

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberikan dampak positif dalam segala bidang terutama pada pendidikan. Didalam pendidikan teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien yang dimana dengan adanya teknologi dapat mempermudah penyampaian pesan dari pendidik ke peserta didik. Adanya teknologi yang canggih pada saat ini menyebabkan terciptanya beragam media pembelajaran digital yang bentuk bisa berupa game, *augmented reality*, *virtual reality* dan lain sebagainya. Beragamnya media pembelajaran yang ada pada saat ini haruslah diimbangi dengan pendidik yang berkualitas dengan begitu maka teknologi dapat digunakan secara optimal.

Kualitas pendidikan yang baik bisa dilihat dari keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang tentunya dibantu dengan sarana dan prasarana yang dipakai. Pemakaian media pembelajaran akan memberikan kesempatan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat haruslah sesuai dengan peserta didik dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memenuhi tujuan pembelajaran yang akan

dicapai. Dengan perkembangan jaman saat ini guru juga harus menyesuaikan kemampuannya menghadapi perkembangan digital agar nantinya kompetensi guru akan meningkatkan pembelajaran. Dengan adanya guru yang berkualitas akan berdampak positif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Menurut AECT dalam (Azhar Arsyad, 2011) media adalah segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Media memiliki beberapa jenis seperti media audio, media visual dan media audio visual. Tiap media memiliki karakter masing-masing masing sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran, media audio biasanya digunakan untuk melatih peserta didik dalam mendengarkan dengan cermat terlebih dalam beberapa bidang pembelajaran seperti bahasa indonesia, bahasa asing dan lain-lain, Sedangkan media visual biasanya digunakan untuk memberikan gambaran dari objek asli yang tidak bisa dihadirkan pada saat pembelajaran media visual juga bisa berupa bentuk gambar ataupun foto, Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan media visual bentuk dari media ini seperti video pembelajaran dan animasi. Menurut Ambuko Benson, Florence Odera (Purwono, 2018) *Media is expected to play a critical role in enhancing academic performance*. Media diharapkan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik dengan adanya media maka kemampuan peserta didik bertambah. kemajuan perkembangan jaman membuat media pembelajaran menjadi berkembang sangat pesat sehingga banyak media pembelajaran pada saat ini menggunakan media pembelajaran digital. contohnya: video pembelajaran, animasi, aplikasi pembelajaran, *game education*

dan lain-lainnya. Media pembelajaran digital tentunya sangat menarik digunakan pada proses pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran digital harus ada sarana berupa perangkat keras dan perangkat lunak. perangkat keras berbentuk seperti komputer, laptop, smartphone, proyektor dan lain-lainnya. Sedangkan perangkat lunak berbentuk seperti: linux, windows, android, ios dan lain-lainny. Penggunaan media digital sangatlah mudah digunakan pada saat ini karena pada saat ini sudah banyak *software* yang sudah menyediakan beragam hal-hal yang di butuhkan dalam membuat media pembelajaran.

Video animasi merupakan salah satu media yang menggabungkan media audio dan media visual. Video animasi ini merupakan serangkaian gambar objek yang disusun khusus sehingga menjadi sebuah gambar bergerak, Media video animasi ini juga dapat menarik perhatian peserta didik karena menggunakan gambar yang bergerak unik dan menarik. Penerapan video animasi dalam pembelajaran akan membuat peserta didik fokus untuk melihat dan mengamati video animasi tersebut. Perkembangan teknologi pada saat ini membuat media video animasi terbilang sangatlah mudah karena sudah disediakan *software* berupa aplikasi ataupun situs web yang memang sudah menyiapkan animasi tersebut sehingga pengguna bisa memasukan materi yang ingin dijelaskan.

Model pembelajaran berbasis masalah bisa diartikan sebagai model pembelajaran yang menyajikan permasalahan dunia nyata dan peserta didik dituntut untuk berfikir secara kritis untuk memecahkan masalah yang disajikan tersebut kemudian di diskusikan bersama agar dapat saling bertukar pendapat pada peserta didik lain sedangkan guru adalah sebagai penengah dari proses diskusi. Tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah ini selain untuk meningkatkan kemampuan

peserta didik dalam berfikir kritis, peserta didik juga dapat melatih komunikasi dengan sesama teman, dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Nurul Hayati, S. Pd.I selaku wali kelas III di MI Nurul Wathan celukan bawang kelas III pada tanggal 27 november 2021 jam 08:00 sampai 11:00 didapatkan beberapa informasi bahwa nilai peserta didik pada muatan bahasa indonesia dengan KKM yang di tetapkan 75. Dari 42 siswa didapatkan hasil nilai rata rata muatan pelajaran bahasa indonesia sebesar 55,50%, dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan buku guru dan buku murid. Guru hanya sesekali menggunakan media video pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi video tersebut diambil dari internet. Sarana yang ada juga sudah memadai, seperti laptop, listrik, LCD proyektor, akan tetapi dalam penggunaannya kurang maksimal, sehingga peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Di samping itu, guru juga belum terampil menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materi pembelajaran, pada proses pembelajaran guru belum bisa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, terutama pada muatan pelajaran bahasa indonesia. Kemudian, hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2022 jam 08:00 sampai jam 11:00 didapatkan bahwa guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton, guru juga minim dalam penerapan media pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran. Kemudian, tanggapan dari siswa sendiri pada saat berlangsung hanya sebagian siswa yang aktif dalam pembelajaran, siswa juga sering hilang fokus pada saat pembelajaran dilaksanakan siswa cepat merasa bosan dikarenakan proses

pembelajarannya menggunakan metode ceramah. adapun beberapa siswa yang memang kemampuan dalam belajar sangat kurang dalam proses pembelajarannya.

Dari permasalahan yang dipaparkan terdapat beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung, faktor internalnya yaitu hilangnya fokus peserta didik dalam pembelajaran dan minat peserta didik dalam pembelajaran rendah. Kemudian, Faktor eksternal yaitu guru hanya menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran, guru juga kurang mahir dalam menerapkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung dan fasilitas yang kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari nilai peserta didik yang rendah perlu adanya pengembangan media yang dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan perlu adanya solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis masalah menggunakan *software* adobe after effect yang diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik tidak hilang fokus dan memahami secara penuh materi yang diajarkan. Video animasi berbasis masalah ini sangatlah menarik digunakan karena divisualisasikan dengan animasi yang menarik dan diberikan sebuah narasi yang akan memperjelas penyampaian materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ini sejajar dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Jerry Radita Ponza. 2018) yang menyatakan dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan cerita yang menarik dan penuh warna yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. adapun manfaat dari video animasi tingkat efisiensi dan kecepatan

yang lebih tinggi dalam penyampaian materi, kemampuan untuk membuat objek atau bahan, mampu melakukan diskusi tertentu secara berulang-ulang, video yang dapat menggambarkan proses dan peristiwa secara lebih deskriptif, detail dan spesifik (Mashuri & Budiyo, 2020).

Dari Latar Belakang Tersebut Penulis Ingin Melakukan Penelitian Dengan Judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis masalah Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI Nurul Wathan Celukan Bawang Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, ditemukan beberapa faktor permasalahan yang menyebabkan hasil nilai belajar menjadi rendah, yaitu:

- 1) Guru kurang memanfaatkan fasilitas yang telah di sediakan.
- 2) Kurangnya literasi pada peserta didik karna guru jarang menerapkan media dan model pembelajaran yang beragam.
- 3) Kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan penelitian ini difokuskan dan dibatasi permasalahannya, sehingga dibutuhkan sebuah media dan model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan literasi peserta didik. Media pembelajaran tersebut adalah video animasi pembelajaran berbasis masalah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti adalah:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video animasi pembelajaran berbasis masalah dalam muatan pelajaran bahasa indonesia di kelas III MI Nurul Wathan Celukan Bawang?
- 2) Bagaimanakah validitas dari media video animasi pembelajaran berbasis masalah pada muatan pelajaran bahasa indonesia di kelas III MI Nurul Wathan Celukan Bawang?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video animasi pembelajaran berbasis masalah pada muatan pelajaran bahasa indonesia di kelas III MI Nurul Wathan Celukan Bawang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, ditentukan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun terhadap media video animasi pembelajaran berbasis masalah pada muatan pelajaran bahasa indonesia kelas III MI Nurul Wathan Celukan Bawang.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis masalah pada muatan pelajaran bahasa indonesia III MI Nurul Wathan Celukan Bawang.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis masalah pada muatan pelajaran bahasa indonesia III MI Nurul Wathan Celukan Bawang.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat kontribusi positif terhadap pengembangan Teknologi Pendidikan sesuai dengan 5 kawasan teknologi pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

b. Manfaat Praktis

1) Peserta didik

Sebagai media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam muatan pelajaran bahasa indonesia yang dipadukan dengan teknologi.

2) Guru

Memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara dan melatih kemampuan pendidik untuk memanfaatkan sebuah teknologi digital.

3) Kepala sekolah

hasil dari penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pedman kepala sekolah dalam dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.

4) Peneliti lain

Meningkatkan wawasan peneliti dalam merancang pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan adalah video animasi pembelajaran yang membahas muatan pelajaran bahasa indonesia kelas III.
- 2) Konten yang ada didalamnya berisi KD, tujuan pelajaran, Materi dan soal-soal yang akan di diskusikan bersama untuk peserta didik.

- 3) Video animasi ini memiliki keunggulan yaitu menyampaikan materi yang meyajikan permasalahan di dunia nyata dengan animasi yang menarik. Dengan ini diharapkan peserta didik dapat mengerti tentang materi yang dibahas.
- 4) Video animasi ini dikembangkan menggunakan adobe after effect, adobe photoshop, adobe ilustration, dan *software* lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan video animasi pembelajaran berbasis masalah ini agar peserta didik belajar secara efektif dan aktif sehingga menambah literasi bagi peserta didik. Peserta didik juga dapat lebih mudah memahami apa materi yang di pelajarinya dengan disajikan permasalahan yang nyata kemudian berdiskusi bersama siswa lainnya sehingga menemukan sebuah solusi dari permasalahan tersebut.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animasi pembelajaran ini terdapat beberapa asumsi antara lain sebagai berikut.

- 1) Video animasi dapat menarik perhatian, minat belajar peserta didik sehingga tidak mudah kehilangan fokus dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan literasi peserta didik.
- 2) Sarana prasarana yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran

Adapun keterbatasan dari pengembangan video animasi yang di buat yaitu pengembangan video animasi ini di kembangkan berdasarkan peserta didik dan

guru guna menyelesaikan masalah yang di hadapi peserta didik dengan memberikan media video animasi pembelajaran berbasis masalah sehingga masalah dari peserta didik terselesaikan khusus pada muatan pelajaran bahasa indonesia.

1.10 Definisi Istilah

1) Pengembangan

pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan.

2) Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat untuk pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

3) Video Animasi

Video animasi adalah serangkaian gambar yang ditampilkan dalam waktu yang cepat sehingga menipu mata sehingga terlihatnya sebagai gambar yang gerakan.

4) Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata didalam materi yang dibahas sehingga siswa dituntut untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah tersebut.

5) Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.