

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia pendidikan banyak menggunakan perkembangan teknologi sebagai salah satu cara untuk membantu proses pembelajaran, terutama dengan merangsang perhatian dan minat siswa. Proses belajar mengajar disekolah sangat beragam dan terkadang guru memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan memaknai pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran abstrak, sehingga sulit bagi siswa untuk memahami pelajaran.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa pendidikan yaitu merupakan 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. Berdasarkan pengertian pendidikan diatas maka kegiatan pokok dalam pendidikan adalah belajar. Hal ini akan cepat membuat siswa kurang antusias untuk mengikuti proses belajar mengajar, sehingga mengakibatkan siswa tidak memahami konsep.

Menurut Ananda (2018: h 218), menyatakan bahwa Pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik apabila bahan pelajaran yang diberikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Efektivitas proses pembelajaran juga siswa.

Misalnya, siswa sering melamun, kurang memperhatikan apa yang dikatakan guru selama di kelas, dan lebih banyak berbicara dengan teman sekelasnya daripada memperhatikan penjelasan guru selama proses belajar mengajar. Siswa juga lebih cenderung bosan, yang membuat kelas kurang stres. Proses belajar mengajar juga bisa disebut proses pengetahuan melalui interaksi antara guru dan siswa, sehingga interaksi antara guru dan siswa harus baik agar informasi pembelajaran dapat disampaikan kepada siswa. Lalu bagaimana cara yang efektif bagi siswa untuk memahami informasi? Salah satu caranya adalah belajar dengan bantuan lingkungan belajar (Mailani, 2020: h. 19).

Seorang guru adalah salah satu guru dan pengajar bagi siswa selama masa sekolah mereka. Guru memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat besar dalam mengajar dan mendidik murid-muridnya. Guru harus memiliki metode pelatihan dan pengajaran yang terampil dan spesifik agar siswa dapat diterima dan ditangkap. Apalagi selama ini, guru juga harus bisa memahami dan memahami teknologi agar tidak ketinggalan dengan siswa. Saat mengajar, guru harus mampu mengungkapkan pendapat dan semangatnya dalam belajar (Maimunawati, 2020: h. 10).

Namun kenyataannya, banyak guru sekolah dasar yang kesulitan memberikan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran di kelas. Guru juga menyadari situasi ini. Penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi informasi sangat penting bagi guru jika ingin mengembangkan inovasi media pembelajaran baru.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Adapun tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan pedoman kepada guru tentang cara mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat menjelaskan mata pelajaran dengan secara sistematis dan berurutan, serta membantu memperkenalkan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta minat peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan baik, dengan situasi belajar yang menyenangkan. Dan, salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan teknologi sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar (Nurrita, 2018: h 171). Menurut Hasan, dkk (2021: h 9) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Sanjaya (2012: h 57) mengatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2019).

Pada media video pembelajaran dapat digolongkan sebagai jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Salah satu model pembelajaran adalah *Discovery Learning*. Menurut Sujarwo, *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik terlibat kepada keaktifan dalam mendapatkan pengalaman langsung dari proses menemukan, menganalisis hasil, dan laporan diskusi. Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan yaitu:

(1) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat; (2) Hasil belajar *Discovery Learning* mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil lainnya; (3) Secara menyeluruh, belajar *Discovery Learning* bisa meningkatkan penalaran peserta didik dan kemampuan untuk berpikir bebas. Secara khusus, belajar penemuan dapat melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain (Hamiyah, 2014).

Sedangkan, menurut Priansa (2017: h 70) model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan yaitu:

(1) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (*problem solving*); (2) Meningkatkan motivasi; (3) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik; (4) Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar sebab peserta didik berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir; (5) Menimbulkan rasa puas bagi peserta didik. Kepuasan batin ini membantu mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat; (6) Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks; (7) Melatih peserta didik belajar mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peserta didik mudah memperoleh pengetahuan dan memperoleh pengalaman belajar baru, maka diperlukan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti di kelas V SDN 101765 Bandar Setia kepada wali kelas, fakta yang ditemukan pada

permasalahan ini adalah dimana pada pembelajaran tematik Guru sama sekali belum pernah menggunakan video pembelajaran (media pembelajaran). Media pembelajaran yang sering digunakan hanya media cetak seperti contohnya gambar yang diprint, kemudian ditempelkan dikarton dan dipajang didalam kelas. Guru juga belum menggunakan atau menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, dikarenakan keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi contohnya seperti laptop dan proyektor untuk menayangkan video pembelajaran, belum mahir mereka gunakan. Guru juga menjelaskan bahwa belum bisa mengembangkan atau menginovasikan media yang berupa video pembelajaran karena dirasa cukup sulit dalam proses pembuatannya dan tidak mengerti sama sekali mengenai teknologi sekarang ini.

Selain itu, hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN 101765 Bandar Setia pada proses belajar mengajar berlangsung guru tidak pernah sama sekali belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Maka hal itu yang membuat siswa kurang aktif, kurang tertarik, bosan dan kurang terlibat pada saat pelajaran diberikan oleh guru sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu didapati fakta bahwa dari hasil presentase belajar peserta didik sangat kurang, terkhusus pada pembelajaran tematik. Hasil presentase ketuntasannya pada mata pelajaran adalah 23% dimana hanya ada 8 siswa dari 31 siswa yang lulus diatas KKM, sehingga dilihat dari fakta tersebut hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berikut dibawah ini adalah hasil presentase dari hasil belajar siswa dikelas V SDN 101765 Bandar Setia:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V T.A 2022/2023

Nilai	70	72	73	75	80	81	82	85	86	87	90	92	95
Jumlah Siswa	3	3	2	4	1	2	1	4	2	1	2	3	3
Jumlah Siswa Mencapai KKM											23		
Jumlah Siswa Tidak Mencapai KKM											8		
Jumlah Seluruh Siswa											31		

Jadi untuk mengatasi permasalahan diatas, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam pembelajaran. Disinilah ide peneliti berkembang untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi *DORATOON*. Kemudian untuk proses belajar mengajar guru cenderung lebih monoton dalam mengajar. Dimana guru hanya menggunakan metode ceramah, metode diskusi, dan metode tanya jawab. Begitupun dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menanyakan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning*, guru kelas V SDN 101765 Bandar Setia tidak mengetahui sama sekali model pembelajaran tersebut.

Sehingga disinilah peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pengembangan media pembelajarannya. Terkait pentingnya suatu pengembangan media pembelajaran berupa video, guru mengatakan bahwa kebutuhan untuk video pembelajaran dirasa sangat perlu karena di SDN 101765 Bandar Setia belum menggunakan video pembelajaran. Selain itu juga guru menjelaskan bahwa jika memakai video pembelajaran, maka peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan, karena dalam video pembelajaran akan terdapat animasi yang menarik, gambar

dan audio terkait pada materi yang dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, motivasi dan rasa ingin tau sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang pengembangan video pembelajaran dapat dijadikan penelitian sebagai penguatan untuk melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Doratoon*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Manurung, Usy Sarah (2022), dalam artikel Universitas Negeri Medan yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doraton* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga.

Hasil penelitiannya adalah bahwa video pembelajaran berbasis *Doratoon* mata tema 7 subtema 1 kelas IV sangat layak dan mendapatkan kategori yang sangat-sangat baik menurut ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan sangat dilakukannya uji coba produk kepada siswa dan pada uji coba pelaksanaan pretest dan posttest diperoleh nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Doratoon*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* berbantuan Aplikasi *Doratoon* Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SDN 101765 Bandar Setia”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, peneliti mendapatkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran pada Tema 8 Perubahan Lingkungan Materi Siklus Air di Kelas V SDN 101765 Bandar Setia masih berupa media cetak dikarenakan kurangnya inovasi, serta guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab pada saat proses belajar mengajar sehingga perlunya penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Pembelajaran pada Tema 8 Perubahan Lingkungan Materi Siklus Air di Kelas V SDN 101765 Bandar Setia tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk video animasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian agar hasil dari penelitian dapat lebih fokus dan terarah. Oleh sebab itu batasan masalah penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Doratoon* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas V SDN 101765 Bandar Setia T.A 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis

Discovery Learning berbantuan aplikasi *Doratoon* pada tema 8 subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas V SDN 101765 Bandar Setia?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Doratoon* pada tema 8 subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas V SDN 101765 Bandar Setia?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Doratoon* pada tema 8 subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas V SDN 101765 Bandar Setia?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mendeskripsikan desain produk pengembangan media pembelajaran animasi:

1. Untuk melihat bagaimana validitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Doratoon* pada tema 8 subtema 1 pb 1 kelas V SDN 101765 Bandar Setia.
2. Untuk menilai praktikalitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Doratoon* pada tema 8 subtema 1 pb 1 kelas V SDN 101765 Bandar Setia.
3. Untuk membuktikan efektivitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Doratoon* pada tema 8 subtema 1 pb 1 kelas V SDN 101765 Bandar Setia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat di bagi menjadi dua bagian, yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjanjikan untuk menambah pengetahuan pada bidang pendidikan umum dalam pengembangan media video pembelajaran serta akan mempermudah peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran tematik yang menjadi bahan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini membawa manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, melalui penelitian ini siswa diharapkan akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat berdampak dan mendapat hasil yang baik pada hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi kepada guru mengenai pengembangan video pembelajaran dan sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, Untuk menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan media video pembelajaran dan sebagai bahan masukan untuk memperhatikan penggunaan media pembelajaran video agar minat belajar siswa bertambah dan hasil belajar akan lebih optimal.
- d. Bagi penelitian lanjutan, sebagai bahan untuk refrensi dan dasar penelitian bagi pengembangan media pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam mengembangkan video pembelajaran. Penelitian ini juga akan memberikan

pengalaman secara langsung dan akan meningkatkan wawasan peneliti tentang jenis *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) khususnya terkait dengan penerapan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi.



THE
Character Building
UNIVERSITY