas penyampaian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (4) mengatasi keterbatasan ruang, (5) pembelajaran lebih komunikatif, (6) waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (7) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, (8) meningkatkan motivasi siswa, (9) melayani keanekaragaman gaya belajar siswa, (10) meningkatkan kadar keaktifan siswa.

Pembelajaran IPA memiliki materi cakupannya luas, media audio visual merupakan salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPA. Misalnya saja untuk menjelaskan materi manusia dan lingkungannya. Guru dituntut untuk menampilkan hal-hal konkret yang menjelaskan hubungan tentang manusia dan lingkungannya.

Selain itu, diperlukannya pembelajaran bersifat konkret pada saat pembelajaran *daring* karena saat PPL di SDN 3 Terunyan pada kelas V terdapat masalah-masalah yang dihadapi yaitu; 1) penyampaian materi ke siswa hanya dengan menggunakan foto materi yang dikirimkan ke grup *Whatsapp* kelas, 2) para guru hanya mengambil materi dari *youtube* untuk mempermudah dalam penyampaian materi, 3) pemberian media yang kurang inovatif dan tidak menanamkan nilai karakter siswa.

Penyampaian materi ke siswa dengan menggunakan foto yang dikirimkan ke grup memiliki banyak kelemahan dalam proses pembelajaran *daring*. Adapun kelemahannya yaitu; guru tidak mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum terkait materi yang diberikan karena tidak ada penjelasan secara lisan, guru kurang bisa mengontrol siswa karena bisa saja materi yang dikirimkan dibaca atau tidak, siswa tidak bisa berdiskusi bersama teman-temannya tentang materi yang telah diberikan, tidak adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa serta kurangnya penanam nilai karakter terhadap siswa.

Selanjutnya, guru yang hanya mengambil materi dari *youtube* juga memiliki kelemahan tersendiri, yaitu; ketersediaan materi yang ada di *youtube* bisa saja tidak lengkap, penyampaian yang ada dalam video di bisa saja tidak lengkap dan

penyampaian yang ada dalam video di *youtube* bisa saja tidak sesuai dengan susila kemasyarakatan.

Pemberian media yang kurang inovatif dan kurang menanamkannya nilai-nilai karakter siswa menjadi permasalahan dalam pembelajaran *daring* saat ini, karena guru yang gagap teknologi dan sulit untuk belajar sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi sehingga mengakibatkan nilai belajar yang tidak maksimal.

Pada saat melakukan pencatatan dokumen, ditemukan hasil nilai UTS pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 3 Terunyan masih ada beberapa siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil UTS mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 3 Terunyan dapat dilihat pada Tabel 1.1

**Tabel 1.1**  
**Nilai UTS Pada Mata Pelajaran IPA Siswa di kelas V di SD N 3 Terunyan**  
**Tahun Ajaran 2020/2021**

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah siswa	KKM Sekolah	Jumlah siswa yang mencapai KKM	
					Tuntas	Tidak Tuntas
1	SDN 3 Terunyan	V	14	70	4	10

(Sumber: Guru Kelas V SDN 3 Terunyan)

Pada data pada Tabel 01, terlihat bahwa jumlah siswa kelas V di SD N 3 Terunyan Tahun Ajaran 2020/2021 yaitu 14 siswa dengan KKM sekolah 70, 10 orang siswa masih berada di bawah KKM. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih berada pada kategori rendah dan perlu ditingkatkan.

Melihat fakta tersebut, maka digunakan media pembelajaran yang nantinya akan dikemas dalam media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter,

karena pergaulan di masyarakat telah bergeser dari masyarakat yang menekankan rasa sosial telah berubah menjadi asosial (Maunah, 2015). Hal itu disebabkan banyaknya pengaruh nilai-nilai asing yang masuk ke wilayah Indonesia tanpa melalui proses filterisasi Pancasila. Pengaruh tersebut apabila dibiarkan tentu, akan merusak akhlak dan moral generasi muda, khususnya siswa. Menurut Hidayati (2014) menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan karakter adalah konsep kurikulum yang dirancang sebagai pengalaman belajar. Dalam konteks ini, kurikulum tidak masuk di dalam hal materi, tetapi lebih merupakan pengalaman belajar yang dirancang untuk peserta didik. Serta media pembelajaran audio visual ini dikemas dengan berorientasi nilai karakter karena sesuai materi pembelajaran tentang manusia dan lingkungannya.

Dengan adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan, agar siswa mampu: meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilaksanakan Wisada (2019). Hasil pengembangannya terkait video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan predikat sangat baik. Berdasarkan uraian diatas maka pentingnya untuk dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 3 Terunyan Tahun Ajaran 2020/2021”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi ke siswa hanya dengan mengirimkan materi berupa foto ke grup *Whatsapp* kelas
- 2) Guru hanya mengambil materi dari *YouTube* berupa video pembelajaran
- 3) Siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru karena tidak bersifat konkret
- 4) Pemberian media yang kurang inovatif dan tidak menanamkan nilai karakter siswa
- 5) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 6) Sebagian besar siswa masih mendapatkan hasil belajar IPA di bawah KKM

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran IPA yang berorientasi nilai karakter pada pembelajaran IPA kelas V. Dengan demikian, penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter pada pembelajaran IPA pada materi siklus air.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan, sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah Prototype Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 3 Terunyan Tahun Ajaran 2020/2021?
- 2) Bagaimana Validitas Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 3 Terunyan Tahun Ajaran 2020/2021?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui *Prototype* Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 3 Terunyan Tahun Ajaran 2020/2021.
- 2) Untuk mengetahui validitas Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 3 Terunyan Tahun Ajaran 2020/2021.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dipilah menjadi dua jenis manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis maupun praktis tersebut dipaparkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari adanya pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter adalah dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA di SD. Selain penggunaan media dalam pembelajaran IPA mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter ini diharapkan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran dan dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yang ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter secara tidak langsung peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi. Dengan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter, dalam penyampaian materi akan lebih menarik dan peserta

didik memperoleh pengalaman belajar *online* yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pada mata pelajaran IPA.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan masukan yang berharga bagi para guru dalam upaya pembuatan media pembelajaran khususnya media audio visual. Selain itu dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya lebih memahami materi siklus air melalui media audio visual berorientasi nilai karakter sehingga motivasi belajar IPA meningkat.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran khususnya audio visual pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang ditampilkan.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran IPA khususnya media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media dalam bentuk media audio visual. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan dapat digunakan dengan cara praktis, hanya karena produk akhirnya berupa audio visual yang bisa diputar kapanpun dan dimana pun menggunakan *gadget*.
- 2) Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media pembelajaran audio visual yang berorientasi nilai karakter adalah materi muatan IPA dengan topik siklus air kelas V sekolah dasar dengan berorientasi nilai karakter.
- 3) Pada akhir produk bahasan terdapat evaluasi yang di dalamnya berisi latihan soal.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan melakukan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 23 November 2020 di SDN 3 Terunyan, penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter. Pentingnya pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter karena siswa mampu meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah yang lebih baik dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik pada siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter
- 2) Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Terunyan perlu media yang konkret dalam pembelajaran
- 3) Penggunaan media pembelajaran berorientasi nilai karakter dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini untuk menyampaikan materi.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter ini terbatas hanya pada muatan IPA dengan topik siklus air kelas V Sekolah Dasar
- 3) Pengembangan menggunakan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), merancang (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Semua tahapan dilakukan sesuai dengan tahapan yang sudah ditentukan.

### 1.10 Definsi Istilah

Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang meningkatkan kualitas pengetahuan pada proses pembelajaran dalam mengembangkan produk yang layak digunakan oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa membantu guru dalam proses terjadinya belajar mengajar serta dapat menyampaikan materi atau informasi dengan baik dan tepat kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa, minat dan pikiran siswa dalam kegiatan belajar untuk mewujudkan anak yang berpengetahuan luas serta memiliki keterampilan yang baik.
- 3) Media pembelajaran audio visual adalah sebuah tayangan, yang didalamnya mengandung unsur gerak dan suara sehingga penyerapannya melalui indra pendengaran dan indra penglihatan dengan berbantuan alat-alat elektronik lainnya dengan tujuan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar serta diharapkan memahami materi dengan baik.
- 4) Media pembelajaran Berorientasi nilai karakter adalah media yang menayangkan sebuah gambar disertai dengan suara yang jelas. Berorientasi nilai karakter di dalam video tersebut seperti menanamkan nilai sikap sesuai dengan pendidikan budaya karakter bangsa indonesia.
- 5) Siklus air merupakan salah satu topik pada muatan IPA yang muncul pada tema 8 kelas V semester II. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi.