

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat juga berpengaruh terhadap aspek dalam kehidupan manusia terutama aspek pendidikan. Melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, baik melalui pengetahuan maupun keterampilan sehingga menciptakan berbagai tantangan baru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Selain menimbulkan tantangan, kemajuan dalam dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi juga menimbulkan peluang baru dalam dunia pendidikan. Peluang baru yang dapat dilihat yaitu akses yang lebih luas terhadap aneka ragam informasi melalui perangkat keras (komputer) yang ada.

Penguasaan teknologi dalam menggunakan perangkat keras dan berbagai jenis media yang bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Apapun bentuk proses pembelajaran yang dilaksanakan baik itu daring, luring, maupun *blended learning* harus tetap dilaksanakan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan UU No. 2 Tahun 1985 yang berbunyi bahwa tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan

mandiri serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, dalam pendidikan dibutuhkan berbagai inovasi agar tidak terjadi ketertinggalan pendidikan.

Inovasi pendidikan adalah suatu hal yang baru dan berbeda dari hal yang biasanya dan disengaja untuk diusahakan agar meningkatkan kemampuan untuk mencapai tujuan yang lebih baik dalam pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan sangatlah diperlukan dengan cara melibatkan peran teknologi di dalam ruangan kelas agar pembelajaran dapat berdampak positif dan menarik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sesuai dengan Jalinus dan Ambiyar (2016:4) yaitu media pembelajaran segala sesuatu berupa *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa baik di luar maupun di dalam kelas salah satunya dengan melibatkan peran teknologi.

Dalam proses pembelajaran Video Animasi berbasis *Scan barcode* di kelas V SD ini menggunakan model pembelajaran interaktif. Video animasi berbasis *scan barcode* adalah media yang dapat kita gunakan dan kembangkan dalam pembelajaran. Yang mana nanti medianya berupa *barcode* yang berisi video animasi yang dapat siswa gunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *barcode scanner*. Video yang siswa lihat nantinya dapat bergerak dan adanya suara yang dapat menyampaikan materi untuk ketercapaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas V pada tanggal 6 Desember 2021 di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat terdapat permasalahan yang ada di lapangan, guru mengatakan bahwa guru

belum pernah mengembangkan media pembelajaran video animasi sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat diketahui bahwa sekolah mempunyai fasilitas teknologi cukup lengkap seperti adanya LCD Proyektor dan laptop sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, diperoleh pula data hasil belajar siswa. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1:

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Ulangan Harian Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2021/2022

Muatan Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
IPA	<70	18	30	60%
	70	4		13,3%
	>70	8		26,6%
Bahasa Indonesia	<70	16	30	53,3%
	70	6		20%
	>70	8		26,6%

Sumber : (SDN 106806 Cinta Rakyat)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia sama – sama sebesar 26,6% dan persentase siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM untuk pelajaran IPA sebesar 13,3% dan Bahasa Indonesia sebesar 20%, serta untuk persentase siswa yang mendapat nilai dibawah 70 untuk pelajaran IPA sebesar 60% dan Bahasa Indonesia sebesar 53,3%. Hal yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah guru hanya menggunakan media pembelajaran tapi hanya

berupa media gambar yang diprint dan biasa ditempel di dinding tanpa penjelasan dan suara atau guru hanya memanfaatkan benda yang terdapat di lingkungan sekitar yang sudah tersedia. Permasalahan yang lain bahwa guru juga mengatakan ia tidak pernah mengembangkan video pembelajaran, hanya mengambil video pembelajaran yang sudah ada di youtube lalu dikirim kepada siswa melalui whatsapp dikarenakan keterbatasan waktu, tuntutan kurikulum yang membuat guru banyak tugas untuk dikerjakan dan kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dengan kondisi dan permasalahan saat ini, guru juga mengatakan bahwa belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum sepenuhnya memproduksi media berbasis teknologi. Terbukti bahwa siswa saat proses kegiatan pembelajaran rata – rata kurang menyimak penjelasan guru karena ada siswa melamun, mengantuk, dan berbicara dengan temannya. Sehingga membuat siswa kurang semangat dalam belajar dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hanya beberapa siswa yang aktif merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dengan adanya masalah tersebut jika tidak ada solusi dan tindak lanjut maka dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Sebagai seorang pendidik guru dituntut harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga siswa dapat fokus dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Guru dapat menggunakan media video animasi yang dapat membantu guru dan menarik

minat siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan sifat yang dimiliki anak SD yang masih cenderung suka bermain. Video animasi adalah media yang dibuat dalam bentuk video yang disertai dengan gambar dan animasi bergerak untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tampak sulit dipelajari namun menjadi mudah setelah menggunakan video animasi berbasis *scan barcode* interaktif.

Video animasi berbasis *scan barcode* merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi dengan produk akhir yang dihasilkan berupa *barcode* yang dapat di *scan* menggunakan aplikasi *barcode scanner*. Dalam mendesain video animasi akan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Audio dan animasi yang ditampilkan pun sangat menarik dan membuat peserta didik bersemangat serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan. Dengan menggunakan video animasi berbasis *scan barcode* akan lebih mudah dan praktis untuk dibawa kemanapun dan video yang nantinya ditampilkan akan dibuat ringkas mungkin yang membuat peserta didik lebih paham dan relaks.

Video animasi berbasis *scan barcode* ini nanti dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster* dengan bantuan aplikasi *photoshop* untuk menambah animasi yang lebih menarik. Aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan dengan mudah, kapasitasnya tidak memakan ruang penyimpanan yang besar, serta fitur yang disediakan juga lengkap. Aplikasi *kinemaster* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *photoshop*. Dengan menggunakan bantuan aplikasi *photoshop* gambar yang

dihasilkan akan dapat lebih menarik dan pengeditan gambar akan lebih mudah. Serta *barcode* yang dibuat nantinya menggunakan *web me QR* dan video animasi yang dibuat nanti dimasukkan kedalam *barcode* menggunakan *web me QR* tersebut. Jika dibandingkan dengan media seperti modul atau buku, video animasi lebih meningkatkan daya imajinasi serta rasa ingin tahu peserta didik karena dengan melihat animasi dan video dapat merangsang kognitif peserta didik untuk membayangkan bagaimana bentuk nyata dari animasi yang ditampilkan nantinya.

Scan barcode interaktif adalah *barcode* yang memiliki kode – kode untuk angka dan huruf yang terdiri dari kombinasi bar (garis) dengan berbagai jarak. Hal ini merupakan salah satu cara untuk memasukkan data yang ada di dalam *barcode* dan untuk melihat data tersebut dapat menggunakan aplikasi *barcode scanner*. Biasanya *scan barcode* digunakan ditoko untuk mengidentifikasi produk yang dijual sehingga memudahkan proses jual beli. Namun hal ini tampak berbeda karena peneliti menggunakan *scan barcode* untuk mengajak siswa dengan sesuatu hal, yakni dengan digunakan sebagai alat atau media pembelajaran siswa. Dikatakan *scan barcode* interaktif karena di dalam satu *barcode* tersebut bisa terdapat di dalamnya beberapa tampilan yang dikembangkan oleh peneliti yang dapat dilihat oleh siswa.

Dalam penggunaan media pembelajaran video animasi menggunakan *scan barcode* terdapat beberapa keunggulan diantaranya *barcode* memiliki kapasitas tinggi sehingga dapat menyimpan berbagai informasi sesuai dengan yang kita butuhkan seperti video pembelajaran yang nantinya di dalam *barcode* mudah untuk diakses, penggunaan lebih mudah karena hanya dengan

memidai kode pada website yang berkaitan, kemudian *barcode* masih dapat dibaca aplikasi dari segala arah sehingga meminimalisir kesalahan, dalam penggunaan *barcode* sangat efektif karena tidak menyita tempat dan mudah dibawa kemana – mana, serta cocok digunakan untuk penggabungan media pembelajaran inovatif di zaman teknologi sekarang ini. *Scan barcode* dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dalam membagikan materi ajar kepada peserta didik, penggunaannya juga bisa di alih fungsikan menjadi media pembelajaran e-learning yang bisa di akses atau scan dengan menggunakan smartphone dan komputer yang sudah terhubung dengan jaringan internet, dengan bantuan pendidik sebagai fasilitator di masa sekarang ini. Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *scan barcode* interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan barcode* Interaktif Pada Tema 4 Sub Tema 1 Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis

teknologi dan belum sepenuhnya memproduksi media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kurangnya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa kurang menyimak penjelasan guru terbukti bahwa ada siswa melamun, mengantuk, dan berbicara dengan temannya.
3. Guru hanya menggunakan media yang biasa berupa media gambar yang diprint dan ditempel ke dinding mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.
4. Guru hanya mengambil video pembelajaran yang sudah ada di youtube lalu dikirim kepada siswa melalui whatsapp dikarenakan keterbatasan waktu dan tuntutan kurikulum yang membuat guru banyak tugas untuk dikerjakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat membatasi masalah dari permasalahan tersebut yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan barcode* Interaktif Pada Tema 4 Sub Tema 1 Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 sub tema 1 peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat T.A 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* pada tema 4 sub tema 1 peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat T.A 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* pada tema 4 sub tema 1 peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* interaktif pada tema 4 sub tema 1 peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* pada tema 4 sub tema 1 peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* pada tema 4 sub tema 1 peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sumbangan pemikiran mengenai media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* untuk dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran tematik sehingga mendorong peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi tentang apa yang ingin diketahui. Adanya pengembangan media dapat menambah referensi media, khususnya media yang digunakan berbasis teknologi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Untuk memberikan referensi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan dan memberikan ide atau gagasan yang baik dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran.

2. Bagi guru

Untuk memberikan masukan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Serta memberikan referensi bagi guru untuk terus berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan media sebagai alat bantu pembelajaran dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran

4. Bagi peneliti

Untuk menambah pengalaman dan wawasan baru sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY