

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah cerminan masa depan bangsa. Dimana masa depan suatu bangsa ditentukan oleh keadaan pendidikan saat ini. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam undang-undang tersebut menyampaikan pesan bahwa segala kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran tidak lepas dari pembentukan moral serta menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Untuk itu keberhasilan suatu pendidikan salah satunya sangat ditentukan oleh adanya individu yang aktif, terampil, dan mandiri melalui kegiatan proses belajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu antara guru kepada siswa. Pada proses belajar mengajar ini tentunya tidak terlepas dari sebuah masalah pembelajaran, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu. Masalah pembelajaran inilah yang menghambat proses pembelajaran atau transfer ilmu

di sekolah. Masalah pembelajaran di sekolah diantaranya siswa yang kurang aktif, siswa yang merasa bosan karena tidak ada variasi belajarnya atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran, lingkungan yang kurang mendukung kegiatan belajar mengajar dan lain sebagainya.

Menurut peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 dalam pasal 19, dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan yang di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup, serta kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidik harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik, dari sumber belajar yang bervariasi. Proses pembelajaran perlu direncanakan secara efektif dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, kegiatan memegang peranan penting karena proses interaksi peserta didik, guru, dan sumber belajar terjadi di dalam kegiatan tersebut.

Beragam jenis media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu media video pembelajaran. Daryanto (2013:88) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensia. Video dapat dimanfaatkan sebagai program pembelajaran, dikarenakan dapat memberikan pengalaman tidak terduga untuk peserta didik. Selain itu, video dapat juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk

menampilkan perubahan. Penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi daya tarik siswa untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Media video dianggap menarik oleh siswa, karena guru jarang bahkan ada yang tidak pernah menggunakan media video pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar.

Media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang memiliki elemen suara dan gambar seperti rekaman video, slide suara, dan sebagainya. Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan unsur pengelihatian (*visual*) dan juga pendengaran (*auditif*) sehingga media tersebut dapat dilihat maupun didengar suaranya. Media audiovisual dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 serta dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran online. Penggunaan media audiovisual dapat menarik perhatian siswa dengan tampilan yang menarik sehingga pesan dan informasi terkait pengetahuan pembelajaran mudah dipahami oleh siswa, contohnya seperti penggunaan media video animasi yang menarik Purwono, dkk (2014:130). Jika siswa mengalihkan konsentrasi, maka mereka akan ketinggalan jalannya video pembelajaran Fujiyanto, dkk (2016:254) .

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Inpres 2 Tolowata menyatakan bahwasanya sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai, salah satunya terdapat infokus dan terkait dengan daya listrik yang ada disekolah tersebut sudah cukup kuat untuk mendukung proses pembelajaran, namun masih minimnya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut untuk menggunakan media pembelajaran di kelas, serta

pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya menerangkan materi melalui media konvensional seperti papan tulis sehingga mengakibatkan siswa tampak kurang tertarik dan cepat merasakan bosan dengan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Septianova & Rusiyanto (2017:62) menyatakan bahwasanya media konvensional seperti papan tulisan yang sering digunakan guru dalam mengajar cenderung membuat siswa bosan karena hanya terjadi interaksi satu arah saja, yaitu guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan media yang sering digunakan guru didalam kelas hanya memanfaatkan benda-benda sekitar dan menggunakan media berupa gambar saja sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal misalnya penggunaan gambar yang berukuran kecil dapat menyulitkan siswa yang duduk dibelakang untuk melihatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Baladi (2016:70) mengatkan media gambar tidak dapat membantu siswa untuk membuat ringkasan materi. Selain itu media gambar yang kecil menyulitkan siswa yang duduk dibelakang untuk melihat gambar tersebut.

Saat ini guru kurang menguasai dalam menggunakan *software editing* video yang pada akhirnya dalam menyampaikan pembelajaran guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada misalnya mengambil video dari situs *youtube*. Dan berdasarkan pernyataan dari salah satu guru kelas III bahwasanya pada tema 3 subtema 1 khususnya pada pembelajaran 1 yang memuat mata Pelajaran Matematika dengan materi satuan baku dan mata Pelajaran SBdP dengan materi pola irama dalam lagu yang dirasa cukup sulit bagi siswa ini di buktikan nilai rata-rata 26% hasil belajar siswa kelas III SDN

Inpres 2 Tolowata yang belum mencapai kriteria ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah diterapkan guru yaitu 76.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media audiovisual berupa video animasi. Media video animasi tersebut terkait dengan pengetahuan yang akan disajikan siswa dalam rangka berusaha memancing siswa untuk lebih tertarik dalam mempelajari pembelajaran kelas III SDN Inpres 2 Tolowata pada tema 3 benda disekitarku

Berdasarkan paparan dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjenis pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA III BENDA DISEKITAR KU UNTUK SISWA KELAS III DI SDN INPRES 2 TOLOWATA”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang memiliki kegiatan yang mampu menunjang untuk memahami pembelajaran pada tema benda disekitarku.
- 2) Guru juga kurang memahami dalam menggunakan media pembelajaran video animasi

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah agar penulis tidak menyimpang dari judul penelitian yang telah ditetapkan, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah yang

akan diteliti yaitu materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada materi benda disekitarku dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Video Animasi tema III benda disekitarku.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang akan dikaji dapat di rumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana media pembelajaran video animasi yang layak, praktis, efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema III benda disekitar ku pada siswa kelas III SDN Inpres 2 Tolowata ?
- 2) Bagaimanakah lintas belajar media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema III benda disekitar ku pada siswa kelas III SDN Inpres 2 Tolowata ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat di ketahui bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu antara lain:

- 1) Untuk mengetahui media pembelajaran video animasi yang layak, praktis, efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema iii benda disekitar ku pada siswa kelas III.
- 2) Mengetahui lintas belajar dari media pembelajaran video animasi yang dikembangkan pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III di SDN.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan media ini diantaranya:

- 1) **Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya strategi dan desain pembelajaran di sekolah dasar serta pengembangan video animasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi benda disekitar ku kelas III sekolah dasar sehingga dapat menunjang pembelajaran dalam materi bena disekitar ku.

2) Manfaat Penelitian Secara Praktis

a) Bagi siswa

Memberikan nuansa dan pengalaman baru serta menyenangkan dalam proses pembelajaran Selain itu peserta didik lebih mudah memahami materi ajar dengan cara yang berbeda karena dalam pembelajaran video animasi siswa yang dikembangkan memiliki desain tampilan yang menarik, banyak gambar dan dengan itu siswa tidak akan bosan dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan bosan dalam mengerjakannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa lebih tertarik pada materi.

b) Bagi guru

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi siswa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran disekolah.

c) Bagi Peneliti lain

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat dijadikan motivasi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran menjadi lebih bermutu dan lebih baik, serta mampu mengasah konsep-konsep yang lebih dalam. Peneliti lain juga dapat menyempurnakan media

video animasi yang telah dirancang dan dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran lainnya.

1.7. Spesifik Produk Pengembangan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran benda disekitarku. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang permasalahan yang berkaitan dengan benda disekitarku.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi yang dimana video animasi berdurasi 8 menit. Di dalamnya berisi tema 3 benda disekitarku.
3. Yang pertama isi dari video animasi mempelajari tentang benda disekitarku dengan muatan Bahasa Indonesia, matematika, dan SBdP.
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan senang untuk belajar.

1.8. Penjelasan Istilah

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan membuka lebar-lebar membentangkan menjadikan maju/sempurna (Balai Pustaka). Jadi pengembangan merupakan suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu “kearah yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran sebagai alat, dan bahan yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk

mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari,,pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, yang bertujuan untuk“mencapai proses pembelajaran yang diinginkan.

3. Video Animasi pembelajaran

Video animasi pembelajaran merupakan media“audio visual merupakan sebuah, gambar-gambar, yang, bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik

