BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Di era milineal ini perkembangan teknologi menjadi sangat pesat. Oleh karena itu, sumber daya manusia sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan kualitas perkembangan teknologi. Sumber daya manusia yang meningkatkan kapasitas usaha yang lebih baik dapat ditempuh melalui pendidikan. Pemanfaatan teknologi merupakan suatu kebutuhan yang mutlak dalam dunia pendidikan sehingga sekolah membutuhkan ruang belajar dan tempat untuk mengembangkan kemampuan siswa secara optimal. Berkembangnya model pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) sangat mudah untuk menyelengggarakan pendidikan terbuka, *sharing resource* bersama antara lembaga pendidikan, sehingga lembaga pendidikan menghadapi perubahan yang signifikan akibat dari teknologi digital. Undang – undang Sisdiknas No.20 tahun 2003, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan usaha untuk membangun dan mengembangkan masyarakat yang cerdas, kreatif, dan berpikir secara logis yang mampu bersaing untuk menentukan suatu kualitas yang dituntut untuk melakukan inovasi dan

kreativitas dalam meningkatkan mutu pendidikan suatu bangsa. Usaha untuk memperkuat dan memperlancar suatu pendidikan perlu adanya proses pembelajaran yang dilakukan secara maksimal disekolah. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarakan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Majid, 2013). Pembelajaran merupakan suatu proses yang diberikan oleh pendidik ke peserta didik untuk saling berinteraksi dan melakukan perubahan tingkah laku dilingkungan sekitar. Untuk meningkatkan kualitas suatu pendidikan diperlukanya media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Konsep pembelajaran ini juga identik dengan pembelajaran realistis, yaitu pembelajaran yang menggunakan *resources* atau media yang dekat dengan kehidupan anak didik (Musfiqon, 2012: 187).

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2010:243). Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan antusias siswa, sehingga siswa tertarik dan memberikan perhatiannya pada pelajaran. Tugas guru bukan hanya mengajar melainkan sebagai fasilitator dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di era modern ini guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan media sesuai dengan berkembangnya teknologi di zaman sekarang. Robertson (2015:30) menegaskan Guru juga perlu pengembangan profesional dalam aplikasi pedagogis keterampilan untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Dengan menggunakan sebuah media video pembelajaran, dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah, efesien dan mudah dipahami oleh

siswa. Dengan demikian penggunan media video pembelajaran yang tepat akan membuat pendidik menjadi lebih efektif dan tentunya meningkatkan pemahaman dan sebuah kualitas belajar peserta didik.

Animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Johari (2014) Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, dalam sebuah objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna. Media animasi dalam proses pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa saat belajar sehingga dapat memberi pemahaman materi yang lebih cepat. media animasi ini sangat membantu memperlancar suatu proses pembelajaran didalam kelas secara optimal. Animasi memiliki tiga fitur utama yaitu gambar, gerakan, dan simulasi. Animasi suatu aplikasi multimedia dapat dijanjikan ke dalam bentuk visual yang lebih dinamik dan menarik saat ditonton, karena sesuatu kompleks yang di realisasikan dalam aplikasi. Hasil penelitian Suheri (2006) menunjukkan bahwa animasi multimedia memberikan kesan menyenangkan, dan mempermudah mengingat materi pembelajaran.

Pada kenyataanya pendidikan di indonesia saat ini mengalami perubahan yang sangat dratis, sehingga lembaga pendidikan menyarankan agar kegiatan pendidikan nasional dapat di organisasikan dan dikelola sedemikian rupa supaya pendidikan nasional dikatakan sebagai suatu organisasi yang dapat dijadikan sarana untuk mewujudkan cita – cita bangsa. Saat ini, pendidikan di indonesia sedang dilanda musibah *covid-19* yang sedang marak dibidang ekonomi dan

pendidikan. Pandemi ini memilukan penduduk di bumi yang seluruh segmen kehidupan manusia dibumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara yang menutup sekolah, perguruan tinggi, maupun di universitas yang ada di indonesia. Pemerintah di belahan bumi dimanapun termasuk di indonesia lembaga pendidikan memutuskan untuk meliburkan siswa dan menutup sekolah untuk mengurangi kontak dengan orang-orang untuk menyelamatkan hidup. Pendidikan di indonesia mulai menerapkan metode belajar dengan sistem belajar daring (*Online*) untuk SD, SMP, SMA dan Umum. Pelaksanaan pengajaran berlangsung dengan cara online. Sebelumnya pembelajaran daring belum pernah dilakukan, sehingga penduduk indonesia merasakan kebingungan, sebab insfrastuktur informasi teknologi sangat terbatas dalam pembelajaran online. Hal ini, sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19).*

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* atau laptop yang menggunakan media sosial seperti *Whatsapp, Telegram, Google Meet, Google form*, dan Aplikasi *Zoom* serta menggunakan berbagai media yang dapat membantu siswa untuk semangat belajar dari rumah. Maka dari itu guru harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman dengan menggunakan media pembelajaran. media yang digunakan pendidik (Guru) harus memiliki kriteria yang bagus, sehingga berperan dalam membelajarkan siswa yang akan dilaksanakan di rumah, yang bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran daring (*Online*). Tetapi ada beberapa guru di lingkungan sekolah yang masih lemah dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik,

sehingga siswa menjadi bosan dan malas mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kenyataan ketika penulis melakukan PLPbD dilapangan yang dimana proses pembelajaran hanya menggunakan metode diskusi dan penugasan dilakukan lewat *Whatsapp Grup*. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memfasilitasi dan menciptakan kualitas siswa. Dalam hal ini, media sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan menggunakan media maka hubungan komunikasi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efisien (Rusman dkk., 2013:60). Media yang akan digunakan harus memiliki fungsi dan tujuan tertentu, sehingga bermanfaat untuk para pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan daya pikir pengetahuan siswa. Membuat media yang bagus tidaklah mudah, perlu adanya kreatifitas, sehingga penampilan media sangat menarik dan materi yang diberikan mudah dipahami siswa. Maka dari itu media yang dapat digunakan harus valid menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan berpikir siswa. Hal ini akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran pada muatan IPA dengan topik perubahan suhu dan wujud benda kelas V Sd Lab Undiksha Singaraja.

Berdasarkan masalahan diatas, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya pengembangan video animasi untuk membantu proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Wisudawati (dalam kurmala 2016:69) di dalam pembelajaran IPA. Karena materi pembelajaran IPA yang tersedia di buku siswa masih terbatas dan dangkal sehingga penjelasanya masih sangat sedikit hanya beberapa kalimata saja. Sehingga guru menyatakan bahwa materi pada muatan IPA perlu dikembangkan

lagi. Dengan adanya keterbatasan materi pada muatan IPA akan berdampak pada penurunan pemahaman siswa. Hal ini, perlu adanya pengembangan sebuah media yang memiliki kualitas yang baik sehingga menampilakan objek secara langsung kehadapan peserta didik, pemodelan, maupun tahapan-tahapan dalam kegiatan eksperimen. Produk dari penelitian ini berupa video animasi dengan materi perubahan suhu dan wujud benda. Dengan demikian menggagas sebuah penelitian berjudul "Pengembangan media pembelajaran video animasi pada topik perubahan suhu dan wujud benda kelas V SD Lab Undiksha Singaraja". Yang diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi paham dan bermakna dengan materi pembelajaran IPA yang diberikan oleh pendidik.

1.1 Identifikasi Masalah Penelitian

Berpijak pada latar belakang yang telah di uraikan, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Materi pada muatan IPA dalam buku siswa masih terbatas dan dangkal, sehingga penjelasanya hanya terdapat beberapa kalimat saja.
2. Guru hanya terfokus dengan buku yang akan digunakan untuk memberikan materi kepada siswa
3. Materi Muatan IPA pada perubahan suhu dan wujud benda pada pegangan buku siswa dalam.
4. Kurangnya kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan media yang masih lemah dalam pembuatan media pembelajaran video animasi.
5. Pembelajaran kurang efektif jika guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan siswa menjadi bosan jika tidak menggunakan media berupa video animasi.

6. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi berkurang dikarenakan keterbatasan sebuah materi dalam muatan IPA.
7. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi belum optimal dilakukan oleh guru.

1.2 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukan bahwa dalam permasalahan yang ditemukan cukup luas. Sehingga, dipandang penting dilakukanya pembatasan masalah, maka akan difokuskan pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada topik perubahan suhu dan wujud benda kelas V SD Lab Undiksha singaraja.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi pada topik perubahan suhu dan wujud benda kelas V SD Lab Undiksha Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada topik Perubahan Suhu dan Wujud Benda kelas V SD Lab Undiksha Singaraja yang sudah teruji validitasnya.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video ini memiliki dua manfaat secara teoretis dan praktis dari peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

   Ditinjau secara teoretis memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sehingaa dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Dan sebagai pengembangan yang akan menjadikan sebuah landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi.

2. Manfaat Praktis

   1) Guru menjadi mudah dalam menyampaikan materi perubahan suhu dan wujud benda sehingga terciptanya belajar positif.
   2) Guru diharapkan bisa memberikan fasilitas kepada siswa selama melaksanakan proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa terlihat aktif dalam pembelajaran.
   3) Siswa mendapatkan pengalaman serta pemahaman yang baik sehingga dapat memotivasi dalam proses kegiatan pembelajaran.
   4) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif dengan menghasilkan produk media pembelajaran video animasi yang nantinya dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
   5) Penelitian ini dapat dijadikan referensi ketika ingin mengembangkan media pembelajaran yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini hanya menciptakan produk berupa video animasi yang dibuat khusus pada topik perubahan suhu dan wujud benda pada siswa kelas V. Adapun spesifikasi produk pada media ini sebagai berikut :

1. Video animasi hasil pengembangan ini akan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih tertarik.
2. Video pembelajaran yang di buat dalam penjelasan materi tidak hanya berupa suara tetapi juga berupa tulisan dan gambar animasi yang mendukung.
3. Topik pada media yang dikembangkan adalah perubahan suhu dan wujud benda yang terdapat pada tema 7 semester 2 kelas V.
4. Dalam video animasi ini akan adanya stimulus berupa gambar bergerak pada media.
5. Media yang dikembangkan berisi gambar bergerak, berwarna dan bersuara yang seakan – akan hidup serta mengandung pesan – pesan pembelajaran.
6. Untuk mengetahui pemahaman siswa, selanjutnya dibagian akhir siswa diajak untuk menyimpulkan konsep yang telah dipelajari pada materi perubahan suhu dan wujud benda.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Teknologi merupakan salah satu alat yang cangih yang bisa di gunakan atau di manfaatkan sebagai alat bantu manusia dalam melaksanakan tugas secara cepat, efektif dan efesien. Sehingga dengan adanya teknologi di era modern ini, pembelajaran yang dilakukan akan lebih mudah jika memanfaatkan sumber daya manusia yang ada saat ini. Pembelajaran dengan bantuan media yang tepat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan spasial siswa (Uygan & Kurtulus, 2016). Sedangkan menurut Marunic dan Glazar (2013) dan Onyancha, Derov, dan Kinsey (2009) mengatakan bahwa melalui media pembelajaran, kemampuan spasial siswa dapat di latih, sehingga kemampuan spasial siswa dapat meningkat.

Sebagai pendidik diharapkan untuk lebih kreatif dan terampil dalam memfasilitasi siswa saat proses pembelajaran. Guru juga harus memanifulasikan media pembelajaran yang akan di terapkan di sekolah dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan adanya keterbatasan materi – materi yang diberikan oleh pendidik dalam buku, siswa akan merasakan kesulitan untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Namun pada kenyataan nya masih ada guru yang jarang memanfaatkan teknologi dengan membuatkan sebuah media pembelajaran berupa video. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan di pelajari dan video ini juga bisa diulang jika belum paham dengan materi saat melakukan proses pembelajaran dikelas. Video pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa (Hadi, 2017). Pentingnya pengembangan media pembelajaran video animasi ini siswa di harapakan belajar mandiri dengan menonton dan memahami konsep materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran tersebut.