

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat serta bangsa dan negara. Dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berisi bahwa fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan supaya berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, mandiri, kreatif, sehat, berilmu dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keadaan dunia dan Indonesia saat ini sedang tidak baik-baik saja, hal tersebut dikarenakan merebahnya *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19). Wabah penyebaran virus ini disebut sebagai pandemi covid-19 yang sudah menelan banyak korban. Dengan kondisi yang seperti ini tidak seharusnya dijadikan penghalang dalam belajar. Pembelajaran tetap harus berlangsung meskipun dalam pandemi seperti ini. Solusi yang tepat untuk kondisi saat ini yaitu dengan melaksanakan pembelajaran secara daring/online dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang

menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi dalam pembelajaran (Meda 2020:2). Pembelajaran daring ini melibatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti android, laptop, internet dan lain sebagainya sebagai sarana penghubung antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring dilakukan bukan hanya memindah materi dari internet kemudian diberikan kepada peserta didik, bukan juga sekedar memberikan soal-soal yang kemudian dikirimkan melalui media sosial (Meda, dkk, 2020:5). Dengan demikian pembelajaran daring harus terencana, dilaksanakan dan juga dievaluasi sama halnya ketika pembelajaran tatap muka. Seorang guru harus menyusun materi pembelajaran yang sesuai, dimana materi-materi tersebut diturunkan dari indikator pencapaian kompetensi yang terdapat dalam Kurikulum 2013.

Kehadiran media pembelajaran disini sangatlah diperlukan untuk membantu proses belajar peserta didik secara daring, mempermudah proses pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran antara lain *zoom*, *whatsapp*, *google class*, *youtube* dan lain sebagainya. Guru harus mempunyai inovasi baru untuk menerapkan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 seperti saat ini, hal tersebut dikarenakan pembelajaran tematik di sekolah dasar terkadang ada materi yang bersifat abstrak sehingga siswa kurang mampu memahaminya. Konsep tematik di SD selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar oleh peserta didik. Fenomena tersebut

dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep yang nyata dilingkungan karena pada hakikatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenal hakikat.

Seiring dengan berjalannya waktu pemerintah terus mengupayakan penekanan penyebaran covid-19 dengan menerapkan kebijakan belajar dirumah, PPKM di seluruh wilayah Indonesia serta penerapan protokol kesehatan yang ketat ketika berada di luar rumah. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk meminimalisir penyebaran covid-19 diarahkan pendidikan yaitu dengan mengeluarkan kebijakan pembelajaran daring melalui surat edaran yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Kemendikbud. Namun, pembelajaran jarak jauh melalui pembelajaran daring menimbulkan kendala sehingga berdasarkan hasil evaluasi pemerintah, terdapat kebutuhan pembelajaran tatap muka. Sehingga keluarlah kebijakan pemerintah yang memperbolehkan sebagian wilayah yang berada pada zona hijau untuk melaksanakan pembelajaran dengan kondisi yang terbatas serta dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat seperti menjaga jarak, menggunakan masker, mencuci tangan secara rutin, serta penerapan kebiasaan hidup bersih selama berada di lingkungan sekolah.

Untuk mengumpulkan data awal, peneliti melakukan observasi pada tgl 18 Januari 2021 di SDN Ngudikan II. Observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SD ini. Proses observasi yang peneliti lakukan yaitu dengan mengamati kegiatan pembelajaran melalui *whatsapp* dimana peneliti mengamati secara penuh kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwasanya proses pembelajaran di SD ini dilaksanakan secara daring. Proses

pembelajaran dilaksanakan melalui aplikasi *whatsapp*. Pembelajaran dilaksanakan mulai dari pukul 07.00-12.00 WIB dimana guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian meminta siswa membaca materi pada buku siswa, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diakhiri dengan pemberian tugas kepada siswa. Dalam proses pembelajaran siswa tidak memperoleh penjelasan terhadap materi yang diberikan, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang bersifat daring serta tidak adanya media sebagai perantara yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa dapat memahami materi pembelajaran tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif. Pembelajaran cenderung monoton dan masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak semangat dalam belajar. Guru hanya memberikan soal-soal kepada siswa tanpa adanya penjelasan terkait materi pelajaran. Tidak adanya keterlibatan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mengakibatkan kebanyakan dari siswa tidak terlalu memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada 18 Januari 2021 diperoleh informasi bahwasanya kendala yang dialami dalam pembelajaran yaitu selama pembelajaran daring penyampaian materi tidak maksimal dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan melalui *whatsapp* yang dimana guru tidak dapat menjelaskan secara detail terkait materi pembelajaran sehingga menimbulkan ketidakpahaman kepada siswa. Guru kelas V mengatakan bahwasanya pada saat pembelajaran tematik secara daring terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi pada tema 6 subtema 1 khususnya pada muatan IPS

yang didalamnya mengandung konsep-konsep abstrak yang susah dipahami oleh siswa. Materi pada tema 6 subtema 1 tentang interaksi manusia dengan lingkungan dinilai sulit hal tersebut dikarenakan materi ini membutuhkan penjelasan serta penggambaran yang konkret agar siswa mudah memahaminya. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan karakteristik siswa yang beragam, masih banyak siswa yang kurang dapat memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Guru menjelaskan bahwasanya hasil belajar siswa dalam ranah kognitif sangat kurang, hal tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dari 32 siswa kelas V hanya 34,3% atau 11 orang siswa yang mencapai nilai KKM sedangkan 21 siswa atau 65,7% nya belum mencapai KKM dengan demikian hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar klasikalnya sedangkan hasil belajar ranah afektif dan psikomotor sudah mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa kelas V pada 20 Januari 2021 dapat diketahui bahwasanya sebesar 75% siswa menyatakan bahwasanya pembelajaran hanya menggunakan buku siswa saja dan 96% siswa menyatakan bahwasanya guru hanya memberikan tugas berupa mengerjakan soal-soal pada buku siswa sehingga pembelajaran monoton dan kurang efektif. Sebesar 79,1% siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi tanpa adanya bantuan dari media pembelajaran. Dari beberapa jenis media pembelajaran yang ada sebesar 87,3% menyatakan menyukai media pembelajaran berupa video. Dengan adanya media pembelajaran video mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Sebesar 83,3% siswa menyatakan menyukai video animasi yang dibawakan oleh tokoh kartun yang

lucu, 75% siswa menyukai video animasi yang dilengkapi musik penggiring, 79,1% siswa menyukai video animasi yang dilengkapi dengan teks penjelasan yang menjelaskan materi pembelajaran serta 66,6% siswa menyatakan menyukai video animasi yang penuh dengan warna yang menjadikan video lebih terlihat menarik. Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwasanya siswa membutuhkan kehadiran media pembelajaran berupa video yang mampu membantu memudahkan dalam penyampaian materi. Video animasi merupakan salah satu jenis media yang disukai oleh siswa kelas V di SDN Ngudikan II. Video animasi yang dibawakan oleh tokoh kartun lucu, dilengkapi dengan teks dan musik penggiring serta memiliki tampilan yang penuh warna sangat disukai oleh siswa.

Setelah melakukan analisis hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket dapat diketahui permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran yaitu antara lain sebagai berikut: 1) pembelajaran cenderung monoton karena guru hanya memberikan soal-soal kepada siswa, 2) materi pembelajaran tidak tersampaikan secara maksimal karena siswa hanya membaca materi tanpa adanya penjelasan dari guru, 3) tidak adanya keterlibatan media pembelajaran dalam proses belajar, 4) masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM serta hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar klasikalnya, 5) siswa kesulitan dalam memahami materi khususnya pada tema subtema 1 pembelajaran 3 khususnya muatan IPS yaitu interaksi manusia dengan lingkungan.

Terdapat penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang sedang dikembangkan oleh peneliti yaitu pertama penelitian dari Laila Budianti (2016) hasil dari penelitian ini

menunjukkan bahwasanya hasil uji coba kelayakan dari validator ahli media pembelajaran sebesar 78,8% dengan kategori layak, ahli bahasa 72,5 dengan kategori layak, dan ahli desain pembelajaran sebesar 85% dengan kategori sangat layak, hasil uji coba kemenarikan berdasarkan respon siswa sebesar 89,2% sangat menarik serta hasil keefektifan berdasarkan hasil tes tulis siswa dan presentasi ketuntasan 100%, hasil penilaian observasi aktivitas guru dan siswa masing-masing 90% dan 85% termasuk dalam kategori sangat efektif. Kesimpulan penelitian ini media animasi layak, sangat efektif dan sangat menarik digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang memerlukan ilustrasi. Dalam video animasi materi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, tokoh yang lucu dan penuh dengan warna. Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Kelas V di SDN Ngudikan II**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V di SDN Ngudikan II yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli?

2. Bagaimana mengembangkan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V di SDN Ngudikan II yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V di SDN Ngudikan II yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V di SDN Ngudikan II yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.
2. Mengembangkan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V di SDN Ngudikan II yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Mengembangkan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V di SDN Ngudikan II yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk dari penelitian pengembangan ini adalah video animasi yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk berupa video animasi pembelajaran.
2. Video animasi akan dibawakan oleh tokoh animasi yang menarik.
3. Video animasi menerangkan tentang materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3.

4. Cerita yang terdapat dalam media video animasi ditekankan pada kejadian yang sering terjadi dilingkungan sekitar siswa.
5. Video animasi memiliki desain yang penuh dengan warna dan konten yang menarik disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
6. Media video animasi ini dilengkapi soal-soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan video animasi ini memiliki keterbatas antara lain sebagai berikut:

1. Untuk memutar video animasi ini membutuhkan bantuan perangkat lain seperti laptop atau smartphone.
2. Penelitian pengembangan ini terbatas pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas V SDN Ngudikan II Nganjuk.
4. Penilaian hasil belajar terbatas hanya pada aspek kognitif saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan video animasi ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa

- a. Membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 khususnya muatan IPS yaitu interaksi manusia dengan lingkungan.

- b. Memberikan nuansa baru dan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
- c. Mendorong peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru

- a. Sebagai media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 sehingga siswa lebih mampu memahaminya.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- c. Menambah wawasan kepada guru untuk mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 khususnya mata pelajaran IPS untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna dan baik.

2. Media video

Media video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Media video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman kepada siswa.

3. Media Video animasi

Media video animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar yang dapat bergerak dan bersuara yang berisikan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

4. Interaksi manusia dengan lingkungan

Materi interaksi manusia dengan lingkungannya merupakan materi kelas V semester 2 kurikulum 2013 pada tema 6 (panas dan perpisahannya), subtema 1 (suhu dan kalor) pembelajaran 3.