

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, saat ini telah membawa dampak yang sangat berguna untuk kehidupan manusia. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi telah membantu kegiatan masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan seperti ekonomi, budaya, sosial, politik, dan pendidikan. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi saat ini, mau tidak mau menuntut dunia pendidikan untuk selalu berkembang dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi pendidikan dapat dikatakan sebagai proses yang bersistem dalam memecahkan masalah pendidikan sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar (Miarso, 2005). Menurut AECT 2004 (dalam Tegeh, 2008:29) yang mengungkapkan bahwa “teknologi pendidikan merupakan suatu kajian dan praktik etika dalam menyediakan belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”. Penerapan teknologi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran ditujukan untuk mewujudkan:

(1) rancangan dan sajian pembelajaran dikemas lebih menarik, efektif, dan efisien, (2) proses pembelajaran lebih menyenangkan, lebih mudah, lebih cepat, lebih murah, sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih efektif, efisien dan menumbuhkan ketertarikan pada hal yang dipelajari oleh siswa (Tegeh, 2008).

Pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian informasi/pesan dari pendidik ke peserta didik untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pihak pendidik, melainkan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Sumber belajar yang dimaksud yaitu materi atau bahan ajar, metode, media, situasi, dan evaluasi (Lilawati, 2017). Komponen-komponen dalam proses pembelajaran tersebut harus saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Arsyad (2017:19) mengungkapkan bahwa “metode dan media adalah dua unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar”. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2017) pemilihan metode mengajar yang tepat akan berpengaruh terhadap jenis media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan keinginan, motivasi, minat, merangsang kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis pada peserta didik (Jalinus dan Ambiyar, 2016). Media pembelajaran ialah suatu alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat menarik minat, perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sudatha dan Tegeh, 2015). Dari pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran membutuhkan media sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan persepsi indera media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu media audio, visual, dan audio-visual (Setyosari dan Sihkabuden dalam Sudatha dan Tegeh, 2015). Media audio merupakan media pembelajaran dalam penyampaian pesan/informasi melalui suara. Media visual merupakan media pembelajaran dalam penyampaian pesan/informasi melalui gambar, dan media audio visual merupakan media pembelajaran dalam penyampaian informasi/pesan melalui suara dan gambar. Jika menggunakan lebih dari satu jenis indera untuk memperoleh informasi dalam proses belajar mengajar, informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini dipertegas oleh pernyataan Confisius (seorang filsuf besar China dalam Prastowo, 2014:342) yang mengungkapkan bahwa “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”.

Animasi termasuk dalam kategori media audio visual. Animasi merupakan gambar bergerak yang dikerjakan dengan menggunakan teknik tertentu sehingga gambar diam seolah-olah dapat bergerak atau hidup, dan dilengkapi dengan audio. Suartama (2017:14) mengungkapkan bahwa “animasi mempunyai kemampuan dalam menjelaskan suatu konsep yang rumit dan sulit menjadi menarik secara visual dan juga dinamik”. Animasi juga dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki gaya belajar tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Sudrajat dalam Ayuningdyah, 2018). Jadi, dapat dikatakan bahwa animasi dapat mengatasi keberagaman gaya belajar peserta didik. Hal ini dipertegas oleh penelitian yang dilakukan oleh Partiw (dalam Pardomuan, 2018) yang mengungkapkan bahwa “gaya belajar yang dimiliki siswa di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng cenderung beragam, yaitu 56,92% siswa cenderung memiliki gaya belajar visual, 44,62%

siswa cenderung memiliki gaya belajar auditorial, dan 43,07% siswa cenderung memiliki gaya belajar kinestetik”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muslimin (2017) mengungkapkan bahwa animasi pembelajaran dapat menarik perhatian, menumbuhkan motivasi belajar, dan pesan yang disampaikan oleh pendidik secara verbal menjadi lebih jelas dan lebih konkret, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Animasi dikembangkan berdasarkan manfaatnya sesuai dengan kebutuhan seperti hiburan, iklan, ataupun pembelajaran.

Binanto (2010) menyatakan animasi dua dimensi adalah suatu teknik yang dibuat/diedit di komputer menggunakan gambar vector dua dimensi. Istilah animasi dua dimensi yaitu salah satu teknik pembuatannya menggunakan perangkat lunak komputer. Mulai dari membuat satu gambar, proses pewarnaan, mengatur gerak, dan mengatur waktu. Disebut dua dimensi karena hanya memiliki dua sisi saja, sisi lebar dan sisi panjang serta tidak ada unsur ketebalan. Dengan adanya animasi dua dimensi diharapkan dapat membantu proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan gagasan dalam kurikulum 2013. Prameswari (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang ada untuk dikemas dalam satu kesatuan menjadi sebuah tema. Prastowo (2014:56) menyatakan bahwa “siswa harus aktif berperan dalam pembelajaran dan pemberdayaan memecahkan permasalahan, sehingga akan menumbuhkan kreativitas dan potensi yang dimiliki oleh siswa”. Kegiatan pembelajaran tematik yang didukung dengan media pembelajaran, maka akan

tercipta suasana yang menyenangkan bagi peserta didik serta dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada PPL *Real TP* yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di SD Negeri 1 Banjar Bali, bahwa guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Bahan ajar yang digunakan ialah buku paket dan terkadang menggunakan media *power point* disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, hambatan yang dialami oleh guru selama mengajar adalah kurangnya media yang mendukung materi pembelajaran tematik yang memadukan beberapa mata pelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali, juga didapatkan informasi bahwa konsep materi pembelajaran tematik sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan konsep materi pembelajaran tematik bersifat abstrak, selain itu keberagaman gaya belajar siswa masih menjadi kendala guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran di kelas, sekitar kurang lebih 8 dari 29 orang siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. SD Negeri 1 Banjar Bali memiliki fasilitas berupa empat *unit LCD (Liquid Crystal Display)* proyektor, dua *unit sound system*, dan dua *unit laptop*, namun jarang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. SD Negeri 1 Banjar Bali juga telah mengimplementasikan kurikulum 2013 yang mendukung dan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Hasil belajar tematik yang dicapai siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali pada semester ganjil 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, di beberapa muatan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berikut

merupakan daftar rekapitulasi nilai pada semester ganjil tahun 2018/2019 siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Siswa Kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali Semester Ganjil
Tahun 2018/2019

No.	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata Siswa	KKM
(1)	(2)	(3)	(4)
1	PKn	71,41	70
2	B.Indonesia	63,93	66
3	Matematika	60,10	61
4	SBdP	72,59	72
5	PJOK	77,79	75

Berdasarkan data tabel tersebut telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran tematik khususnya dalam hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran tematik, metode yang digunakan guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Materi pembelajaran tematik sulit dipahami siswa, keberagaman gaya belajar siswa masih menjadi kendala guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan tersedianya fasilitas seperti LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali bahwa sebanyak 72,41% atau 21 dari 29 orang siswa lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada menggunakan media cetak (LKS, modul, dll). Melihat realita di lapangan tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, mudah memahami materi pelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan Pengembangan

Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab;
2. Kurangnya media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran tematik;
3. Materi pembelajaran tematik sulit dipahami oleh siswa;
4. Keberagaman gaya belajar siswa masih menjadi kendala guru dalam menyampaikan materi pembelajaran;
5. Tersedianya fasilitas seperti LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor yang belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran;
6. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di beberapa muatan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian pengembangan ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan animasi dua dimensi menggunakan model ADDIE. Konten dalam produk pengembangan animasi dua dimensi yaitu pembelajaran tematik tema 4 (Kewajiban dan Hakku), sub tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), pembelajaran 5. Tema 5 (Keadaan

Cuaca), sub tema 1 (Keadaan Cuaca) pembelajaran 1. Tema 7 (Perkembangan Teknologi), sub tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), pembelajaran 5 kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020;
2. Mendeskripsikan validitas pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Animasi dua dimensi yang dikembangkan akan dikemas dengan sangat menarik dan berbeda dari animasi-animasi pembelajaran lainnya, karena pada animasi dua dimensi ini nantinya akan terdapat komponen teks, audio dan visual yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat memberikan contoh yang konkrit serta lebih mudah untuk dipelajari. Pada animasi dua dimensi ini juga terdapat tombol navigasi untuk mengakses tema yang ingin dipelajari, serta terdapat evaluasi untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa setelah menggunakan animasi dua dimensi. Adapun spesifikasi produk pengembangan animasi dua dimensi ini adalah sebagai berikut.

1. Nama produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2019/2020.

2. Konten produk

Terdapat tiga tema dalam animasi dua dimensi ini, yaitu: (1) tema 4 (Kewajiban dan Hakku), sub tema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah), pembelajaran 5. (2) Tema 5 (Keadaan Cuaca), sub tema 1 (Keadaan Cuaca) pembelajaran 1, dan (3) tema 7 (Perkembangan Teknologi), sub tema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi), pembelajaran 5.

Media animasi dua dimensi didesain sedemikian rupa dan berbeda dari kebanyakan animasi dua dimensi lainnya karena animasi dua dimensi ini bersifat interaktif yang dapat mengakses beberapa tema yang ingin dipelajari, serta terdapat evaluasi untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa setelah menggunakan

animasi dua dimensi. Pada animasi dua dimensi akan terdapat komponen teks, audio, visual, dan karakter manusia yang disajikan dalam bentuk kartun hidup sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian animasi dua dimensi ini.

3. *Software*

Animasi dua dimensi ini dikembangkan dengan beberapa perangkat lunak (*software*) seperti *corel draw*, *adobe potoshope*, *adobe flash*, *audacity*, *filmmora* dan *powerpoint*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk kelas III Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari pengembangan animasi dua dimensi ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan mengenai animasi dua dimensi, yang dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan penelitian selanjutnya terkait animasi dua dimensi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat menambah koleksi media pembelajaran tentang pembelajaran tematik di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian sejenis, sehingga peneliti lain bisa mengembangkan hasil penelitian menjadi maksimal.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada asumsi dan keterbatasan pengembangan dijabarkan dua hal, yaitu: 1) asumsi pengembangan dan 2) keterbatasan pengembangan.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Animasi dua dimensi dalam pembelajaran tematik ini dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi peserta didik, mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik;
2. Animasi dua dimensi dalam pembelajaran tematik ini dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran tematik untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 1 Banjar Bali;

2. Pengembangan animasi dua dimensi ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas III Sekolah Dasar;
3. Konten produk animasi dua dimensi yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar.

1.9 Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian untuk menghindari adanya kekeliruan. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran (Tegeh dan Jampel, 2017).
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Kustandi dan Sutjipto, 2016).
3. Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan gambar diam menjadi seolah-olah hidup (Munir dalam Muslimin, 2017)
4. Animasi dua dimensi adalah suatu teknik animasi tradisional yang dikombinasikan dengan perangkat lunak komputer, kemudian dibuat dan diedit melalui komputer menggunakan gambar vektor 2D (Binanto, 2010).
5. Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa kompetensi dasar, indikator, dan tujuan

pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang ada untuk dikemas dalam satu kesatuan menjadi sebuah tema (Prameswari, 2017).

6. ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh dan Jampel, 2017).

