

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan media pada dunia teknologi di bidang pendidikan masih rendah. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana cara pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Banyak guru melakukan proses mengajar yang konvensional. Padahal di era digital perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di segala bidang berkembang sangat pesat, antara lain bidang informatika, transportasi, telekomunikasi dan sebagainya sehingga, pembelajaran dapat dilakukan secara digital untuk merangsang ketertarikan siswa dalam belajar.

Dalam sistem dunia pendidikan penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu memberikan pesan, merangsang minat siswa dan menarik perhatian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu contoh media pembelajaran yang paling sering digunakan antara lain media pembelajaran berbasis teknologi.

Teknologi yang berkembang pesat menghasilkan inovasi baru dan diiringi dengan berkembangnya pemikiran manusia ke arah lebih maju. Perubahan tersebut juga mencakup teknologi komputer yang kini sudah berkembang cepat.

Contoh perkembangan teknologi dibidang pembelajaran adalah berkembangnya video animasi. Penyampaian materi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk menampilkan sesuatu hal yang rumit untuk dijelaskan dengan hanya menggunakan metode gambar atau secara lisan. Dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Perkembangan teknologi menawarkan semakin banyak kemudahan di dalam dunia pendidikan, dalam hal penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi adalah video animasi 2D. Meskipun pada dasarnya pembuatan media pembelajaran video animasi 2D ini masih terbilang jarang diaplikasikan oleh guru di dalam pembelajaran, dikarenakan proses dari pembuatan video animasi 2D ini rumit dan membutuhkan tingkat imajinasi guru yang tinggi untuk membuat animasi 2D. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di dalam kelas sehingga mampu membantu peserta didik dalam hal pemahaman, dikarenakan dengan media pembelajaran ini suasana belajar di dalam kelas dapat kembali menyenangkan dan tidak membosakan bagi peserta didik dan juga melatih untuk berpikir kritis dan aktif. Dalam membuat media pembelajaran, guru harus menyertakan langkah-langkah dan aturan-aturan untuk membuat media yang sesuai dengan kaidah yang berlaku dan kebutuhan di dalam pembelajaran tersebut.

Teknologi informatika berbasis 2D diharapkan dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Dengan harapan pemahaman siswa lebih maksimal dan fokus belajar siswa semakin tinggi dari sebelumnya. Siswa Sekolah Dasar merupakan bagian yang wajib mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan. Siswa sekolah dasar lebih tertarik dengan pembelajaran yang kongkrit seperti animasi pembelajaran 2D. siswa lebih paham dengan media gambar berupa animasi bergerak yang menarik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Rahmawati Nasution S.Pd. selaku guru wali kelas 1 di SD Yayasan Pendidikan Ikhwanul Muslimin II Kec. Medan Tembung pada hari Selasa, 29 September 2020 bahwa, guru cenderung menggunakan bahan ajar yang diberikan oleh Kemendikbud. Bahan ajar tersebut tidak berganti dari tahun ke tahun. Kemudian di dalam penggunaan media, guru menyatakan cenderung menggunakan media gambar yang di *print out* kemudian ditempelkan di atas kertas. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan model konvensional dengan metode ceramah. Sehingga siswa terbiasa untuk menghafal sebuah materi tanpa mengetahui prosesnya. Dari penjabaran mengenai keadaan-keadaan tersebut, dapat disimpulkan yaitu guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun yang melatarbelakangi mengenai

belum adanya pengembangan media tersebut yaitu dikarenakan keterampilan guru serta kendala terhadap waktu. Guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi karena dalam proses pembuatannya dianggap memerlukan waktu yang panjang. Padahal pihak sekolah telah menyediakan fasilitas berupa LCD Proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam penyajian media pembelajaran berbasis teknologi.

Peserta didik pada saat ini masih banyak yang mengalami kesulitan dalam berbicara dan membacakan kosakata dengan benar. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Seperti didasari atas sulitnya dalam memahami materi, kurangnya kesadaran siswa untuk membaca, kurangnya rasa percaya diri, serta rasa jenuh dan bosan yang timbul akibat pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu, perlu adanya sebuah inovasi yang dilakukan agar terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa. Adapun inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran dalam membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu menghadirkan objek yang sulit untuk dilihat secara langsung oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami.

Dari berbagai jenis media yang ada, maka salah satu jenis media yang dapat dikembangkan adalah animasi 2 dimensi. Karena dapat menampilkan gambar, teks, suara dan animasi yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari menggunakan animasi 2 dimensi ini yaitu dapat

menyampaikan banyak materi pokok, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil subjek siswa kelas 1 SD Yayasan Pendidikan Ikhwanul Muslimin II Kec. Medan Tembung, karena guru harus menanamkan pemikiran kepada seluruh siswa tersebut bahwa bahasa indonesia itu menyenangkan dan tidak membosankan. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran animasi dengan mengadakan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi “Menenal Jenis Hewan” Kelas I MI Swasta Yayasan Pendidikan Ikhwanul Muslimin II Kecamatan Percut Sei Tuan T.A. 2020/2021.**

1.2 Identitas Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.
2. Keterbatasan media pembelajaran.
3. Kurangnya partisipasi dan tidak fokus siswa saat pembelajaran.
4. Sulit mencari media pembelajaran yang sesuai.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan hasil yang kurang tepat, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi “Mengenal Jenis Hewan” Kelas I MI Swasta Yayasan Pendidikan Ikhwanul Muslimin II Kecamatan Percut Sei Tuan T.A. 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* 2 dimensi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran?
2. Apakah media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* 2 dimensi yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran?
3. Apakah media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* 2 dimensi yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* 2 dimensi yang dikembangkan dalam pembelajaran.
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran

berbasis animasi *motion graphic* 2 dimensi yang dikembangkan dalam pembelajaran.

3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* 2 dimensi yang dikembangkan dalam pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Proposal ini diharapkan dapat menambah atau memberi pemahaman tentang pengembangan media animasi 2 dimensi dalam pembelajaran matematika.

1.6.2 Manfaat praktis.

1.6.2.1 Bagi Guru

Media animasi *motion graphic* 2D dalam pembelajaran matematika memberikan penambahan pemikiran dan informasi pengetahuan sehingga guru dapat menggunakannya animasi sebagai penambahan media pembelajaran di dalam kelas

1.6.2.2 Bagi Siswa

Media animasi *motion graphic* 2D dalam pembelajaran matematika dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan media *motion graphic* 2D dalam pembelajaran matematika dapat memberikan masukan atau saran serta menumbuhkan kerja sama antar guru di SD Swasta Yayasan Pendidikan Ikhwanul Muslimin II Kec. Medan

Tembung, yang berdampak baik bagi kualitas pembelajaran di sekolah serta dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Media animasi *motion graphic* 2D dalam pembelajaran matematika ini dapat meningkatkan dan memperluas wawasan peneliti dalam pengaplikasian animasi di sekolah dasar.

