

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh seorang pendidik, misalnya guru. Media pembelajaran harus terus-menerus diupgrade sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi serta kebutuhan dunia pendidikan. Karena selain mendukung proses belajar mengajar ataupun pembelajaran, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif juga mampu membuat peserta didik menerima pembelajaran yang disampaikan dengan baik.

Sebenarnya sudah banyak media pembelajaran yang telah dikembangkan, namun beberapa media tersebut belum efektif sesuai dengan karakteristik untuk peserta didik sekolah dasar. Sebab, hakikatnya media di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari peserta didik sekolah dasar memiliki kecenderungan lebih memilih bermain daripada belajar. Kurang maksimalnya pengembangan media pembelajaran pernah dikatakan Alwi, S. (2017:150) yang berpendapat bahwa “Pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi”.

Selain itu, masalah yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar yaitu guru mengalami problematika dan kurang tepat dalam pemilihan media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar, bahkan tidak sedikit juga guru yang belum bisa menggunakan teknologi sehingga mengakibatkan kesulitan dalam mentransfer materi belajar kepada peserta didik. Prasetya, A. (2016:295) berpendapat “Sering guru dalam memilih media pembelajaran dan dalam menyampaikan suatu materi tidak tepat, salah pilih, sehingga efektifitas transfer materi dalam proses belajar mengajar tidak tercapai”.

Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan yang hampir sama juga terjadi di SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar, ditemukan masalah terkait dengan kurangnya media penunjang pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik menjadi jenuh, bosan serta kurang menarik selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru kelas juga mengatakan kurangnya perangkat dan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik tersebut menunjukkan sikap kurang minat belajar dan cenderung pasif. Guru tersebut juga mengatakan perangkat pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru yang sudah ada.

Melihat problematika tersebut, perlu sebuah inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya inovasi media pembelajaran sehingga berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fitriyani, N. (2019:105) mengatakan “Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya”.

Masalah yang terjadi di SD Negeri 121308 Pematangsiantar tentu perlu diselesaikan dengan solusi. Solusi tersebut dapat dengan mengembangkan kreatifitas. Perlunya kreatifitas karena sekolah ini memiliki pendukung pembelajaran seperti laptop dan handphone. Sehingga, adanya laptop dan handphone yang sudah digunakan guru untuk mengajar dapat menjadi sebuah peluang yang dapat digunakan untuk mengembangkan media dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, dengan peluang yang ada di SD Negeri 121308 Pematangsiantar maka peneliti berinisiatif memberikan solusi dengan membuat produk berupa pengembangan media video animasi menggunakan sebuah aplikasi yang bernama *Adobe Animate CC* sehingga diharapkan media ini mampu

merangsang dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. *Adobe Animate CC* sebenarnya adalah *Adobe Flash* dengan cita rasa baru. Karena merupakan pengembangan dari *flash*, maka pengguna *flash* tidak akan merasa kesulitan karena teknik pembuatan objek pada *Animate* nyaris sama dengan versi *flash*. Sekarang, *Adobe Flash* telah dikemas dengan nama baru, yaitu *Adobe Animate* (Enterprise, 2020).

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh Ghina (2019: 120) mengatakan bahwa motivasi belajar IPA siswa kelas III yang menggunakan media *Adobe Animate CC* lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran IPA untuk materi gerak dan energi untuk kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian spekulasi dengan menggunakan One Sample T Test melalui program SPSS varian 22 yang menunjukkan nilai thitung > ttabel ($7,111 > 1,708$) sehingga dapat dikatakan media *Adobe Animate CC* berhasil. Pada akhirnya media *Adobe Animate CC* efektif dalam pembelajaran materi IPA kelas III untuk gerak benda dan energi.

Hasil yang didapat dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate CC* ini, diharapkan peserta didik menjadi cepat memahami materi pembelajaran. Dilakukannya pengembangan media pembelajaran, sejalan dengan pendapat Prasty, A. (2016:295) bahwa “Guru yang tepat dalam strategi pemilihan media pembelajaran efektifitas pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa memuaskan, sebab siswa mudah, cepat memahami materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran”.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Adobe Animate CC* Pada Tema 1 Subtema 1 Di Kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar T.A 2020/2021”.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media penunjang pembelajaran yang digunakan.
2. Kurangnya perangkat dan media pembelajaran yang kurang variatif.
3. Peserta didik menjadi jenuh, bosan serta kurang menarik selama mengikuti pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi waktu, tenaga, biaya, maka pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun peneliti memilih fokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Adobe Animate CC* Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar T.A 2020/2021.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka hal-hal yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *adobe animate cc* pada materi pembelajaran di kelas VI pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di SD Negeri 121308 Pematangsiantar?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *adobe animate cc* pada materi pembelajaran di kelas VI pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di SD Negeri 121308 Pematangsiantar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *adobe animate cc* pada materi pembelajaran di kelas VI pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di SD Negeri 121308 Pematangsiantar.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *adobe animate cc* pada materi pembelajaran di kelas VI pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di SD Negeri 121308 Pematangsiantar.

1.6. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberi manfaat, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Berkontribusi pada ilmu pengetahuan, khususnya penggunaan media pembelajaran.
- (2) Dapat digunakan sebagai kontribusi untuk peneliti berikutnya.
- (3) Mampu memberikan referensi baru tentang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang bermanfaat adalah manfaat yang dapat langsung dirasakan ketika eksplorasi selesai. Keuntungan yang berguna dari eksplorasi ini adalah sebagai berikut:

(1) Untuk Guru

1. Sebagai bahan data untuk menambah pengetahuan bagi pengajar tentang pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran.

2. Mampu untuk mengaplikasikan media Adobe Animate CC.

(2) Untuk Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

(3) Untuk Siswa

Sebagai pendukung media pembelajaran yang baru bagi siswa.

(4) Bagi Peneliti

Dapat dimanfaatkan sebagai penggunaan untuk pengembangan pada media pembelajaran lainnya.

(5) Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai bahan acuan untuk semakin mengembangkan media pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY