

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Penilaian kelas bertujuan menilai hasil belajar yang telah dicapai peserta didik dan proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Dalam proses

pembelajaran guru mempunyai peranan yang sangat penting, dan tugas guru ialah menyampaikan dan memberi pelajaran yang baik kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dalam proses mengajar. Pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter peserta didik.

Johari (Ponza, et al., 2018, h. 10) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk peserta didik karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah merupakan salah satu bagian terpenting dalam mendukung dalam tercapainya tujuan proses pembelajaran yang sudah diterapkan sejak awal. Tujuan dari media pembelajaran tersebut adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, mendukung komunikasi dan pembelajaran. Menurut Jembari (Ponza, et al. 2018, h. 10) Media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Konsep Tematik di SD selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat.

Pendapat Kemendikbud (Pendas 2019, h. 23), Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD

diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Sedangkan Majid (Pendas 2019, h. 23) mengatakan bahwa konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob (Pendas, 2019, h. 23) dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan Fogarty (Pendas, 2019, h. 23) dengan konsep pembelajaran terpadu. Selanjutnya, Majid (Pendas 2019, h. 23) menjelaskan pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Konsep pembelajaran tematik terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari-hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Dalam pembelajaran tematik, media pembelajaran yang bervariasi sangatlah dibutuhkan.

Video merupakan media elektronik yang dapat menyatukan suara dan tampilan bersamaan yang menghasilkan tayangan yang atraktif. Sedangkan Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Video Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian

rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video Animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya. Dari pengertian yang telah di paparkan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada Ibu Epa Suito S.Pd. selaku guru kelas II di SD Negeri 200212 Padangsidempuan pada tanggal 16 Januari 2023 diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas kurang bervariasi atau tergolong monoton sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman dan rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlunya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi contohnya video pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Temuan observasi ini berdampak pada peserta didik yang kurang fokus dan kurang paham saat guru menjelaskan materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik yang tergolong rendah dan bisa dilihat pada tabel harian peserta didik kelas II SDN 200212 Padangsidempuan dibawah ini.

Table 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas II B SDN 200212 Padangsidempuan

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 75	Belum Tuntas	12 Peserta Didik	60%
2.	≥ 75	Tuntas	8 Peserta Didik	40%
Jumlah			20 Peserta Didik	100%

Upaya mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi. Banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi, salah satunya adalah aplikasi *Benime* yang akan membantu siswa dalam mencerna, memahami, serta menyelesaikan berbagai permasalahan dan persoalan yang di temukan pada proses pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *Benime* ini adalah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat peserta didik. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *Benime* ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu. *Benime* menyediakan aset bawaan untuk membuat video animasi dan papan tulisan tangan bergerak, *Benime* bisa menambahkan musik atau suara di dalam video. Ekspor video dalam bentuk mp4 sehingga mudah untuk dibagikan ke peserta didik.

Mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *Benime* ini Sangat penting karena karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warnawarna yang disukai oleh peserta didik. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa sekolah dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif**

Menggunakan Aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada Tema 3 Tugasaku Sehari-hari Kelas II SDN 200212 Padangsidempuan T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar cetak yang tersedia.
2. Kurangnya kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas .
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini membatasi permasalahan yang diteliti agar penelitian mencapai sasarannya. Peneliti ini dibatasi pada “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada Tema 3 Tugasaku Sehari-hari Kelas II SDN 200212 Padangsidempuan T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada batasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada tema 3 kelas II SDN 200212 Padangsidempuan?

2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada tema 3 kelas II SDN 200212 Padangsidempuan?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada tema 3 kelas II SDN 200212 Padangsidempuan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang valid pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidempuan T.A 2023/2024.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang praktis pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidempuan T.A 2023/2024.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang efektif pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidempuan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini jika ditinjau dari beberapa aspek adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan mengenai pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi

Benime Whiteboard Animation pada peserta didik, serta diharapkan juga bisa menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran .

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1. Bagi Peserta Didik**, dengan adanya media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar semakin baik dan meningkat.
- 2. Bagi Guru**, pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dapat memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran lain yang lebih menarik untuk mendukung berjalannya proses belajar mengajar agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 3. Bagi Sekolah**, sebagai bahan pertimbangan dan motivasi untuk lebih meningkat efektivitas pada proses pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.
- 4. Bagi Peneliti**, sebagai bahan masukan peneliti untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai seorang calon pendidik.
- 5. Bagi Penelitian Selanjutnya**, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.