

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Agar generasi penerus bangsa tidak terputus dari apa yang disebut dengan pendidikan, maka pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia dan mengembangkan potensinya baik jasmani maupun rohani. Bangsa ini bertujuan untuk maju melalui pendidikan di sejumlah bidang, termasuk sains, teknologi, ilmu sosial, politik, ekonomi, dan budaya lainnya. Oleh karena itu, para pendidik dan pemerintah harus memperhatikan pendidikan dengan serius, karena negara dapat mencapai tujuan melalui pendidikan. Hakikatnya, pendidikan membantu individu mencapai potensi penuh mereka sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang ditimbulkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan harus mempunyai tujuan yang dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah melalui pembelajaran kecerdasan dengan kepribadian aktif.

Dengan demikian, pembelajaran yang meningkatkan sifat individu, pengalaman, pengetahuan, wawasan, serta keterampilan untuk mendapatkan pendidikan terbaik harus diterapkan. Banyak aspek terlibat dalam pembelajaran, seperti aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Tujuan yang baik adalah pertumbuhan sikap, perasaan, dan prinsip moral. Sementara itu, tujuan kognitif berhubungan dengan kemampuan lingkungan dengan mencakup perkembangan intelektual. Tujuan psikomotorik berkaitan dengan pengembangan keterampilan

yang melibatkan aspek motorik, yang memungkinkan siswa untuk berkembang dan maju secara positif.

Untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, ketiga aspek tersebut harus saling berkesinambungan. Suasana kelas yang kondusif harus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menggembirakan, dan memiliki kemampuan untuk mendorong kreativitas siswa. Faktor-faktor seperti kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran, kesiapan pendidik, dan kesiapan sarana, prasarana, dan media pembelajaran diperlukan untuk pembelajaran yang berkualitas.

Untuk membantu guru mengomunikasikan pengetahuan kepada siswa secara efektif dari berbagai sumber belajar, media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Media ini memiliki kelebihan untuk menarik minat dan fokus siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Guru dapat mengajar siswanya menggunakan berbagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang akan menarik minat siswa memerlukan pemikiran yang cermat. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media audio-visual, yang memadukan indera penglihatan dan pendengaran (visual dan auditori). Dengan kemampuan mengomunikasikan lima jenis informasi yang berbeda, gambar, garis, suara, simbol, dan tindakan, media ini merupakan bentuk tampilan yang paling rumit. Video untuk pembelajaran seperti video animasi dan film dapat dianggap sebagai media audio-visual. Video animasi yang dibuat dengan program Kinemaster merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pendidikan.

Kinemaster adalah aplikasi telepon pintar yang membuat video dengan menggabungkan suara, musik, dan visual bergerak. Tujuannya adalah untuk membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Video animasi *Kinemaster* ini dipilih karena pembelajaran siswa sekolah dasar bersifat berdasarkan kenyataan. Siswa di sekolah dasar akan merasa karakter animasi dalam film instruksional ini menarik karena mereka dapat bergerak dan warnanya menarik. Video animasi ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi.

Hasil observasi awal di Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan, diketahui bahwa metode pengajaran yang digunakan instruktur pada mata pelajaran tematik sudah baik, namun pemanfaatan media pembelajaran belum berjalan secara efektif. Siswa terlihat kurang berminat dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini disebabkan oleh masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran tematik di Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar, seperti gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, atau menggambar langsung di papan tulis. Guru Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan mengatakan bahwa berbagai alasan mengapa guru belum menggunakan media pembelajaran adalah karena kurangnya pengetahuan guru tentang IPTEK, sehingga pengembangan media yang dapat membantu guru memenuhi kebutuhan siswa harus dibuat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video animasi yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan. Karena guru akan lebih mudah

menggunakan alat dan sumber belajar tersebut, karena Sekolah SDN 060852 Medan Perjuangan telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti infokus, sehingga memungkinkan penggunaan media pembelajaran video animasi ini dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan alasan tersebut, maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan Tahun Ajaran 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan media pembelajaran belum berjalan secara efektif.
- b. Media yang digunakan masih berbentuk gambar.
- c. Pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran menjadi tidak tertarik dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- d. Kurangnya pengetahuan guru tentang pemanfaatan media berbasis teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti membatasi permasalahan yaitu mengenai "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024?
- b. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024?
- c. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, berikut ini adalah tujuan penelitian yaitu:

- a. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024.
- b. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024.

- c. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa di Negeriku Pembelajaran 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Keunggulan teoritis dari penelitian ini antara lain adalah meningkatkan pemahaman peneliti tentang bagaimana video animasi *Kinemaster* dikembangkan sebagai sumber belajar bertema. Menurut penelitian ini, penggunaan video animasi di kelas dapat meningkatkan pembelajaran dan pengajaran untuk siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

sebagai sarana dan referensi untuk menggunakan media pembelajaran, serta untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

- b. Bagi Siswa

Memanfaatkan sumber daya pendidikan yang menarik, seperti video animasi, dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan memudahkan pemahaman materi.

- c. Bagi Sekolah

Manfaat yang diterima sekolah meliputi pembelajaran tentang ide-ide baru dan penerapan strategi pengajaran menarik yang dapat meningkatkan pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membantu para calon guru dalam memahami pentingnya media pembelajaran. Dengan demikian, ketika mereka menjadi pendidik, mereka akan dapat menentukan jenis media terbaik yang akan digunakan di kelas untuk meningkatkan motivasi siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY