

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman membuat segala aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan semakin berkembang. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Cita-cita pendidikan atau yang dikenal dengan tujuan pendidikan adalah arah yang untuk mencapai tujuan pencerdasan dan pengembangan kecerdasan manusia melalui pendidikan yang dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas.

Kemajuan di bidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran berpusat pada guru yaitu sebagai sumber belajar menyediakan dan memberikan informasi kepada peserta didik merupakan teori belajar behavioristik. Menurut teori ini yang paling penting adalah stimulus dan respon. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan guru kepada siswa sedangkan respon adalah tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan. Proses pembelajaran yang berlangsung seperti ini menyebabkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan pola berpikir mereka.

Proses pembelajaran merupakan komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, dimana tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto,2010, h. 6). Teknologi Informasi dan Komunikasi atau Information untuk menampilkan media pembelajaran. Guru dalam menerapkan media perlu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan, terlebih media pembelajaran yang berbasis ICT.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Sistem pembelajaran seharusnya lebih maju dari era sebelumnya. Salah satu caranya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia, begitu juga dalam pendidikan. Maka penggunaan media pembelajaran ditingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai seorang guru harus memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, bervariasi dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada saat melakukan proses pembelajaran guru dituntut untuk mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian untuk belajar. Maka dari itu, guru perlu menyediakan sumber belajar salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Materi pelajaran dalam sebuah pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara guna menyampaikan materi ajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan media yang menarik perhatian dan menyenangkan (Arsyad, A, 2014, h.6). Sebagaimana dikatakan oleh (Susilama, 2017, h. 9) bahwa media berguna untuk menimbulkan gairah belajar siswa. Siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar karena adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan juga dapat menarik siswa menjadi belajar lebih aktif. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan

yang disampaikan , sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Kenyataan dilapangan bahwa media pembelajaran yang ada saat ini di kelas 5 SDN 10 Rantauprapat adalah media gambar yang sering di pajang depan kelas yang dapat di tempelkan di kertas karton atau yang sering disebut media cetak. Media cetak berupa gambar dan tulisan. Dalam proses belajar mengajar dikelas guru memanfaatkan media gambar, papan tulis dan buku paket sebagai pegangan dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dikelas kurang menarik perhatian siswa. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab mengakibatkan siswa bosan dalam pembelajaran. Kurang tersediannya media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi membuat siswa kurang aktif, kurang tertarik dan kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa ditandai dengan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi materi yang disampaikan oleh guru, sehingga media pembelajaran sangat penting dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain data diatas, hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 5 SDN 10 Rantauprapat pada proses belajar mengajar berlangsung guru jarang menggunakan media pembelajaran video animasi. Adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu media gambar yang dapat dibuat dengan menempelkan gambar ke karton. Media gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran kurang dapat melibatkan siswa dalam belajar sebagai pembelajaran sangat menonton. Selain itu, media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran adalah papan tulis dan buku paket sebagai pegangan bagi guru dan siswa. Penggunaan media gambar tidak setiap hari digunakan oleh guru. Terkadang guru hanya menggunakan buku paket yang ada pada guru dan siswa untuk belajar, sehingga siswa kurang fokus dalam memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam belajar. Media tersebut hendaknya dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan

permasalahan tersebut maka peneliti berinisiatif memberikan solusi dengan produk berupa pengembangan video animasi menggunakan *software* animaker sehingga diharapkan mampu merangsang dan memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran. *Animaker* merupakan pembuatan video animasi yang memungkinkan membuat video menarik. *Animaker* merupakan *software* pembuat video animasi dengan proses yang dilakukan secara online. Pada aplikasi ini background dan karakter yang dibutuhkan sudah tersedia. Penggunaan *animaker* untuk membuat video tutorial video penjelasan pelajaran. Pemanfaatan video *animaker* akan membantu guru untuk menyampaikan isi materi kepada peserta didik karena merupakan sumber belajar yang dinamis serta memfasilitasi beragam gaya belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh (Delila, 2020, h. 893) mengatakan minat belajar siswa meningkat menggunakan media video *animaker* lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan media *animaker* dalam pembelajaran matematik volume bangun ruang di kelas V SD Jawat II. Media pembelajaran video animasi mendapat respon yang baik jika tingkat pencapaian menyentuh presentase $\geq 61\%$. Presentase rata – rata dari data yang diperoleh dari perhitungan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan pencapaian hingga 90%. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi mendapat respon dari siswa ‘sangat positif’ dan layak digunakan sesuai dengan konversi tingkat pencapaian. Simpulannya yaitu media *animaker* yang digunakan dalam pembelajaran matematik kelas V materi volume bangun ruang. Siswa terlihat sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, khususnya volume bangun ruang.

Hasil yang didapat dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *animaker*, diharapkan peserta didik menjadi lebih cepat memahami pesan materi belajar. Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, sesuai dengan pendapat (Sudayana, 2015, h.29) mengatakan keterlibatan penggunaan media dapat menjadikan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan video animasi berbasis *animaker* untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran tersebut, dengan demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 Sd Negeri 10 Rantauprapat”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada media cetak dan non cetak
2. Belum tersedianya media pembelajaran berbentuk video animasi di SDN 10
3. Dalam menyampaikan materi guru masih cenderung menggunakan metode ceramah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang diuraikan sebelumnya, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar peneliti lebih fokus dan terarah. Batasan masalah pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* adalah sebagai media pembelajaran. Peneliti ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran Tematik khusus pada pembelajaran tema 3 “Bagaimana tubuh mengolah makanan” tepatnya pada sub tema 1 pembelajaran 3 untuk kelas 5 SD Negeri 10. Adapun materi pada tema 3 pembelajaran 3 tentang keaneka ragaman dan interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn dan IPS.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana validitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada Tema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makana Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat?
2. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada Tema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makana Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat?
3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada Tema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makana Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapa?

1.5 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran video animasi:

1. Untuk melihat validitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada Tema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makana Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat
2. Untuk melihat kepraktisan produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada Tema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makana Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat
3. Untuk melihat keefektivitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada Tema 3 Bagaimana Tubuh Mengolah Makana Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan dapat dijadikan sebagai dasar ataupun rujukkan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Membantu siswa untuk memudahkan siswa memahami materi pada pembelajaran dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru

Untuk memberikan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan kemajuan teknologi. Dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dan dapat menjadi inspirasi bagi para guru. Selain itu, guru juga memperoleh pengetahuan tentang cara mengembangkan Media Pembelajaran Video animasi.

3. Bagi sekolah

Memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman secara langsung dan meningkatkan wawasan peneliti tentang jenis penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) khususnya terkait penerapannya dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi dan menjadi

inspirasi bagi peneliti yang lain ingin mengembangkan produk media pembelajaran.

1.7 Spesifik Produk yang Dikembangkan

Dari penelitian ini, spesifik produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi. Video animasi berbasis *animaker* pada materi pembelajaran tema 3 sub tema 1 kelas 5 sd. Video animasi yang dikembangkan berisi materi mata pelajaran IPS dan PPKn mengenai interaksi sosial dan keberagaman masyarakat yang dikemas semenarik mungkin. Proses pembuatannya diperlukan gambar karakter animasi sehingga menghasilkan video animasi yang menarik.

