

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan berbagai mata Pelajaran maka dari itu Pembelajaran Tematik tentang Peristiwa dalam kehidupan merupakan suatu materi yang tergolong penting untuk dipelajari di kelas V SD. Menurut pendapat Rusman (2017:139) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan pembelajaran terpadu *integrated instruction* yang merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik itu secara personal maupun berkelompok aktif mengeksplorasi, menemukan konsep dan menemukan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna dan autentik. Menurut Siddiq dkk (2020) pembelajaran Tematik adalah pendekatan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa keterampilan dasar dan indikator serta dipadukan dalam satu tema.

Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa dalam kehidupan di kelas V SD Subtema 1 Pembelajaran 1 meliputi materi tentang IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA. Oleh karena itu, agar pembelajaran berlangsung terlaksana menjadi bermakna maka perlunya suatu konsep baru dan informasi terkini terkait dengan konsep yang telah ada pada struktur pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini pendekatan kontekstual menjadi pendekatan yang akan digunakan sebagai suatu dasar dari Tema Peristiwa Dalam Kehidupan.

Menurut Trianto (2017) pembelajaran kontekstual (*CTL*) dapat digunakan sebagai suatu pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengenali dan

menunjukkan kondisi alami pengetahuan dan materi pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika peserta didik mempelajarinya disajikan dalam konteks kehidupannya sendiri. Materi yang tergabung dalam satu tema dan berlangsung secara kontekstual ini sangat penting dipelajari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas V SDN 89 Palembang kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum 2013. Dengan kriteria ketuntasan minimal rata-rata nilai 70, Dari jumlah 30 peserta didik sebanyak 17 peserta didik yang belum memenuhi standar ketuntasan, sedangkan 13 peserta didik lainnya sudah memenuhi ketuntasan rata-rata. Artinya ada lebih dari setengah peserta didik dikelas V yang belum tuntas pada pembelajaran tematik tema 7 tentang Peristiwa Dalam Kehidupan.

Faktor penyebab terjadinya permasalahan tersebut disebabkan karena adanya beberapa faktor diantaranya proses belajar mengajar yang digunakan masih menggunakan model konvensional, terlihat bahwa fokus dalam kegiatan belajar mengajar masih pada penggunaan papan tulis dan buku, dan yang terakhir masih menggunakan media umum contohnya seperti hanya poster dan gambar yang menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik.

Mengembangkan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran secara optimal dapat meningkatkan minat belajar peserta didik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran (Lia, 2015., Murjainah dkk, 2023). Menurut Hikmah & Purnamasari (2017) video animasi merupakan gabungan dari media audiovisual bergerak, media

audiovisual didasarkan pada pendengaran dan pengelihatannya peserta didik sekolah dasar biasanya belajar 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, pada media video pembelajaran animasi terdapat banyak keunggulannya, salah satunya dapat memudahkan siswa memahami konten kognitif yang disajikan dalam tanyangan teks, gambar dan audio pengiring, dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi tidak membosankan, serta dapat berperan sebagai alternatif pembelajaran tutorial.

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran berupa video animasi yang sudah dilakukan oleh Wismawati dkk (2021) menyatakan bahwa media yang dirancang mencakup syarat dan kelayakan untuk digunakan sebagai media video animasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nailiah dkk (2022) menyatakan bahwa dari hasil analisis yang didapatkan beberapa guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga kemudian siswa cenderung merasa bersemangat dalam proses pembelajaran. Dengan hasil validasi secara keseluruhan media video pembelajaran animasi tersebut masuk dalam kategori valid. Dan berikutnya terdapat penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Rizkiyah (2023) yang menyatakan bahwa hasil analisis efektivitas produk media pembelajaran berbasis video animasi pada materi tersebut berdasarkan dari penilaian pretest dan post test dari peserta didik dari uji lapangan di SDN 1 Bantar serta nilai pretest rata-rata 72 dengan nilai posttest rata-rata 76, dengan keterangan baik.

Meskipun sudah banyak penelitian terdahulu tentang media tersebut tapi belum ada yang memfokuskan pada materi Tematik Tema Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui video pembelajaran animasi sehingga penelitian ini perlu untuk dilakukan karena pada penelitian ini lebih berfokus pada materi mata Pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia melalui video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual. Penelitian ini juga menggunakan aplikasi *Canva* karena keunggulannya lebih banyak mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan video pembelajaran animasi yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis dalam bentuk media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kotekstual Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SD”**. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran animasi peneliti mengharapkan bertambahnya minat belajar pada peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional
- b. Masih fokus menggunakan papan tulis dan buku
- c. Kurangnya minat belajar peserta didik
- d. Pembelajaran masih menggunakan media umum contohnya seperti hanya poster dan gambar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas maka di dapatkan pembatasan masalah yang diteliti sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual.
- b. Materi yang digunakan adalah materi Tematik Kelas V SD Subtema 1 pembelajaran 1 terdapat mata Pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA.
- c. Produk yang di kembangkan hanya menentukan kevalidan dan kepraktisan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kotekstual pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kotekstual pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kontesktual pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD yang valid.
- b. Untuk menghasilkan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kontesktual pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD yang praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoristis

Secara teoristis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan dan diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama pada pengembangan media video pembelajaran animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu diharapkan bisa bermanfaat bagi guru, peserta didik, sekolah, dan bagi peneliti lainnya:

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi tematik tema Peristiwa dalam Kehidupan membantu merangsang pikiran, menarik perhatian, dan minat siswa sehingga peserta didik mampu menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran untuk sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran tematik khususnya tema Peristiwa Dalam Kehidupan.

d. Bagi peneliti lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran animasi.

1.7 Spesifikasi Produk

Video pembelajaran animasi merupakan suatu gabungan media video dan media visual untuk menarik kemauan peserta didik, dapat memaparkan objek secara menyeluruh dan bisa diandalkan dalam membantu pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat sulit ditelaah peserta didik. Video pembelajaran animasi juga memiliki karakteristik yang menarik, contohnya animasi yang nyata, gambar yang menarik perhatian peserta didik, dan transisi yang lebih hidup. Kelebihan dari media video pembelajaran animasi ini adalah menggunakan buku tematik tema peristiwa dalam kehidupan yang didasari

langsung pada pendekatan (kontekstual) yang berhubungan langsung dengan keseharian peserta didik. Sehingga media ini dapat menarik perhatian dan membuat peserta didik mudah menelaah materi-materi yang dijelaskan. Pembuatan video pembelajaran animasi ini menggunakan bantuan dari aplikasi *Canva*.