

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia yang terlahir dengan budi dan pikiran, manusia akan selalu berada pada fase belajar. Fase ini akan terus mengikuti manusia hingga akhir hayatnya karena belajar bukan hanya terjadi di institusi resmi namun juga dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar merupakan sebuah proses kognitif maupun psikomotor yang mengubah tata cara berpikir, mengubah perilaku, dan juga mengetahui sesuatu. Pada umumnya jika seorang anak sudah menginjak umur 4 tahun, anak tersebut akan mulai menghadapi pendidikan formal yang dilakukan di sekolah tertentu. Pada usia tersebut anak akan dilatih untuk secara sadar belajar mengenai sesuatu dan diarahkan dan dituntun oleh seseorang yang lebih dianggap berkompeten untuk melatih siswa tersebut sehingga siswa akan berhasil dan difasilitasi dalam pengembangan kognitif, emosional, dan spiritual (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional).

Pendapat ini juga ditekankan oleh Aflianti Taufik and Hakim (2020) yang menyampaikan peranan penting sebuah pendidikan dalam membentuk karakter para generasi bangsa Indonesia melalui pengajaran yang diberlakukan. Di dalam menempuh pendidikan manusia akan mengalami suatu proses belajar. Di dalam melaksanakan aktifitas kehidupan sehari-harinya tidak jauh dari istilah belajar. Belajar bisa dilakukan dimana saja dan tidak terpaku pada lembaga saja seperti sekolah. Di dalam sekolah tersebut, aktifitas

belajar merupakan aktifitas dasar yang terjadi, dimana siswa akan melaksanakan kegiatan pelatihan, pengajaran, dan pemahaman yang mereka lakukan secara sadar sehingga terjadinya perubahan-perubahan yang baik dan positif dapat direalisasikan (Saefuddin & Berdiati, 2016).

Semenjak munculnya wabah covid-19 di Indonesia menyebabkan sistem pendidikan di Indonesia menjadi berubah. Pendidikan belakangan ini mengalami perubahan yang sangat berbeda dari tahun-tahun sebelumnya. Pasalnya pendidikan tahun ini diuji dengan adanya pandemi covid-19 yang membuat tenaga pendidik dan peserta didik harus melaksanakan pembelajaran dari rumah (belajar daring). Pandemi covid-19 membuat perubahan pada sistem pembelajaran dimana tenaga pendidik (guru) dan peserta didik dituntut harus bisa menggunakan ITE agar bisa melaksanakan pembelajaran daring dan mencapai tujuan pembelajaran daring dengan efektif dan efisien. Dalam situasi seperti ini membuat peserta didik juga mengalami perubahan dimana yang awalnya peserta didik rajin belajar menjadi malas karena waktu pembelajaran daring yang sudah lama sehingga menjadi bosan. Selain itu penunjang dalam pembelajaran daring juga masih kurang seperti: buku pedoman hanya dimiliki oleh beberapa siswa sehingga siswa yang lainya kesulitan dalam belajar sehingga menyebabkan kurang pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Bukan hanya peserta didik yang mengalami situasi sulit di masa pandemi ini tapi seorang guru juga mengalami kesulitan. Pasalnya banyak guru yang kurang memahami ITE sehingga belum mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru dituntut dalam situasi seperti ini untuk berinovasi dalam

melaksanakan pembelajaran seperti penggunaan media video sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. sehingga pada seperti situasi seperti ini penggunaan media pembelajaran itu sangat perlu karena dapat membantu dalam penyampaian materi ajar.

Menurut Saiful Sagala, proses pembelajaran disediakan oleh sekolah dengan berbagai metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum dengan maksud menciptakan sebuah proses belajar mengajar yang terarah dan materi pembelajaran dapat dimengerti. Ditengah tengah proses pembelajaran akan selalu terdapat sebuah interaksi yang edukatif yang secara sengaja dilakukan oleh para pelajar dan pengajar yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam melaksanakan pembelajaran terdapat komponen pendukung yaitu komponen pembelajaran. Terdapat element element yang sangat penting untuk dipertimbangkan mengingat peran yang didistribusikan oleh elemen belajar sangatlah besar. Sebuah pembelajaran tidak akan berjalan secara baik dan tepat sasaran tanpa adanya komponen pembelajaran yang berupa alat tulis, media, strategi pembelajaran, material, dan prosedur pembelajaran sehingga ketika semua komponen ini sudah terpenuhi seluruhnya maka proses belajar mengajar akan belajar dengan efektif dan efisien (Oemar Hamalik, 2004:57). Komponen pembelajaran meliputi (1) kurikulum, (2) subjek, (3) objek, (4) metode pembelajaran, (5) materi pembelajaran, (6) media pembelajaran, (7) evaluasi pembelajaran.

Salah satu guru SD Negeri 3 Satera yang terlibat dalam proses wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti menyampaikan komponen – komponen pembelajaran di SD Tersebut sudah lengkap seperti penggunaan

kurikulum 2013, jumlah guru yang memadai, jumlah siswa yang cukup banyak, penggunaan buku siswa bertema sebagai bahan ajar hanya saja ditemukan beberapa kendala dalam media pembelajaram. Myoritas guru di SD tersebut memiliki penggunaan media yang rendah sekali sehingga menciptakan proses belajar yang monoton dan membosankan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 3 Satera disebabkan beberapa faktor seperti: (1) kurangnya sarana dan prasarana tempat peyimpanan media pembelajaran kadang-kadang dapat menyebabkan kerusakan pada media itu sendiri karena terbatasnya sarana dan prasarana sehingga tidak dapat menyimpan media dengan baik, (2) guru jarang melaksanakan proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran. Pentingnya penerapan media belajar dalam lingkungan kelas belajar mendorong aktifitas pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses belajar mengajar. (3) Anggaran dana yang kurang yang bisa menyebabkan ketidاكلengkapan pada media sehingga guru merasa malas menggunakan media.

Penerapan media pembelajaran sangat esensial mengingat fungsi utama dari media pembeljaran yaitu sebagai jembatan untuk menyampaikan dan mentrasfer sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid atau peserta duduk. Ketika seorang guru memiliki inovasi dalam peniptaan dan penerapan media belajar, maka lingkungan belajar lebih nyaman dan siswa akan merasa senang dan termotivasi didalam kelas mengingat materi yang ia pelajari akan menjadi sangat mudah dimengerti karena menggunakn media yang inovatif dan kreatif.

Salah satu subjek yang memerlukan media pembelajaran adalah pembelajaran IPA. Kurikulum di Indonesia sudah menetapkan pengajaran IPA sedari dulu yang menekankan pada pembelajaran tentang ilmu alam dan sekitarnya. Melalui pembelajaran IPA banyak manfaat yang dapat kita temukan seperti: Melalui pembelajaran IPA dapat memahami segala bentuk fenomena yang terjadi di alam, Melalui Belajar dapat meningkatkan daya pikir logis dan sistematis misalnya pada saat melakukan objek penelitian pada mata pelajaran IPA ditemukannya data-data yang akurat sehingga mudah untuk menarik kesimpulan melalui data-data yang ditemukan sehingga daya pikir logis dan sistematis akan meningkat, Melalui Belajar IPA dapat Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari contoh : Pada lampu yang kurang terang sehingga dapat diterapkannya konsep rangkaian listrik. Konsep dari pembelajaran IPA adalah pengetahuan yang berfokus pada pengenalan gejala alam dan sekitarnya. Terdapat tiga jenis Ilmu Pengetahuan Alam yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai proses. Selain ketiga jenis tersebut, menurut Sutrisno (2016), pelajaran IPA juga didefinisikan sebagai prosedur dan teknologi.

Proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan terhadap pemahaman proses belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Siklus makhluk hidup belum maksimal, keterbatasan sumber belajar yang dialami: Buku siswa dan Buku guru dan belum bisa memanfaatkan media pembelajaran. Belajar IPA tidak cukup dengan satu sumber saja dan juga memerlukan informasi-informasi yang akurat, selain itu perlu adanya penerapan sebuah media sebagai jembatan yang memfasilitasi pembelajaran di kelas agar

menjadi lebih menarik dan inovatif. Jadi karena itu didalam mengatasi permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada muatan IPA materi siklus makhluk hidup diperlukanya suatu inovasi yang dapat mempengaruhi kualitas, motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk belajar di dalam kelas melalui terciptanya sebuah media belajar yang mampu menjadi jembatan bagi para siswa dan guru. Maka dari itu perlu diciptakanya inovasi baru dengan mengembangkan Media Pembelajaran Vidio Animasi Pada Muatan IPA Materi Siklus Makluk Hidup Kelas IV SD Negeri 3 Satera.

1.2 Identifikasi Masalah

Dapat dicermati masalah yang dimuat dalam latar belakang mendorong penelitian ini untuk mengajukan empat identifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses belajar-mengajar.
2. Kurangnya Sarana dan prasarana pendukung penyimpanan media pembelajaran.
3. Anggaran dana yang tidak memadai dalam penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan ketidaksesuaian antara jumlah siswa dengan jumlah media yang ada.
4. Tidak adanya media pembelajaran vidio animasi di SD Negeri 3 Satera.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam rangka memfokuskan penelitian agar tidak ambigu dan mengarah kearah yang lebih jelas, maka peneliti perlu melakukan pembatasan yang tepat. Penelitian ini membatasi pengembangan media pembelajaran vidio animasi pada

muatan IPA materi siklus makhluk hidup. Pengembangan video animasi dalam pembelajaran ini merupakan alternative media yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam memfasilitasi kedua belah pihak dalam menyampaikan dan menerima informasi. Ketika seorang guru memiliki inovasi dalam peniptaan dan penerapan media belajar, maka suasana kelas akan lebih hidup dan siswa akan merasa senang dan termotivasi didalam kelas mengingat materi yang ia pelajari akan menjadi sangat mudah dimengerti karena menggunakan media yang inovatif dan kreatif sehingga membantu siswa dalam meningkatkan kognitif terhadap mata pelajaran IPA dan meningkatkan penggunaan dari media pembelajaran pada materi siklus makhluk hidup di kelas 4SD.

1.4 Rumusan Masalah

Dapat dicermati paparan permasalahan yang dimuat dalam latar belakang yang mendorong penelitian ini untuk mengajukan tiga rumusan masalah utama yaitu:

1. Bagaimana rancangan bangun media pembelajaran Video Animasi pada muatan IPA materi siklus makhluk hidup kelas IV SD
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran Video Animasi pada muatan IPA materi siklus makhluk hidup kelas IV SD menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan.
3. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran video animasi muatan IPA materi siklus makhluk hidup kelas IV SD?
4. Bagaimana Respon guru dan peserta didik terkait penggunaan video animasi didalam pembelajaran.

1.5 Tujuan Pengembangan

Permasalahan yang telah dirumuskan diatas mendorong penelitian ini untuk menyampaikan tujuan yang diajukan yaitu seperti dibawah ini:

1. Pengkajian topic ini ditujukan untuk mengetahui rancangan Media Pembelajaran Video Animasi pada muatan IPA materi siklus makhluk hidup kelas IV SD Negeri 3 Satera menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan.
2. Pengkajian topic ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana validitas dan kelayakan dari media pembelajaran video animasi pada muatan IPA materi siklus makhluk hidup dikelas IV SD Negeri 3 Satera.
3. Pengkajian topic ini ditujukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.
4. Pengkajian topic ini ditujukan untuk melihat dan mencermati respon atau tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa yang dilibatkan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Kajian ini memberikan kontribusi manfaat seperti dibawah ini.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini yang berupa buku pengembangan diharapkan dapat digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, produk dari kajian ini dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan pembaca terhadap topic yang sedang dikembangkan dan juga menambah koleksi kajian pustaka.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik

Produk pengembangan ini mampu berperan penting dalam menumbuhkan semangat siswa sehingga menjadi rangsangan bagi siswa untuk belajar lebih mendalam dan memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

2) Bagi Guru

Pemanfaatan Media Pembelajaran Vidio Animasi sangat bermanfaat bagi guru karena mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran seperti: melalui vidio animasi guru bisa menyampaikan informasi materi dengan menggunakan kreatifitas sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menarik.

3) Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran Vidio Animasi berimbas pada perolehan inspirasi yang lebih kreatif, inovatif dan inspiratif dalam berkarya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu juga diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran Vidio animasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap setiap materi yang diberikan.

1.7 Spesifikasi produk yang di hasilkan

Bentuk dari produk yang dihasilkan sebagai produk dari penelitian ini yaitu media pembelajaran IPA dalam bentuk video animai pada muatan IPA materi Siklus Makluk Hidup di Kelas 4 SD. Media vidio animasi bermanfaat sebagai sarana pendukung penyampaian materi dan memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan informasi dengan lebih inovatif karena siswa pada dasarnya

adalah makhluk yang suka terhadap sesuatu yang baru dan menarik atau menyenangkan sehingga penerapan video animasi yang menarik dan baru akan sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Fungsi lain dari penggunaan media video animasi adalah merangsang rasa keingintahuan siswa dalam belajar agar terciptanya proses belajar yang efektif dan mengakomodasi peserta didik dengan pengetahuan baru. Berikut dicantumkan spesifikasi produk yang dikembangkan:

- 1) Hasil yang dikembangkan berupa video animasi pada muatan IPA materi Siklus Makhluk Hidup di Kelas IV SD.
- 2) Materi pembelajaran yang dipaparkan yaitu tentang Siklus Makhluk Hidup.
- 3) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dikembangkan melalui penggunaan teknologi aplikasi animaker.
- 4) Pengembangan Media Pembelajaran video animasi dirancang dengan unik dan menarik dengan melibatkan muatan teks, audio, dan animasi ke dalam produk sehingga video menjadi kreatif dan siswa pun senang dalam belajar.
- 5) Penciptaan produk diawali dengan penyusunan materi topik siklus makhluk hidup, perancangan storyboard video animasi, perancangan tata letak animasi dan materi pada video, penyesuaian ukuran animasi dan jenis font yang digunakan pada penjelasan materi, pengeditan video animasi.
- 6) Proses pembuatan video animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi Powtoon diawali dengan: (1) login terlebih dahulu ke aplikasi

animaker, (2) Memilih template yang ingin digunakan, (3) kemudian pilih navigasi use dan menunggu download temple yang dipilih, (3) Selanjutnya ke menu crate untuk melakukan pengeditan, (4) muncul menu pilihan bagroud, teks, karakter, video, musik dan lain-lainya, (5) setelah selesai pengeditan maka selanjutnya klik tombol save.

- 7) Pengembangan vidio animasi memiliki kelebihan dalam cara seorang guru dapat menjelaskan materipembelajaran melalui animasi yang menarik dan siswa juga dapat menikmati music yang disajikan shingga mengurangi tekanan belajar dan lebih rileks.
- 8) Media vidio animasi ini dapat ditampilkan melalui layar proyektor di depan kelas pada saat peserta didik melaksanakan pembelajaran tatap muka sudah dilaksanakan secara sah, media vidio animasi ini juga dapat dikirim ke whatshap grup pada saat pembelajaran dilakukan secara online.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Empat asumsi yang mendasari pengembangan ini yaitu .

1. Vidio animasi berkontribusi stimulus yang baik kepada para siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dan bersemangat dalam menerima segala bentuk informasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan animasi video ini dapat memberikan siswa untuk belajar dan mengamati materi yang lebih autentik dan real sehingga mendorong proses belajar yang optimal, maksimal, dan bermakna.

2. Produk yang dikembangkan berdasarkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Produk berupa video animasi hanya memuat pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi Siklus Makhluk Hidup.
3. Pengembangan media pembelajaran Video Animasi dibatasi dan hanya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berupa video animasi pembelajaran.
4. Media pembelajaran video animasi diterapkan kepada peserta didik kelas IV Sd.

Keterbatasan Model ADDIE

1. Pengembangan video animasi pada muatan ipa materi siklus makhluk hidup ini hanya terbatas sampai uji kelompok kecil saja untuk dapat mengetahui kualitas dari video animasi dan mengetahui keefektifannya.
2. Penyebaran produk ini hanya terbatas di SD, mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang digunakan.

1.9 Definisi Istilah

Setiap istilah utama yang digunakan pada penelitian ini didefinisikan agar memberikan pengertian yang jelas dan menghindari kebiasaan dan kekeliruan makna yang ditimbulkan dari istilah-istilah berikut ini.

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi adalah suatu proses penelitian yang mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pada saat pembelajaran guna untuk merangsang rasa keinginan untuk belajar peserta didik.

2. Media pembelajaran adalah jembatan untuk menyampaikan dan mentrasfer sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid atau peserta didik. Ketika seorang guru memiliki inovasi dalam peniptaan dan penerapan media belajar, maka suasana kelas akan lebih hidup dan siswa akan merasa senang dan termotivasi didalam kelas mengingat materi yang ia pelajari akan menjadi sangat mudah dimengerti karena menggunakan media yang inovatif dan kreatif..
3. Video Animasi adalah sebuah media pembelajaran yang berupa video dan berisikan animasi-animasi dan serta diiringi dengan gerakan dan musik yang menarik sehingga dapat menarik peserta didik minat untuk belajar.

