

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inti dari kegiatan belajar anak adalah belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan belajar, anak berusaha mengeksplorasi berbagai hal yang menarik bagi dirinya dan mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Thordike dalam Budiningsih, (2014: 20) mendefinisikan bahwa “ belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon”. Sedangkan menurut Menurut Prawiradilga, (2011: 1) “belajar diartikan sebagai kegiatan mengajar tradisional dimana guru dan siswa berinteraksi secara langsung”. Penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yaitu diantaranya adalah melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah, menyimak dan lain sebagainya melalui pengalaman langsung ataupun tidak langsung.

Arief Sadiman, (2014: 1) mengatakan bahwa Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan individu tersebut. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang dan berlangsung seumur hidup, dari masih bayi hingga ke liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut melibatkan perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) serta yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Istilah 'proses mengajar' atau 'kegiatan mengajar' harus diartikan sebagai proses belajar siswa baik sebagai hasil dari seseorang yang mengajar secara langsung (guru, dosen) maupun tidak langsung. Pembelajaran tidak langsung adalah ketika siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar

lainnya. Guru hanyalah salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Proses belajar tentu tidak terlepas dari sumber belajar. Istilah sumber belajar dalam pendidikan bukanlah istilah baru, melainkan istilah sehari-hari. Sumber belajar - dalam arti sempit - dipahami sebagai buku atau bahan cetak lainnya seperti majalah, buletin, dll. Definisi sempit lainnya dari sumber belajar didefinisikan sebagai semua fasilitas pengajaran yang mampu menyajikan informasi yang dapat didengar (auditori) dan terlihat (visual), seperti radio, televisi, dan perangkat keras lainnya.

Menurut Sudjana, (2017: 3) “ Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dengan segala daya untuk memudahkan seseorang belajar.

Sedangkan menurut Rohani, (2011: 102) mengemukakan bahwa sumber belajar memungkinkan kita berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak terampil menjadi terampil. Karena sumber-sumber itu pula kita bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk , mana yang terpuji dan mana yang terlarang. Dari sumber-sumber itu kita mendapatkan sikap-sikap atau norma tertentu. Sumber-sumber itulah kita namakan sumber-sumber belajar.

Namun sumber belajar tidaklah terbatas hanya itu saja melainkan masih banyak lagi. Masih banyak sekolah yang menggunakan sumber belajar hanya berpatok kepada buku cetak. Agar pembelajaran menjadi terarah diperlukannya desain pembelajaran. Menurut Reigeluth dalam Prawiradilga, (2011: 15) “desain pembelajaran adalah kisi-kisi yang menerapkan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran”. Pada saat yang sama, Prawiradilga (2011: 17) mengatakan “bahwa terlepas dari desain pembelajaran dan mata pelajaran yang ditawarkan/disampaikan, penting untuk dicatat bahwa apa yang sebenarnya dilakukan desainer adalah menciptakan lingkungan belajar yang

memungkinkan atau kondusif untuk mencapai tujuan dan membuat peserta didik merasa nyaman dan termotivasi dalam proses belajarnya”. Jadi perlulah guru menciptakan desain pembelajaran yang menarik agar siswa semangat dalam belajar. Namun desain Pembelajaran hanya diterapkan di beberapa sekolah saja, dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan monoton.

Peserta didik adalah manusia yang identitas kemanusiaannya sebagai subjek yang sadar perlu dipertahankan dan ditegakkan melalui sistem dan model pendidikan yang “bebas dan setara”. Ini hanya dapat dicapai melalui proses pendidikan gratis dan pembelajaran tindakan percakapan. Oleh karena itu, siswa harus diperlakukan dengan sangat hati-hati. Teori kognitif/konstruktivis menekankan bahwa belajar lebih bergantung pada inisiatif individu. Penataan kondisi bukanlah alasan untuk belajar, tetapi hanya untuk memudahkan belajar. Aktivitas siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Kegiatan mandiri adalah jaminan hasil nyata. Tantangan pendidikan ke depan adalah mendemokraskan pembelajaran. Proses demokrasi yang mencerminkan inisiatif anak dalam belajar.

Siswa, pustakawan, kepala sekolah, tutor, tokoh masyarakat, atau orang-orang yang memiliki keterampilan dan kemampuan di masyarakat juga merupakan sumber belajar. Mereka dapat dikategorikan sebagai sumber belajar tipe orang (*person*). Sumber belajar lainnya adalah informasi, yaitu pengajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh siswa/peserta pelatihan. Namun, disisi lain rata-rata sekolah dasar masih banyak yang terkendala dalam sumber belajar. Guru hanya berpatok kepada buku sehingga kurangnya kemajuan dalam pembelajaran.

Berbagai faktor yang meliputi ; siswa, guru, sarana dan prasarana yang ada berpengaruh terhadap pembelajaran. Guru harus mampu menanamkan sikap positif kepada siswa agar kemudian dalam hal menerima pembelajaran dan dapat merespon secara positif. Sehingga kedepannya perhatian siswa akan positif terhadap pembelajaran. Kemudian juga perlu merancang dalam proses pembelajar agar mudah dipahami dan juga menyenangkan serta siswa memperhatikan dengan positif, pembelajaran perlu menggunakan variasi pembelajaran.

J.Bruner dalam Nasution, (2008: 6) mengatakan bahwa “setiap mata pelajaran dapat diajarkan dengan efektif dalam bentuk yang jujur secara intelektual kepada setiap anak dalam setiap tingkat perkembangannya”. Posisinya sebagian besar didasarkan pada penelitian Jean Piaget tentang perkembangan intelektual anak-anak

Nasution, (2008: 12) mengatakan mengajar dan belajar masih banyak mengandung hal-hal yang sebenarnya belum kita pahami seutuhnya. Inilah sebabnya mengapa ada berbagai teori belajar yang tidak dapat digabungkan menjadi satu kesatuan teori belajar. Juga belum diketahui dengan pasti bagaimana merumuskan tujuan khusus, cara menyampaikan bahan pelajaran yang paling serasi. banyak lagi hal-hal dalam situasi belajar yang belum kita ketahui dengan jelas apa pengaruhnya terhadap hasil belajar , demikian pula belum mengetahui peranan perbedaan individual dalam proses belajar. Oleh karena itu, arus teknologi pendidikan telah mendorong para guru untuk melihat kegiatan pengajaran ini lebih sebagai masalah dan mencoba menyelesaikannya secara ilmiah berdasarkan penelitian.

Sedangkan menurut (Dewi Padmo, 2011: 166) “Jika dalam sistem pendidikan, siswa tidak dipersiapkan untuk memberi makna pada informasi, menjadikannya sebagai pengetahuan, dan kemudian menggunakan dan mengevaluasi pengetahuan yang diciptakan oleh orang lain, maka mereka akan menjadi selalu tertinggal”. Maka dari itu perlulah persiapan agar tidak

ketinggalan, yaitu bisa didapat dari orangtua, belajar secara mandiri maupun dari orang sekitar.

Menurut Trini dalam Sutirman, (2013: 15) mendefinisikan bahwa "media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi". Sedangkan National Education Association dalam Arief Sadiman, (2014: 7) mendefinisikan "media sebagai suatu bentuk komunikasi, termasuk media cetak dan audiovisual serta perlengkapannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi antara guru dan siswa. Namun masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Seiring berkembangnya zaman banyak macam-macam atau jenis media yang menarik salah satunya penggunaan media pembelajaran dengan digital. Menurut (Munir, 2009: 56) "pengembangan pembelajaran digital memerlukan perencanaan yang perlu kehati-hatian dan studi kelayakan yang matang agar pengembangan ini mampu menjawab berbagai permasalahan dalam pembelajaran, pendidikan, dunia kerja dan keilmuan". Salah satu media pembelajaran berbasis digital yaitu video pembelajaran.

Penggunaan media video pembelajaran merupakan suatu variasi pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan dikelas. Namun beberapa sekolah memiliki kendala sehingga tidak dapat memberikan variasi pembelajaran. Sementara itu, animasi dapat menjadi daya tarik siswa jika dipergunakan secara tepat. Video pembelajaran juga dapat mengalihkan perhatian siswa. Video pembelajaran merupakan suatu fasilitas mengajar yang menarik untuk diajarkan kepada siswa dibanding penggunaan metode ceramah yang biasa dilakukan guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru Kelas V SDN 101776 Sampali bahwa guru masih mengajar dengan metode konvensional (ceramah). Itu dikarenakan terdapat beberapa kendala seperti kendala pada biaya pembuatan media dan kendala lainnya sehingga guru hanya bisa menjelaskan melalui bahan ajar cetak atau non cetak yang ada. Media pembelajaran yang digunakan guru selama ini yaitu salah satunya gambar yang di *Print out* di HVS. Video pembelajaran animasi merupakan salah satu media alternatif untuk guru menjelaskan isi materi pada buku. Selain itu juga video pembelajaran animasi akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebanyak 50% dari 26 siswa dikelas V SDN 101776 Sampali belum memahami materi pada tema 2 subtema 1 pb 1. Penelitian ini dilakukan dengan persetujuan Ketua Jurusan PGSD dan Kepala sekolah karena meneliti saat Tema 2 Subtema 1 PB sudah dipejari dikelas V SDN 101776 Sampali.

Berdasarkan masalah-masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Kelas V SDN 101776 Sampali Kecamatan Percut Sei.Tuan T.A 2021/2022 ”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti menemukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas yaitu media cetak dan non cetak sehingga kurangnya variasi dalam pembelajaran

2. Belum tersedianya media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis Animaker di SDN 101776 Sampali sehingga siswa hanya terfokus pada buku.
3. Dalam penyampaian materi guru masih cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat siswa dapat cepat merasa bosan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, mengingat keterbatasan waktu, kemampuan dan pengetahuan penulis, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah berfokus terhadap “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Kelas V SDN 101776 Sampali Kecamatan Percut Sei.Tuan T.A 2021/2022 pembelajaran 1 (PB 1)” yang akan menjadi penelitian penulis.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini diuraikan menjadi tiga yaitu :

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali ?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali?

3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali.
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yaitu diantaranya :

a. Manfaat Teoretis

1. Menambah informasi kepada pihak Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V
2. Menambah ilmu pengetahuan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V
3. Menambah wawasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Siswa Kelas V SDN 101776 Sampali

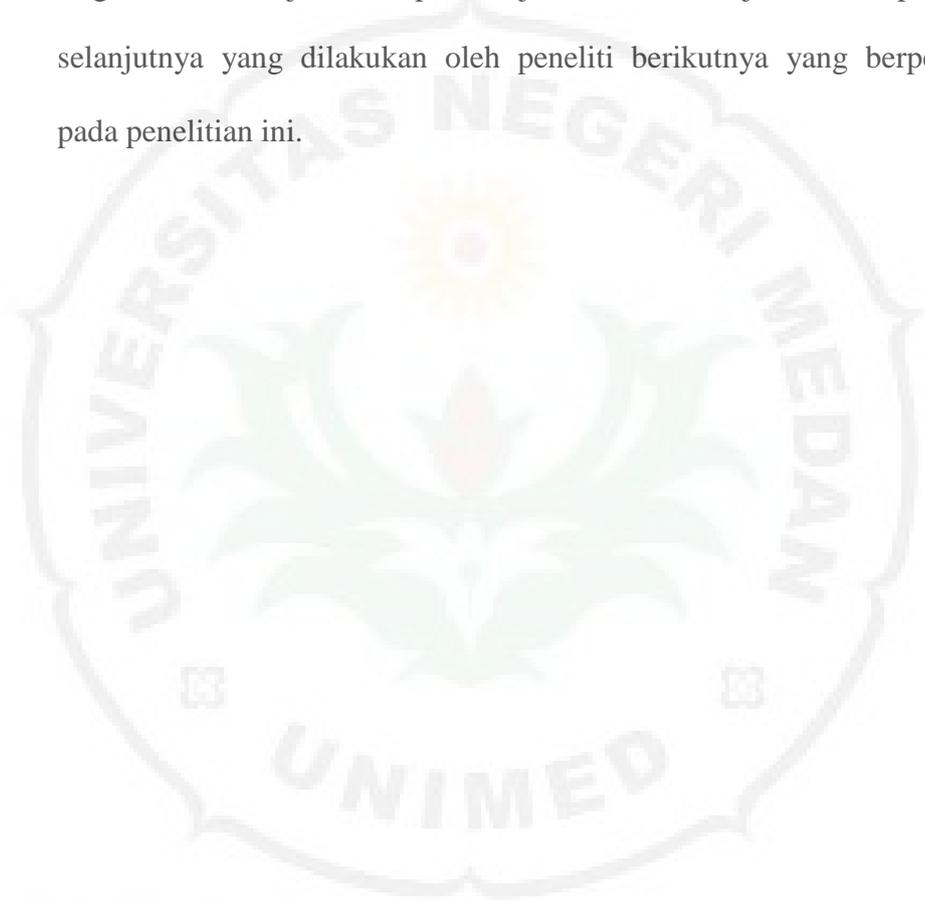
b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa : membantu siswa untuk memudahkan dan memahami materi pada pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Bagi pendidik: memberikan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan kemajuan teknologi. Dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan agar pembelajaran dapat menarik, menyenangkan dan menambah variasi media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah :
Memotivasi pihak sekolah SDN 101776 Sampali untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* untuk mendukung kegiatan pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti :

Memperoleh pengalaman dari hasil penelitian yang diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi peneliti

5. Bagi Peneliti Lanjutan : dapat menjadi dasar dan rujukan teori penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti berikutnya yang berpedoman pada penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY