

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena hal ini merupakan indikator yang dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa dan menjadi umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Destyana & Surjanti, 2021). Hasil belajar tercermin pada setiap mata pelajaran, begitu pula dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib diberikan pada jenjang sekolah dasar, IPA juga memerlukan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa. Hasil belajar IPA di sekolah dasar berkaitan dengan hakikat IPA sebagai produk, proses, dan sikap ilmiah.

Dari segi produk siswa diharapkan dapat memahami konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dari segi proses siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, gagasan, dan menerapkan konsep yang diperolehnya untuk menjelaskan dan memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi sikap sains siswa diharapkan mempunyai keinginan untuk mempelajari benda-benda di lingkungannya, bersikap ingin tahu, tekun, kritis, bertanggung jawab, dapat bekerjasama, mandiri, serta mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar sehingga menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa (Puspitasari, 2016).

Hakikat IPA sebagai produk, proses, dan sikap ilmiah saling berhubungan satu sama lain sehingga harus dikuasai secara menyeluruh agar siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari guna mencapai hasil belajar yang optimal. Terciptanya pemahaman materi belajar IPA dipengaruhi oleh tingkat kualitas pembelajaran, kualitas pembelajaran berkenaan dengan keterkaitan sistemik antara guru, siswa, materi belajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran. Kualitas pembelajaran seyogianya diterima dengan baik oleh siswa

Windi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERORIENTASI MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

agar peningkatan proses dan hasil belajar dapat terwujud. Namun pada kenyataannya tidak semua pembelajaran IPA memiliki kualitas belajar yang sama sehingga pemahaman materi dan hasil belajar yang diterima siswa terkadang kurang memuaskan.

Berdasarkan kelas yang peneliti teliti disalah satu sekolah dasar Kota Bandung yaitu kelas 5, ditemukan fakta bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan kurang optimal. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran lebih cenderung menggunakan buku tema, yang mana setelah ditelaah materi pada buku tema tersebut masih kurang lengkap, materi belajar masih berupa konsep materi umum dan hanya disajikan berbentuk teks tanpa ada visualisasi gambar, padahal idealnya siswa membutuhkan visualisasi untuk memperkuat pemahaman dan retensi terhadap materi. Hal ini juga menyulitkan siswa ketika dihadapkan dengan soal-soal evaluasi berjenis HOTS yang mengharuskan siswa menganalisis contoh hewan berdasarkan jenis makanan melalui gambar; menganalisis fungsi struktur gigi dari masing-masing kategori hewan berdasarkan jenis makanan; serta dalam menentukan jenis makanan dari gambar hewan yang disajikan. Berdasarkan hal tersebut terlihat jelas bahwa siswa akan kesulitan jika hanya mengandalkan materi dari buku tema untuk belajar, sedangkan pada evaluasi siswa diminta untuk memahami materi secara mendalam, akibatnya hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga permasalahan mengenai keterbatasan sumber belajar ini menjadi hal utama yang dihadapi.

Disamping keterbatasan sumber belajar ini siswa juga mengaku mengalami penurunan konsentrasi belajar karena selama proses pembelajaran siswa hanya diperintahkan untuk membaca materi dari buku tema dan menyimak atau mendengar penjelasan materi secara auditif dari guru. Akibatnya siswa cenderung bosan dan lebih pasif sehingga perhatiannya teralihkan pada kegiatan lain diluar pembelajaran. Hal-hal inilah yang menjadi faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, yang mana dari siswa kelas 5 yang berjumlah 31 orang, hanya terdapat 15 orang yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan 16 orang

lainnya tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Data tersebut menggambarkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi relatif rendah, yakni hanya sebesar 48,38%.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menilai bahwa siswa memerlukan sebuah inovasi pembelajaran untuk menambah sumber belajar siswa di kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga materi dapat lebih mudah dipahami dan menimbulkan pengaruh positif pada hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep ketika belajar (Hanannika & Sukartono, 2022). Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Dwiqi, dkk., 2020). Idealnya apabila media pembelajaran digunakan secara tepat oleh guru maka pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan, saat ini perkembangan media pembelajaran semakin beragam namun media berjenis audio visual masih menjadi kategori media yang paling efektif untuk diterapkan, karena jenis media tersebut tidak hanya dapat dilihat namun juga dapat didengar oleh pengguna sehingga dapat menarik perhatian dan konsentrasi. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian Magnesen (dalam Anggraeni, dkk., 2021) yang mengatakan bahwa setiap siswa belajar 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Dengan demikian jenis media audio visual dapat menimbulkan pengaruh yang baik terhadap proses pembelajaran.

Salah satu media berbasis audio visual yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah video animasi. Video animasi 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 (Ariantini, dkk., 2019). Media video animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPA jenjang kelas 5 sekolah dasar karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa yang sedang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan

penggambaran konkret untuk mempelajari materi. Disamping itu video animasi juga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan imajinasi sehingga memudahkan siswa membayangkan dan mengasosiasikan konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik melalui visualisasi animasi yang menarik.

Dalam pembuatan media video animasi tidak terdapat aturan khusus mengenai batasan durasi video, namun mengingat bahwa kemampuan optimal otak untuk menyerap informasi saat belajar sangat terbatas, maka sebaiknya durasi video animasi diberikan batasan agar proses pembelajaran lebih efektif. Cara untuk membatasi durasi video animasi adalah dengan mengintegrasikan video animasi dengan *microlearning*, video animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menerapkan prinsip-prinsip *microlearning*. Prinsip-prinsip ini dirancang untuk memberikan pembelajaran yang efisien dan ringkas, dengan fokus pada penyerapan informasi yang cepat dan mempertahankan perhatian siswa. Sebagaimana pengertian *microlearning* yang dikemukakan oleh Fox (dalam Noriska, dkk, 2021) “...*microlearning is training delivered in a bite sized format that puts individuals in control of what they’re learning...*” [*microlearning* adalah pembelajaran yang disajikan dalam ukuran kecil dan memberikan kendali pada siswa atas apa yang mereka pelajari].

Microlearning digunakan sebagai cara untuk merancang konten pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil dan terfokus sehingga hanya menampilkan materi inti pembelajaran. Will Thalheimer (dalam Kapp, 2019) menyebutkan bahwa penyajian konten pembelajaran secara *microlearning* membutuhkan keterlibatan yang relatif singkat, biasanya berkisar dari beberapa detik hingga 20 menit (atau hingga satu jam dalam beberapa kasus). Oleh karena itu *microlearning* seringkali disebut dengan *knowledge nuggets* atau *learning snack* (Ariani, dkk., 2022). Penyajian konten pembelajaran dengan durasi singkat pada *microlearning* bertujuan untuk menghindari beban kognitif yang berlebihan pada siswa supaya konsentrasi belajar dapat terjaga dan siswa dapat lebih mudah mengingat serta memahami materi pembelajaran. *Microlearning* juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, sehingga siswa dapat menguji pemahaman, meningkatkan

keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah. Tak hanya itu, *microlearning* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara berkelanjutan, karena pembelajaran yang singkat dapat diakses dan dipelajari kapan saja dan di mana saja.

Dengan demikian *microlearning* dapat mendorong kegiatan pembelajaran lebih efektif dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan berpengaruh pada hasil belajar. Selaras dengan hal tersebut, penelitian mengenai pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* telah dilakukan oleh Ariantini, dkk. (2019) hasil penelitiannya menyatakan bahwa animasi pembelajaran berbasis *microlearning* memberikan kemudahan pada guru dalam penyampaian materi dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa memahami materi yang diberikan. Penggunaan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada kelas III SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan urgensi yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengusung judul “Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi *Microlearning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian dibagi menjadi dua yakni rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus.

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana bentuk pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

- 1) Bagaimana desain media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan?
- 2) Bagaimana hasil validasi media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan?
- 3) Bagaimana hasil akhir media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan?
- 4) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan setelah menggunakan media video animasi berorientasi *microlearning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan desain media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.
- 2) Untuk mendeskripsikan hasil validasi media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.
- 3) Untuk mendeskripsikan hasil akhir media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.

- 4) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan setelah menggunakan media video animasi berorientasi *microlearning*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran melalui pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian di masa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning* dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan sehingga diharapkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

1.4.2.2 Bagi Guru

Pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan sehingga kualitas pengajaran yang dilaksanakan turut meningkat.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning* dapat dijadikan acuan pengembangan media pembelajaran bagi materi belajar lain pada mata pelajaran berbeda.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan wawasan dan pengalaman terutama dibidang pengembangan media video animasi berorientasi *microlearning*.

Windi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERORIENTASI MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu