

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam kehidupan umat manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Kegiatan belajar mengajar dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dilaksanakan dari berbagai aspek contohnya menyediakan sarana dan prasarana yang modern seperti perangkat proyektor, serta penggunaan media digital yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen paling penting serta utama dalam proses belajar mengajar. Menggunakan media dalam pembelajaran mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip alam takambang jadi guru.

Sebagai salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar, media harus dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan disampaikan semakin tinggi. Media yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa semakin tinggi yaitu media yang dapat

dilihat, didengar, serta media yang dapat mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan media tersebut.

Saat siswa berada dalam rentan usia 7-11 tahun, siswa berada pada masa operasional konkret. Hal tersebut membuat siswa terus memikirkan 2 komponen dari suatu objek atau peristiwa yang terjadi dalam waktu yang bersamaan. Begitu juga dalam kemampuan dalam menarik kesimpulan dari informasi yang ia dapat. Maka dari itu penggunaan media dalam penunjang pembelajaran harus diperhatikan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan pada siswa.

Menurut Daryanto (2016: 5), ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; dan (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Adanya media video dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena bisa memberikan pengalaman kepada siswa. Pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran diharapkan meningkatnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih mudah tercapai.

Pada era digital seperti saat ini, guru sangat disarankan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam penggunaan dan pengembangan media

pembelajaran. Perkembangan teknologi juga membuat anak lebih tertarik pada media digital dibandingkan dengan media tradisional. Selain media digital lebih menarik perhatian siswa, media digital juga lebih praktis untuk digunakan.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi adalah media pembelajaran interaktif dengan format video animasi berbasis flash. Media flash dapat menampilkan bentuk animasi, grafik, game, audio, teks, gambar dan video dalam satu bentuk media. Jika dilihat dari segi isi konten, media ini akan lebih menarik karena dapat memuat berbagai konten yang kompleks didalamnya. Keunggulan lain media jenis ini adalah, media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran, dengan cara memilih menu-menu yang tersedia dalam media video animasi berbasis adobe flash tersebut sesuai dengan keinginan siswa.

Dalam penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya, peneliti menemukan masalah terhadap rendahnya nilai siswa khususnya pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem. Seperti penelitian yang dilakukan Yahya (2019) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang”* yang mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 64,5.

Dalam Penelitian lain, Huda (2020) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar Tematik Materi Komponen Ekosistem Menggunakan Metode Gallery Walk di Kelas V MI Islamiyah Surodadi Gringsing Batang Tahun Pelajaran 2019/2020”* mendapatkan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 59,2..

Berdasarkan yang saya temukan dari beberapa jurnal di atas permasalahan tersebut sangat wajar terjadi karena kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media konvensional seperti buku cetak. Hal ini tentu saja akan berdampak pada kurangnya gairah dan minat belajar siswa karena kegiatan belajar mengajar yang cenderung monoton dan akan membosankan bagi siswa.

Priyonggo (2018) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran seharusnya dilakukan dengan menyenangkan, interaktif, dan dapat memotivasi peserta didik, serta meningkatkan efisiensi juga efektivitas terhadap kompetensi yang dicapai. Maka dari itu, guru harus mampu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, berkesan, menyenangkan dan tidak membosankan. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform yang ada di perangkat komputer atau laptop. Salah satunya adalah Adobe Flash yang dapat digunakan untuk membuat slide presentasi interaktif ataupun video animasi interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran yang berupa video animasi untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem di kelas V. Media yang akan dikembangkan yaitu video animasi, video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap detiknya. Objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, teks, gambar hewan maupun tumbuhan. Kelebihan dari media video animasi adalah siswa tidak hanya terpaku dengan bacaan tetapi ada animasi bergerak guna meningkatkan semangat belajar dan siswa akan lebih aktif dengan belajar menggunakan media video animasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti hendak meneliti *“Pengembangan Video Animasi Berbasis Adobe Flash Pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Kelas V Sdn 060863 Pulo Brayan Bengkulu T.A 2020/2021”*. Penelitian ini diharapkan guru dapat menguasai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan kualitas pendidikan dan minat siswa khususnya pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan maka ada beberapa identifikasi masalah. Adapun identifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan memanfaatkan media buku cetak.
2. Guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem.
3. Siswa membutuhkan media yang berbeda dari sebelumnya untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menarik.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka batasan masalah pada penelitian ini terfokus mengenai media video animasi pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem khususnya pada KD 3.5 dan 4.5 Muatan IPA.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis adobe flash pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem kelas V SDN 060863Pulo Brayan Bengkulu tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana kelayakan video animasi berbasis adobe flash pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem kelas V SDN 060863Pulo Brayan Bengkulu tahun ajaran 2020/2021?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi berbasis adobe flash pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem kelas V SDN 060863Pulo Brayan Bengkulu tahun ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui keefektifan kelayakan video animasi berbasis adobe flash pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem kelas V SDN 060863Pulo Brayan Bengkulu tahun ajaran 2020/2021.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan video animasi ini dalam mengajar.

2. Bagi siswa

Membantu dalam memahami dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru dan diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dalam belajar.

3. Bagi peneliti

Melatih kemampuan penulis dalam mengembangkan produk untuk pembelajaran dan sebagai tambahan wawasan pengetahuan dalam merancang.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan bagi peneliti lain tentang hasil penelitian dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.