

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan potensi atau kemampuan manusia secara menyeluruh yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara mengajarkan berbagai pengetahuan merupakan pendidikan serta kecakapan yang dibutuhkan oleh manusia itu sendiri. Tergantung proses pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan itu sendiri. Pemerintah menerapkan kurikulum 2013 di semua jenjang pendidikan sekolah dasar untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan konsep dari dua dimensi kegiatan, yang didalamnya belajar-mengajar yang harus direncanakan dengan baik dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada penguasaan sejumlah kompetensi sebagai gambaran hasil belajar (Wafiqni, 2018).

Pendidikan ialah sebuah implementasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses belajar dapat ditingkatkan melalui kualitas pendidikan. Hal ini disebabkan oleh, proses merupakan proses yang terlepas dari kehidupan individu untuk mencapai satu tujuan. Keterpaduan proses mengajar dan belajar merupakan proses pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik juga bisa menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang, pembelajaran yang hanya dari sumber buku serta kurangnya memanfaatkan animasi sebagai pelengkap dalam pembelajaran menjadi faktor yang menyebabkan siswa dalam berpikir atau mengembangkan ide-ide dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran menjadi kurang. Pembelajaran yang dilakukan melalui sistem hanya ceramah bisa menjadi faktor yang mempengaruhi siswa menjadi tidak kreatif dan pembelajaran yang diberikan

juga terkesan monoton sehingga siswa dalam mengembangkan ide-ide yang dimiliki menjadi kurang. Pendidikan yang sedang berjalan saat ini, pada proses pembelajaran belajar dan mengajar dilaksanakan secara daring atau online. Penggunaan animasi pada pembelajaran sudah jarang digunakan, karena sistem yang digunakan dalam mengajar tersebut menggunakan sistem daring atau mengajar online. Pembelajaran dilakukan saat ini melalui media *Zoom*, *Google Meet* dan menggunakan *WhatsApp* sebagai media untuk memberikan tugas dan pengumpulan tugas. Penggunaan animasi pembelajaran masih jarang digunakan pada pembelajaran daring, pembelajaran yang hanya memberikan tugas saja seringkali membuat siswa mengeluh dan membuat pemahaman siswa menjadi kurang.

Pendidikan dalam suatu negara mempunyai peranan penting dalam menjamin kelangsungan negara dan bangsa, kemajuan dalam suatu bangsa dan negara dapat dilihat dari kualitas pendidikan tersebut, yang dimana pendidikan merupakan pondasi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas-kualitas sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara tersebut. Penyelenggaraan pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan. Hal ini tersebut telah disebutkan dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan karakter bangsa serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Deviana, 2018:47-56). Menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna agar siswa mampu merumuskan masalah serta mempunyai peran penting dalam

penyampaian materi pembelajaran tematik karena guru harus mendorong siswa untuk aktif berpikir terkait materi pembelajaran tersebut.

Teori belajar, Rahardjo (dalam Agus Sultoni, dkk, 2020) menguraikan hakikat belajar adalah “interaksi antara peserta didik yang belajar dengan sumber-sumber belajar di sekitarnya yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku belajar. Berbicara tentang interaksi dalam ranah proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki kemampuan-kemampuan yang berperan penting sehingga dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan interaksi dalam pembelajaran serta prestasi.” Media sebagai penarik perhatian, yaitu sebagai penarik perhatian siswa media bersifat mengundang perhatian siswa, meningkatkan rasa keingintahuan siswa serta menyampaikan informasi. Media sebagai pelancar komunikasi, yaitu media dapat mendorong dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran tertentu yang disampaikan oleh guru. Media sebagai retensi, yaitu media membantu pembelajaran untuk mengingat konsep-konsep penting yang diperoleh selama pelajaran.

Media video animasi dapat membantu dan mendukung dalam proses pembelajaran, media video animasi ialah sebuah bentuk teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi sebagai media animasi pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pada proses kegiatan belajar yang sedang dilakukan (Dian Pradana, dkk, 2019). Animasi *stop motion* yang merupakan media audio visual yang dijadikan media pembelajaran. Metode animasi *stop motion* menggunakan teknik fotografi dalam mengambil objek-objek gambar yang akan digunakan yang disebut metode pembuatan animasi tradisional

(Wijayanto, 2014:2). Untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari materi yang akan dipelajari, media dalam animasi ini berbentuk deretan gambar yang dibuat seperti hidup. Pemanfaatan animasi ini untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik untuk siswa, serta untuk memperindah tampilan dari media pembelajaran dan juga dapat mempermudah penggambaran suatu objek dalam pembelajaran (Suheri, 2016:29).

Pengembangan terkait animasi pembelajaran *stop motion* masih belum banyak dikembangkan, karena animasi ini jarang diketahui serta penelitian tentang animasi pembelajaran *stop motion* ini masih sedikit peneliti yang berminat untuk mengembangkan dan mengambil animasi ini untuk dijadikan bahan untuk penelitian. Animasi *stop motion* ini merupakan media pembelajaran yang berbentuk animasi yang dimana teknik pengambilan media animasi menggunakan kumpulan gambar-gambar yang dijadikan satu serta dibuat seolah-olah seperti hidup.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Cempaga yang ditujukan pada guru dan siswa kelas V di sekolah dasar tersebut dapat diketahui bahwa “pembelajaran yang dilakukan di lapangan belum dapat terlaksana secara maksimal, apalagi di masa pandemi *covid-19* sekarang ini pembelajaran tentunya harus lebih diperhatikan.” Ditemukan beberapa kompetensi pengetahuan IPS beberapa siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Cempaga sebesar 73, dengan jumlah siswa kelas V sebanyak 31 orang siswa. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 14 orang siswa. Ditemukan 17 orang siswa yang belum mencapai nilai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai siswa rendah disebabkan oleh beberapa faktor-faktor, diantaranya 1) kurangnya konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, 2) kurangnya memahami penyampaian pembelajaran materi yang dilakukan oleh guru, 3) siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar, 4) komunikasi antara guru dengan siswa sedikit terhambat karena jaringan sinyal, dan 5) pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa di kelas V SD Negeri 1 Cempaga, serta guru di sekolah dasar tersebut mengatakan dalam proses pembelajaran masih kurang dalam penggunaan media, guru hanya memanfaatkan media seperti Peta, Globe dan gambar-gambar yang disediakan oleh guru dalam pembelajaran IPS khususnya.

Hal tersebut terjadi karena masih kurangnya media yang tersedia untuk digunakan sebagai alat dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Ketika proses pembelajaran dengan sistem daring juga sangat sulit menemukan media yang mudah dalam buku siswa yang masih dangkal dan belum lengkap maka hal tersebut menjadikan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Selanjutnya rata-rata siswa kelas V di sekolah dasar tersebut mengatakan belum pernah di berikan animasi pembelajaran yang dibuat secara langsung sehingga pengetahuan yang didapat kurang maksimal dalam memahami suatu pembelajaran. Maka pembelajaran dalam materi tema lingkungan sahabat kita muatan IPS yang diberikan hanya berbentuk ceramah yang membuat siswa cepat bosan dan pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS menjadi kurang menarik karena siswa hanya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa

diberikan penjelasan materi. Serta belum ada animasi pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS, apalagi dalam pembelajaran sistem daring.

Setelah mengkaji beberapa penelitian tentang pengembangan animasi pembelajaran pada materi lingkungan sahabat kita pada kelas V sekolah dasar yang dapat digunakan guru untuk membantu penyampaian materi pembelajaran pada siswa. Dengan ditemukannya permasalahan tersebut maka diperlukan pengembangan sebuah animasi pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa, materi-materi dalam pembelajaran juga perlu dikaitkan dengan lingkungan disekitar siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu penulis mengembangkan sebuah animasi pembelajaran pada materi lingkungan sahabat kita pada kelas V sekolah dasar.

Dikembangkannya media animasi ini juga bisa membangun kembali ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan mampu dipahami kembali oleh siswa pada saat situasi pembelajaran daring ini. Dengan pernyataan tersebut yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Animasi Pembelajaran Pada Muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita Pada Kelas V Di SD Negeri 1 Cempaga”

1.2 Identifikasi Masalah

Jika melihat permasalahan yang sudah diuraikan pada latar belakang maka yang dapat dilakukan identifikasi permasalahan adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS yang diberikan hanya berbentuk ceramah yang membuat siswa cepat bosan.

2. Pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS menjadi kurang menarik karena siswa hanya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa diberikan penjelasan materi.
3. Belum ada animasi pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS, apalagi dalam pembelajaran sistem daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah dalam latar belakang masalah serta identifikasi masalah menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan cukup luas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penjabaran materi IPS dalam materi lingkungan sahabat kita pada tema 8 dan mengingat belum ada animasi pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS sehingga pembatasan masalah penelitian difokuskan pada pengembangan animasi pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan dari rancangan animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita pada kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan animasi pembelajaran menurut ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita pada kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimanakah hasil uji coba kegunaan animasi pembelajaran dalam uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita pada kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Manfaat Pengembangan

Pengembangan animasi pembelajaran ini menyumbang dua manfaat yaitu secara teoritis dan secara praktis, adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis pengembangan ini menjadi bahan bacaan bagi guru dalam mengembangkan animasi pembelajaran pada materi lingkungan sahabat kita. Diharapkan dengan dikembangkannya animasi pembelajaran ini mampu memotivasi guru atau pendidik dalam mengembangkan animasi pembelajaran untuk kualitas pendidikan yang lebih baik di masa depan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian pengembangan ini untuk mempermudah bagi siswa, dalam mendukung proses pembelajarannya, menarik kemampuan siswa untuk belajar dan mengembangkan rasa ingin tahunya. Sehingga dengan adanya bantuan animasi pembelajaran ini mampu membuat pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru mudah dipahami dengan baik oleh siswa dalam belajar.

- b. Bagi Guru

Dengan pengembangan animasi pembelajaran ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai bahan bacaan dan pedoman untuk membuat animasi

pembelajaran sehingga pembelajaran yang diberikan guru berguna dalam mengembangkan pembelajaran disekolah serta tentunya dapat dipahami dengan baik oleh siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan animasi pembelajaran ini bermanfaat bagi kepala sekolah untuk membimbing guru dalam membuat animasi pembelajaran berikutnya, serta animasi pembelajaran dapat disimpan sebagai hak milik sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian pengembangan animasi pembelajaran ini, bisa dijadikan refrensi bagi peneliti lain untuk penelitian variabel yang sama atau variabel yang berbeda.

1.6 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan dari rancangan animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita pada kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk menguji kelayakan animasi pembelajaran menurut ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita pada kelas V Sekolah Dasar.

3. Untuk mengetahui hasil uji coba kegunaan animasi pembelajaran dalam uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita pada kelas V Sekolah Dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk spesifikasi produk yang akan dihasilkan untuk penelitian pengembangan ini adalah media animasi pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran. Untuk materi dalam video tersebut menyesuaikan dengan KD dan analisis buku guru serta buku siswa yang telah dilakukan. Dalam animasi ini selain terdapat penjelasan materi terdapat juga kegiatan yang dapat menarik perhatian siswa dengan baik. Kegiatan tersebut berupa pemberian pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang dapat melatih siswa dalam mengemukakan pendapat atau ide-ide yang dimilikinya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan pada guru dan siswa kelas V di SDN 1 Cempaga bahwa setelah dilakukan analisis buku siswa kelas V khususnya pada tema 8 lingkungan sahabat kita menunjukkan bahwa dalam pemaparan materi masih kurang dan belum luas. Selain itu contoh-contoh dalam buku siswa tersebut masih sangat kurang. Materi pembelajaran juga belum dikaitkan dengan lingkungan disekitar siswa, sehingga siswa hanya mengetahui contoh-contoh yang dipaparkan dalam buku siswa tersebut. Hal ini jika dibiarkan terus menerus maka pemahaman siswa menjadi terbatas. Guru di SD tersebut mengatakan dalam proses pembelajaran masih kurang dalam penggunaan media,

guru hanya memanfaatkan media seperti Peta, Globe dan gambar-gambar yang disediakan oleh guru dalam pembelajaran IPS khususnya.

Hal tersebut terjadi karena masih kurangnya media yang tersedia untuk digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Ketika proses pembelajaran dengan sistem daring juga sangat sulit menemukan media yang mudah dalam buku siswa yang masih dangkal dan belum lengkap maka hal tersebut menjadikan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Selanjutnya rata-rata siswa kelas V di SD tersebut mengatakan belum pernah diberikan animasi pembelajaran yang dibuat secara langsung sehingga pengetahuan yang didapat kurang maksimal dalam memahami suatu pembelajaran. Maka pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS yang diberikan hanya berbentuk ceramah yang membuat siswa cepat bosan dan pembelajaran dalam tema lingkungan sahabat kita muatan IPS menjadi kurang menarik karena siswa hanya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa diberikan penjelasan materi. Animasi belum ada pada pembelajaran tema lingkungan sahabat kita muatan IPS, apalagi dalam pembelajaran sistem daring.

Animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V sekolah dasar sangat penting dikembangkan karena 1) dapat membantu pemahaman anak-anak tentang materi yang kompleks, 2) dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar melalui animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, 3) membantu penyampaian materi secara lebih jelas kepada siswa dalam sistem pembelajaran luring ataupun daring, 4) animasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru dan siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan animasi pembelajaran animasi pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar didasarkan atas beberapa asumsi berikut:

- a. Siswa kelas V pada umumnya sudah mampu membaca dengan baik, sehingga dapat mempelajari animasi pembelajaran ini dengan baik.
- b. Animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas kepada siswa.
- c. Animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar ini mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan disekitar siswa.
- d. Dengan tampilan yang menarik dan pemaparan materi yang disertai gambar-gambar akan menarik perhatian siswa untuk belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan yang mempengaruhi pengembangan animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar ini sebagai berikut:

- a. Keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, dan biaya menyebabkan tahap *implementation* pada model ADDIE yang digunakan tidak terlaksana. Efektivitas pada tahap *implementation* tidak dilaksanakan untuk mengetahui respons, melainkan hanya pada kelayakan animasi pembelajaran.

- b. Pengembangan animasi pembelajaran pada muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar sehingga cakupan materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan analisis buku guru, buku siswa dan KD yang telah ditetapkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan.
2. Animasi pembelajaran merupakan kumpulan-kumpulan materi pembelajaran yang telah disusun secara sistematis yang digunakan sebagai sumber belajar dan didalamnya terdapat kegiatan yang dapat menimbulkan interaksi antara animasi pembelajaran dengan peserta didik.
3. Muatan IPS pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita kelas V Sekolah Dasar dengan KD. 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. KD 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. Animasi pembelajaran menyesuaikan dengan materi-materi pada topik tersebut.