

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat telah menciptakan perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan saat ini cenderung lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengenyam pendidikan di era 4.0. Pendidikan merupakan suatu proses memengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan membawa perubahan diri dalam bermasyarakat dengan baik. Pendidikan merupakan langkah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang terkandung dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 serta ingin mencapai tujuan pendidikan nasional.¹

Pada era pendidikan terdahulu masih belum berkembang pesat seperti saat ini, karena minimnya fasilitas pendidikan dan lebih berfokus membangun karakter peserta didik. Berbeda dengan saat ini, perkembangan pendidikan memberikan inovasi-inovasi baru dalam fasilitas pembelajaran seperti ide, gagasan, cara, metode, barang, alat teknologi, atau memberikan nilai tambah. Inovasi pendidikan pada

¹ Pembukaan Alinea Keempat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Tahun 1945

lingkungan sekolah dapat dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah belajar peserta didik diantaranya kurangnya minat belajar, dan minimnya alat dan bahan pembelajaran di sekolah.² Inovasi pendidikan memiliki hambatan yang dapat dilihat dari kesenjangan pendidikan antar daerah, lokasi sekolah yang kurang terjangkau, kurangnya ruangan sekolah, kurangnya fasilitas sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang terbatas. Hambatan dalam inovasi pendidikan menyebabkan semua sekolah belum mampu menerapkan hal tersebut dikarenakan kurangnya keahlian guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan kondisi sekolah yang minimnya fasilitas sarana dan prasarana. Setiap sekolah perlu melakukan pelatihan terhadap kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi.

SDN Bunikasih 2 Cianjur adalah salah satu sekolah di daerah Cianjur yang mengalami kerusakan akibat bencana gempa bumi, sehingga proses pembelajaran di sekolah dipindahkan sementara ke tenda darurat. Tenda darurat merupakan tempat pembelajaran sementara yang dibangun untuk mengatasi keterbatasan tempat belajar akibat bencana alam. Pembelajaran yang berlangsung di tenda darurat mengakibatkan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

² Agung Setyawan, dkk. (2020) "*Kesulitan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD)*". Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 1 (1), hal. 156.



Gambar 1. 1 Dokumentasi Pembelajaran di Tenda Darurat

Pada gambar 1.1 memperlihatkan situasi pembelajaran di SDN Bunikasih 2 Cianjur dengan kondisi belajar di tenda darurat. Bencana gempa bumi yang terjadi di Kabupaten Cianjur mengakibatkan proses pembelajaran di SDN Bunikasih 2 Cianjur menjadi terhambat. Upaya yang perlu dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung optimal yaitu dengan memperhatikan kondisi sekolah, kondisi pendidik dan tenaga kependidikan, serta kondisi peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran seperti guru, siswa, tujuan, metode, materi, media pembelajaran, dan evaluasi. Masing-masing komponen menjadi satu kesatuan yang utuh dengan saling berinteraksi secara aktif.³

³ Tina Rosyana, "Komponen Pembelajaran", Course Learning System IKIP Siliwangi, <https://cls.ikipsiliwangi.ac.id/blog/komponen-pembelajaran> diakses pada tanggal 23 September 2023 pada pukul 19.10 WIB.

Salah satu komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran berperan penting untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami hal yang bersifat abstrak menjadi konkret.⁴ Media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar bagi peserta didik, sehingga hal tersebut dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Teni Nurrita, 2018).

Pada pembelajaran di kelas IV sekolah dasar semester 1 terdapat mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial). Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pembelajaran IPA menekankan pengalaman langsung peserta didik dalam mencari tahu dan melakukan aktivitas untuk memberikan pemahaman tentang alam sekitar (Sulistiyani, 2020), sedangkan pembelajaran IPS menekankan peserta didik dalam memecahkan masalah yang ada baik pada diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Supardi, 2011:182). Pembelajaran IPAS dapat menekankan

⁴ Septy Nurfadhillah, dkk. (2021). "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III". PENSA, 3 (2), hal. 247.

pengalaman langsung peserta didik agar mampu memahami alam sekitar dan bersosialisasi antar makhluk hidup.

Materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar mengenai “Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya”. Berdasarkan dari tujuan mata pelajaran IPAS bahwa peserta didik melakukan suatu tindakan, keputusan, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahaman yang sudah dipelajari. Hal tersebut menyebabkan peserta didik dapat melakukan pengamatan langsung dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh guru di kelas, tetapi pengamatan langsung masih belum dapat dilakukan oleh semua sekolah. Faktor penyebabnya dapat terjadi dari kondisi dan fasilitas sekolah yang kurang memadai akibat bencana alam.

Menurut Arsyad (2014:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran berbentuk video memiliki peranan terhadap bertambahnya pengetahuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, terlihat dari keunggulan media video yang dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa di masa lalu secara singkat, dan mudah diakses kapan dan dimana saja.

Salah satu jenis media pembelajaran dalam bentuk video yaitu *video motion graphic*. *Video motion graphic* dapat menggabungkan penggunaan elemen visual dan audio secara bersama untuk menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik bagi peserta didik. *Video motion graphic* merupakan media yang menggunakan elemen visual yang bergerak diiringi dengan audio yang dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk mengajar dan mentransfer informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt menyatakan bahwa *video motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/ atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio yang digunakan dalam sebuah *ouput* multimedia.

Penggunaan *video motion graphic* memiliki keunggulan bagi peserta didik dalam meningkatkan keefektifan dalam menyampaikan materi, pengulangan pada pembahasan materi tertentu, video dapat menjelaskan proses dan kejadian secara nyata, menjabarkan suatu materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, tingkat ketahanan media yang rendah kerusakan, meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, dan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar peserta didik (Munir, 2015:295).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 September 2023 di SDN Bunikasih 2 Cianjur Jawa Barat, hasilnya menggambarkan bahwa bangunan sekolah mengalami rusak parah dan memprihatinkan. Kondisi sekolah yang sebelumnya menjadi tempat belajar yang aman dan nyaman sebagian telah hancur dan rata dengan tanah, namun ada beberapa bangunan lainnya yang tidak hancur sepenuhnya hanya dinding yang retak, atap yang rusak, dan sebagian menunjukkan dampak signifikan dari gempa bumi yang terjadi. Kegiatan pembelajaran terpaksa berlangsung di tenda darurat, hal ini menjadikan peserta didik merasa tidak nyaman dalam belajar, seperti keterbatasan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 September 2023 kepada salah satu guru kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur diketahui bahwa dari seluruh mata pelajaran, mata pelajaran IPAS memiliki rata-rata nilai yang cenderung lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi yang masih sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya, karena pada materi ini peserta didik memerlukan praktik langsung. Praktik ketika pembelajaran berlangsung masih belum dapat dilakukan akibat kondisi yang kurang mendukung dan pembelajaran dialihkan sementara di tenda darurat. Kegiatan pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu guru cenderung menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan

minimnya fasilitas yang ada akibat bencana gempa bumi di wilayah Cianjur, sehingga media pembelajaran yang digunakan oleh guru mengalami keterbatasan antara lain buku tematik dan video pembelajaran dari youtube. Guru sering kali mengalami kesulitan saat mencari kata kunci mengenai materi di youtube karena video yang tersedia kurang lengkap terkait materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya.

Berdasarkan hasil wawancara narasumber mengungkapkan bahwa peserta didik lebih cepat memahami materi yang diberikan dengan menonton video pembelajaran dibandingkan dengan guru menjelaskan materi di kelas. Video pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pengganti praktik pembelajaran luring peserta didik dalam memahami materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi akibat bencana gempa bumi adalah keterbatasan media pembelajaran di SDN Bunikasih 2 Cianjur. Keterbatasan media pembelajaran dapat menjadi salah satu kendala pada proses pembelajaran peserta didik yang kurang maksimal. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dapat membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar, serta bagi guru membutuhkan sumber belajar lain dalam menunjang proses pembelajaran. Peserta didik saat belajar akan terbatas dalam mengembangkan imajinasi dikarenakan buku bersifat statis dan tidak

dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, gaya belajar peserta didik yang beragam tidak sepenuhnya dapat mengandalkan metode ceramah atau buku yang mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan melibatkan audio dan visual untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik.

Teknologi pendidikan berperan dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja berdasarkan pada definisi Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Technology tahun 2004* menyatakan "*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources*". Definisi tersebut dapat diartikan bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat. Peran Teknologi Pendidikan hadir untuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah belajar dan kinerja. Sebagai seorang teknolog pendidikan dituntut untuk mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan memfasilitasi belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis masalah di atas peneliti memberikan solusi untuk menggunakan media pembelajaran berupa video *motion graphic*. Peneliti mengembangkan Video *Motion Graphic* “Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya” Untuk Kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur Jawa Barat. Subjek penelitian pada video *motion graphic* ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, yang dapat diperkuat dengan adanya rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan nilai hasil rata-rata yaitu 75,5 dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat mengajar dengan media pembelajaran yang bervariasi. Video *motion graphic* ini dapat menggabungkan elemen visual dan audio menjadi satu kesatuan dengan memperjelas hal yang abstrak menjadi konkret mengenai materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik untuk materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya untuk kelas IV Sekolah Dasar?

2. Apakah dengan video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya untuk kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana cara mengembangkan video motion graphic “Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya” untuk kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pengembangan ini membatasi masalah dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Batasan masalah dari pengembangan ini adalah “Bagaimana mengembangkan video *motion graphic* “Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya” untuk kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur”.

2. Jenis Media

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan bentuk *motion graphic*. Video pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam memahami materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Selain itu, penggunaan video pembelajaran mampu menjelaskan konsep pembelajaran dengan elemen visual, teks, dan warna, serta dipadukan dengan suara (narator) dan backsound musik, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Video

pembelajaran dikemas dengan dinamis agar peserta didik mampu memahami materi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Jenis Materi

Pengembangan ini membahas tentang materi “Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya”. Materi ini diambil dikarenakan dalam proses pembelajaran masih terdapat hambatan dalam memahami dan mengetahui fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. Selain itu, peserta didik belum mampu mengidentifikasi bagian tubuh dari tumbuhan sehingga masih banyak peserta didik mengalami hambatan dalam memahami materi tersebut. Pengembang menyajikan penjelasan materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya melalui elemen yang mendukung untuk penggambaran bentuk nyata dan penjelasan audio agar materi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga peserta didik mudah memahami materi dan mengetahui fungsi dari tubuh tumbuhan.

4. Sasaran

Sasaran dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Bunikasih 2 Cianjur Jawa Barat.

5. Tempat

Tempat pengembangan ini berlangsung di SDN Bunikasih 2 Cianjur di Bunisari, Kec. Warungkondang, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43261.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya dan ruang lingkup yang telah ditentukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran “tumbuh-tumbuhan dan fungsinya” untuk kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur Jawa Barat?”

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Video Pembelajaran “Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya” Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bunikasih 2 Cianjur Jawa Barat.

F. Kegunaan Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan pengembang mengenai pembuatan video pembelajaran, sebagai bahan perbandingan antara teori yang diperoleh dengan praktik yang sebenarnya.
 - b. Memberikan referensi kepada penelitian pengembangan selanjutnya dalam memanfaatkan video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Guru Kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur

Pengembangan produk ini diharapkan dapat menjadi media pendukung pembelajaran pada materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang abstrak.

b. Peserta Didik Kelas IV SDN Bunikasih 2 Cianjur

Pengembangan produk ini diharapkan dapat menjadi media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS.

