

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan pesat dan bermanfaat dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang Pendidikan dapat menunjang efektivitas dalam proses belajar mengajar. Menciptakan suasana proses belajar mengajar yang efektif tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik. Salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik untuk menunjang proses belajar mengajar bagi peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Guru yang baik harus terampil dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajarannya secara memadai.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan peserta didik, dan guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus disaring dan diselaraskan dengan tujuan yang dimaksud dan disajikan pada waktu yang tepat untuk memperjelas pesan atau konsep yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran karena dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.

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 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.

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. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti pada bulan oktober 2023 di kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran bahwa guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media yang memadai. Media yang digunakan adalah media gambar yang sering dipajang depan kelas yang dapat ditempelkan dikertas 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 pelajaran, sehingga dalam proses belajar mengajar. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dan berdasarkan pengamatan peneliti peserta didik kurang aktif dalam belajar, bermain-main dengan temannya dan bersikap tak acuh pada pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan pemecahan dari permasalahan ini, guru perlu memvariasikan media pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Video pembelajaran animasi merupakan salah satu media alternatif untuk guru menjelaskan isi materi pada buku dengan menggunakan aplikasi *Animaker*. *Animaker* merupakan pembuatan video animasi yang memungkinkan membuat video menarik. *Animaker* merupakan *software* pembuatan 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 Anggun Mardhina Nightyas dan teman-teman dalam pengembangan video animasi berbasis *animaker* pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SDN Banjarsari 2 kota Serang memaparkan bahwa, video animasi berbasis *animaker* dapat memberikan pengalaman baru, menjadikan peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan media video animasi ini memperoleh nilai sangat layak dan respon peserta didik terhadap video animasi berbasis *animaker* dengan uji coba sangat baik sehingga media animasi berbasis *animaker* ini sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *animaker* untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian peneliti bermaksud melakukan

penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Animaker* pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Negeriku Kelas IV SDN 013856 Selawan Kisaran**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik karena masih memakai media sederhana seperti gambar dan kertas karton yang dihiasi beragam tulisan.
2. Media pembelajaran tidak memanfaatkan teknologi dengan maksimal
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak memacu peserta didik untuk aktif.
4. Media pembelajaran jarang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar rendah.
5. Guru pada proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Media pembelajaran berupa audio- visual menggunakan *Animaker* dan materi yang disajikan hanya pada pembelajaran 3 subtema 2 indahya keberagaman budaya negeriku pada tema 7 indahya keberagaman negeriku kelas IV SD Negeri 013856 Selawan Kisaran.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran?
2. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran?

1.5 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran menggunakan *Animaker*:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *animaker* dan dapat membuat materi atau pesan lebih menarik, sehingga lebih mudah menarik perhatian peserta didik. Animaker juga dapat membantu dalam menjelaskan konsep abstrak atau sulit dengan cara yang lebih visual.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep pembelajaran yang sulit. Dengan visualisasi yang interaktif, peserta didik dapat melihat bagaimana konsep-konsep ini bekerja dalam situasi dunia nyata dan agar peserta didik memahami materi dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar.

3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memotivasi sekolah untuk memfasilitasi sarana sebagai penunjang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna untuk mendukung proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dan menambah wawasan peneliti tentang jenis penelitian dan

pengembangan (*research and development*) khususnya terkait penerapan dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Animaker* dan menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang ingin meneliti atau mengembangkan media pembelajaran.

5. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk inovasi dalam membuat dan memahami pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran disekolah

