

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan masih tergolong rendah dibandingkan dengan bidang lain seperti manufaktur, pertanian, transportasi, dan komunikasi, Tirtarahardja dan Sulo meyakini hal ini (2005). Sangat mudah untuk melihat betapa sedikitnya teknologi, khususnya informatika, yang digunakan di kelas dengan melihat bagaimana pelajaran diajarkan. Dengan menggunakan cara tradisional, perjalanan kita masih panjang. Globalisasi juga menyebabkan perkembangan teknologi yang pesat, khususnya di bidang transportasi dan telekomunikasi, serta di bidang informatika. Terkhusus dalam mengangkat peristiwa Sejarah Pertempuran Teluk Sibolga diperlukan media yang aktual yang bisa membawa siswa merasakan kembali peristiwa yang dialami oleh pahlawannya daerahnya untuk meningkatkan Nasionalisme Kebangsaan anak yang sesuai dengan lokalitas daerah sekitarnya.

Media yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputerisasi dapat menjadi lebih menarik dan interaktif untuk mendorong siswa belajar. Ketika media pengajaran digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa, memperjelas makna bahan ajar, dan memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, inilah yang diyakini oleh Sudjana dan Rivai (2013: 190) tentang peran media. Juga Pradana (2015:10) mengutip dari Gagne yang mengatakan bahwa lingkungan siswa mengandung berbagai komponen media yang dapat digunakan untuk berbagi rangsangan untuk belajar.

Berbagai pilihan perangkat lunak saat ini diperlukan untuk menghasilkan

media yang menarik secara visual. Kemampuan untuk memahami nuansa aplikasi dan kreativitas individu pencipta keduanya diperlukan untuk menghasilkan konten yang menarik. Lumions adalah program untuk membuat film animasi tiga dimensi. Salah satu fitur dari aplikasi ini adalah gratis dan mudah digunakan. Media animasi 3D berbasis aplikasi Lumions merupakan video kartun yang dapat diisi dengan materi pelajaran dan cocok untuk siswa sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan tampilannya yang humoris. Karena sekolah mengandalkan alat bantu mengajar untuk mempermudah belajar dan mengajar, ada dorongan untuk menciptakan media pengajaran yang lebih baik.

Alat peraga umumnya digunakan pada pelajaran IPS, paling utama pada materi Peta. Karena mudah rusak, alat peraga memiliki umur simpan, tetapi tidak digunakan setiap hari untuk tujuan pendidikan. Alat peraga juga harus dijaga agar umur pakainya lebih lama, yang tentunya tidak murah atau mudah untuk dicapai sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut, media animasi 3 dimensi diharapkan dapat mengambil alih peran alat peraga dalam ruang kelas.

Kemampuan siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan video pembelajaran yang dikemas dan dioptimalkan fungsinya. Mengambil pendekatan ilmiah untuk pendidikan dianggap sebagai metode pengajaran dan pembelajaran yang tepat. Pendekatan saintifik pendidikan menempatkan penekanan pada siswa daripada guru sebagai sumber informasi utama (teacher centered).

Berdasarkan Observasi awal peneliti SD Negeri 085115 Sibolga terhadap hasil belajar siswa pada subtema peristiwa nasional kolonial masih rendah, di bawah KKM sebesar 75. (tujuh puluh lima). Informasi ini diperoleh dari rata-rata kelas V dua tahun terakhir SD Negeri 085115 Sibolga, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Nilai Siswa SD Negeri 085115 Sibolga

Semester/ Tahun Pelajaran	Jumlah siswa	Ketuntasan Hasil Belajar	Nilai Rata-rata
Semester Ganjil 2019/2020	28	Tuntas	42,86
		Tidak Tuntas	57,14
Semester Ganjil 2020/2021	28	Tuntas	53,57
		Tidak Tuntas	46,43

(Sumber : Tata Usaha SD Negeri 085115 Sibolga)

Ada beberapa faktor yang menyebabkan sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM. Guru masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan tugas individu padahal kurikulum 2013 menjadi acuan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Jika guru ingin menerapkan kurikulum tahun itu, setidaknya mereka harus bisa menguasai model pembelajaran saintifik.

Siswa mudah bosan selama proses pembelajaran karena tidak tersedianya sumber belajar yang menggabungkan animasi 3D atau video menarik lainnya. Pada subtema peristiwa nasional pada masa penjajahan, guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan Pertempuran Teluk Sibolga. Siswa mengalami kesulitan memahami apa yang guru mereka ajarkan karena guru sering kekurangan waktu dan kemampuan untuk menjelaskan konsep yang kompleks. Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menyuruh mereka mendengarkan buku; hal ini terlihat ketika siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tentang konten.

Dengan demikian, pendidik harus terus-menerus bereksperimen dengan cara-cara baru untuk mengajar. Guru harus mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer untuk membantu siswa lebih memahami materi dan mengalihkan fokus pembelajaran dari guru ke siswa. Sayangnya, banyak media pembelajaran di luar sana yang tidak sesuai dengan harapan siswa. Pemberitaan media ditujukan kepada masyarakat umum dan tidak memperhitungkan

kebutuhan khusus sekolah yang akan menggunakannya, sehingga contoh dan ilustrasi di media tidak mengacu pada lingkungan, dan tidak sesuai dengan kurikulum sekolah.

Salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran guru adalah dengan memanfaatkan teknologi pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran bagi siswa. Semakin banyak penelitian telah menunjukkan bahwa siswa mendapat manfaat besar dari pembelajaran berbasis media. Akibatnya, pendidik bekerja lebih keras dari sebelumnya untuk menciptakan media yang memenuhi kebutuhan belajar khusus siswa. Salah satu tujuan dibuatnya media pembelajaran video animasi 3D ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mata pelajaran IPS SMP N 6 Banjarmasin penelitian Rahmatutullah sebelumnya menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 2,33 selain itu juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. dan keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Siswa lebih mampu memahami konsep-konsep IPS jika mereka mampu mengamatinya dalam tindakan. Ringkasan Sekarang dimungkinkan untuk menampilkan film animasi di dalam kelas sebagai sarana untuk mengajarkan konsep-konsep IPS yang sebelumnya hanya ditampilkan di buku teks.

Peneliti berupaya mengembangkan media pendidikan berupa video animasi 3D dengan pendekatan saintifik pada subtema peristiwa nasional pada masa penjajahan, karena hasil analisis kebutuhan secara keseluruhan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran pada subtema ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian ini didasarkan pada latar belakang di atas:

1. Guru masih mengandalkan metode ceramah untuk mengajar siswa tentang peristiwa nasional era kolonial, sehingga hasil belajar siswa rendah.
2. Siswa kurang tertarik dengan subtema peristiwa nasional kolonial karena kurangnya minat dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Sulit bagi guru untuk menghasilkan bahan ajar yang membantu siswa memahami subtema sejarah kolonial dari peristiwa nasional.
4. Penggunaan video animasi, khususnya, kurang diapresiasi oleh guru sebagai sarana untuk membuat dan melaksanakan pelajaran.
5. Sulit bagi siswa untuk belajar tentang peristiwa nasional kolonial karena tidak ada video animasi 3D yang tersedia.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini melakukan pembatasan masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas untuk memfokuskan penelitian ini. Dalam penelitian ini, masalah memiliki beberapa kelemahan:

1. Media pembelajaran IPS yang akan dikembangkan adalah video animasi 3D pada kelas V SD Negeri 085115 Sibolga pada sub tema peristiwa kebangsaan masapenjajahan
2. Mengetahui keefektifan produk pengembangan video animasi 3D pada sub tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran berbasis video animasi 3D dengan pendekatan *Saintifik* pada Subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan layak digunakan di SD Negeri 085115Sibolga?
2. Apakah media pembelajaran berbasis video animasi 3D dengan pendekatan *Saintifik* pada Subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 085115Sibolga?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi 3D dengan pendekatan *Saintifik* pada Subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SD Negeri 085115 Sibolga.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi 3D dengan pendekatan *Saintifik* pada Subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan efektif di SD Negeri 085115 Sibolga.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah pencapaian tujuan ini, manfaat berikut dapat diperoleh dari penelitian:

1. Secara Teoritis

Untuk membantu siswa SD Negeri 085115 Sibolga belajar lebih banyak tentang sejarah kolonial melalui penggunaan media pendidikan berdasarkan peristiwa sejarah, para ilmuwan telah mengembangkan penelitian ini.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai media pembelajaran berbasis video animasi 3D subtema peristiwa nasional pada masa kolonial akan menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Sebagai pedoman bagi guru yang ingin menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan materi lain yang relevan.
- c. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya tentang evaluasi diri terhadap pemecahan masalah siswa, khususnya di bidang pendidikan.
- d. Bagi peneliti dan praktisi pendidikan dalam pengembangan perangkat pembelajaran tematik.
- e. Sebagai titik awal untuk penyelidikan lebih lanjut.