

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam adanya suatu pendidikan, tanpa adanya kurikulum maka pendidikan tidak akan teratur dan cenderung berantakan. Kurikulum merupakan suatu pedoman untuk keberlangsungan pembelajaran atau proses belajar mengajar di sekolah dan juga sebagai suatu alat mencapai tujuan pendidikan. Penyempurnaan kurikulum terus dilakukan pemerintah agar kualitas pendidikan bisa lebih maju. Kurikulum yang telah diterapkan pemerintah, yaitu Rencana Pelajaran 1947, Rencana Pelajaran Terurai 1952, Rencana Kurikulum 1964, Kurikulum 1968, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang diluncurkan pada tahun 2004 kemudian diteruskan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 dan sekarang telah diterapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada kurikulum 2013, proses pembelajaran yang diterapkan di SD yaitu pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diintegrasikan melalui tema (Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014). Salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan makhluk hidup. *Purnell's: Concise Dictionary of Science*, 1983 (dalam Astawan & Agustiana,

2020) tercantum definisi tentang IPA sebagai berikut: *Science the broad field of human knowledge, acquired by systematic observation and experiment, and explained by means of rules, laws, principles, theories, and hypotheses*. Artinya, IPA adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis. Serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukuman-hukuman, prinsip-prinsip, teori-teori, dan hipotesis-hipotesis. Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran IPA lebih menekankan pada pembelajarn tentang alam dan bersifat nyata yang bisa dilihat dengan mata sendiri. Pendidikan IPA bertujuan untuk melatih kemampuan siswa untuk mengetahui keadaan alam dan makhluk hidup di sekitarnya sehingga dapat mewujudkan kemampuan siswa dalam menyayangi dan merawat alam dengan benar. Proses pembelajaran IPA di SD masih dianggap belum mencapai tujuan karena proses pembelajarannya masih berpusat pada guru.

Pada proses pembelajaran IPA diharapkan siswa lebih aktif dan dapat berinteraksi dengan siswa lain sehingga bisa saling tukar pikiran satu sama lain, sehingga guru hanya menjadi fasilitator dan pendamping proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru proses pembelajaran IPA di kelas IV masih menerapkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan masih berpatokan pada buku guru dan buku siswa dan belum menggunakan media pembelajaran dan kurangnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Rendahnya kompetensi pembelajaran IPA siswa pada materi siklus hidup hewan. Berdasarkan hasil observasi memang benar proses pembelajaran IPA masih menerapkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi yang dijelaskan

pada guru. Pada proses pembelajaran guru juga belum menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran sehingga siswa tidak dapat melihat contoh nyata dari materi yang dijelaskan. Guru hanya masih menggunakan metode ceramah saja dan tidak ada interaksi antar siswa ke guru dan siswa ke siswa. Masih terdapat beberapa siswa yang mengantuk dan kurang fokus pada proses pembelajaran berlangsung dikarenakan kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas ditemukan bahwa masih menerapkan proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Menurut Ibrahim dkk. (dalam Tegeh, 2015) salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) adalah media pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sementara itu, menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad 2017) secara tidak langsung mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan menggunakan media pembelajaran guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dan siswa juga tidak akan bosan pada proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon*. Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* adalah media

animasi yang berbentuk kartun yang dapat bergerak-gerak dan di dalam video tersebut terdapat materi yang akan dijelaskan yaitu materi siklus hidup hewan.

Kurikulum 2013 mengharapkan proses belajar mengajar berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru dapat memberikan materi pembelajaran dengan bantuan media atau metode pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Peserta didik juga akan tidak merasa bosan jika proses pembelajaran di bantu dengan media-media pembelajaran yang menarik. Guru dapat menggunakan media-media tersebut untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menciptakan proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran yang digunakan guru harus disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik sehingga, video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Keterbatasan bahan ajar dapat menyebabkan kurangnya pemahaman sosial di pihak siswa yang terus menurun. Jika hal ini terus terjadi, kualitas pendidikan akan menurun. Mengetahui konsep yang diajarkan.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penyebaran angket selama 2 hari yaitu tanggal 3 dan 4 Desember 2020 yang diberikan langsung kepada guru kelas IV SD Gugus IV Kabupaten Bangli dimana 66,7% guru menyatakan ruang lingkup buku teks sains yang tersedia terbatas. 83% guru tidak menggunakan media tersebut. Pembelajaran IPA, 16,7% guru mengatakan aspek buku bahan ajar IPA kurang

menarik, 50% guru mengatakan tidak menggunakan media pembelajaran selama mengajar, 66,7% guru mengatakan alat peraga yang tersedia di sekolah terbatas, 100% guru mengatakan materi IPA perlu dikembangkan atau dimasukkan ke dalam video animasi berbasis Powtoon, 100% guru juga mengatakan bahwa menggunakan alat pendidikan membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.

Berdasarkan keadaan tersebut, maka perlu dilakukan transformasi proses pembelajaran ke arah yang lebih baik agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, siswa perlu lebih aktif, antusias dan mampu memahami materi yang dijelaskan dengan baik. Hal ini dapat diatasi dengan menciptakan cara pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan semangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat dan semangat siswa dengan mengembangkan media audiovisual yang lebih menarik dari segi bahasa, distribusi dan tampilan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan materi pembelajaran video berbasis animasi.

Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* sangat cocok dikembangkan pada muatan IPA yang memerlukan inovasi pembelajaran yang konkret melalui media audio visual dan salah satu topik pada muatan IPA siklus hidup hewan masih sangat terbatas. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Komang Giri Sukariani, S.Pd. wali kelas IV SD Negeri 2 Kubu dan I Ketut Kembar Cenik, S.Pd. wali kelas IV SD Negeri 1 Kayubih.

Berdasarkan permasalahan di kelas maka dapat dikembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* muatan IPA materi siklus

hidup hewan bagi siswa kelas IV SD. Dengan menggunakan media video pembelajaran peserta didik dapat lebih semangat dan memudahkan proses belajar mengajar. Diharapkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Harapan dari pengembangan media ini adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi ilmiah pada mata pelajaran daur hidup hewan dapat membuat mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Powtoon berbeda dengan rata-rata pembelajaran video animasi di studio lain. Kebaruan dari media yang dikembangkan adalah video. Pembelajaran video animasi ini dilakukan dengan bantuan aplikasi online yaitu Powtoon, berisi tentang sosok guru bergerak yang akan menarik perhatian siswa, background yang menarik dengan warna yang berwarna warni, terdapat suara yang jernih dalam penyampaian materi, serta sebagai musik pengiring untuk menambah suasana saat mendengarkan video yang diproyeksikan. Dari situ perlu dilakukan penelitian pengembangan alat peraga video animasi pada materi daur hidup hewan.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul yaitu sebagai berikut.

- 1) Belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

- 2) Belum terdapat interaksi antar siswa dan rendahnya kompetensi pembelajaran IPA siswa.
- 3) Video pembelajaran yang dibuat belum menarik minat siswa dalam materi siklus hidup hewan.
- 4) Ketersediaan media pembelajaran IPA di sekolah belum banyak dikembangkan.
- 5) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Hal tersebut berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan dengan hasil persentase sebanyak 66 %.
- 6) Belum tersedianya media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* di sekolah dengan persentase sebanyak 100% dari hasil penyebaran kuesioner.

1.3 Pembatas Masalah

Pembatasan masalah diisikan guna tidak memperluas penelitian ini. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, masalah yang dapat dipecahkan dalam penelitian ini yaitu belum tersedianya media pembelajaran berupa media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* di sekolah, sehingga penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada muatan IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

- 1) Bagaimanakah Prototype media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan siswa kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas isi prototype pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan siswa kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap prototype media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menghasilkan prototype media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan siswa kelas IV SD.
- 2) Untuk menghasilkan validitas isi prototype media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada topic siklus hidup hewan siswa kelas IV SD.
- 3) Untuk menghasilkan respon guru dan siswa terhadap prototype media animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *powtoon* yang dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif atau masukan dalam menambahkan wawasan mengenai inovasi pembelajaran IPA agar pembelajaran yang dilaksanakan bervariasi. Serta memberikan gambaran bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4) Bagi Peneliti Lain dan Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan atau tambahan bagi yang ingin melakukan penelitian sejenis serta memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *powtoon*.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini yang dihasilkan berupa media video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan kelas IV SD. Spesifikasi dari produk ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Yang dikembangkan adalah produk berupa media video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan kelas IV SD.
- 2) Media video animasi berbasis *powtoon* disajikan ke dalam bentuk video yang berisi tokoh karakter atau animasi untuk menyampaikan topik pembelajaran.
- 3) Media video animasi berbasis *powtoon* secara khusus ditujukan untuk siswa kelas IV SD dan seluruh masyarakat pada umumnya.
- 4) Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dapat digunakan untuk pembelajaran siklus hidup hewan secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh siswa dimanapun. Durasi video pembelajaran berbasis *powtoon* topik siklus hidup hewan yaitu kurang lebih 5 menit.



Gambar 1.1
Contoh media video animasi berbasis *powtoon*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan materi pembelajaran video animasi berbasis powtoon sebagai media pembelajaran yang digunakan siswa untuk memahami siklus hidup hewan ini didorong oleh penyebaran angket yang dilakukan mulai tanggal 3 Desember 2020 hingga 4 Desember 2020 untuk guru kelas IV SD Gugus VI Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan persentase skor 100% menunjukkan bahwa materi IPA akan dikembangkan atau dikemas dalam media pembelajaran video animasi berbasis powtoon. , memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran melalui adanya video animasi pembelajaran multimedia Powtoon, yang memudahkan pemahaman materi yang abstrak, meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi-asumsi ialah sebagai berikut:

- 1) Belum pernah memanfaatkan media video animasi berbasis *powtoon* dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa sudah mampu menyimak maupun mendengar, oleh karena itu siswa mampu mempergunakan media video animasi berbasis *powtoon* dengan baik sehingga siswa dapat memahami isi materi dari media video animasi berbasis *powtoon*.
- 3) Penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* di dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman baru dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan dikarenakan guru belum pernah memakai media video animasi berbasis *powtoon* ini dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran.
- 4) Penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* yang berisikan animasi-animasi disertai dengan audio visual sehingga mampu membuat rasa ingin tahu pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* pada topik siklus hidup hewan di kelas IV SD, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* terbatas pada muatan IPA topik siklus hidup hewan siswa kelas IV SD.
- 2) Media video animasi berbasis *powtoon* dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD, sehingga media yang dikembangkan terbatas pada kondisi lapangan.

- 3) Keterbatasan waktu, tenaga, sumber, dan biaya yang menyebabkan tahap implementasi dan evaluasi pada model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* tidak dapat terlaksana.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Adapun beberapa istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi kesulitan yang ada di lapangan.
- 2) Media merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.
- 3) Video animasi berbasis Powtoon adalah materi pembelajaran yang berisi animasi yang disajikan sebagai video yang dapat digunakan atau diputar ulang menggunakan perangkat elektronik. Powtoon adalah aplikasi web online untuk membuat presentasi kartun atau video dengan mudah. fitur, termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih dinamis, dan pengaturan garis waktu yang lebih sederhana.
- 4) Model ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang merupakan salah satu model penelitian pengembangan.