

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 menjadikan semua guru melakukan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah Daring. Istilah model pembelajaran daring mulanya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan penggunaan teknologi internet berbasis komputer (computer-based learning/CBL) ((Kuntarto, 2017). Pada pembelajaran daring, siswa diharapkan bisa menguasai atau memahami materi walaupun guru memberikan materi tanpa adanya tatap muka secara langsung dengan perkembangan teknologi. Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar yang mampu menuangkan segala ilmu pengetahuan dan informasi bagi anak didik. Menurut Isman (dalam Dewi, 2020) Daring merupakan pemanfaatan penggunaan jaringan internet pada kegiatan pembelajaran, dimana dalam pembelajaran ini siswa mempunyai keleluasaan waktu belajar, dan bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Guru hendaknya membimbing siswa untuk menemukan data dan informasi sendiri serta mengolah dan mengembangkannya, oleh karena itu diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah peran guru sebagai pusat informasi (*teacher centered*) menjadi berperan sebagai fasilitator, mediator, dan teman yang memberikan kondisi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan. Pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan menuntut keterampilan guru

menggunakan teknologi dalam mengelola pembelajaran di kelas. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik tetapi juga sebagai fasilitator.

Teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru karena teknologi memberikan guru dan siswa untuk berfikir inovatif agar suasana pembelajaran semakin menarik dan tentunya siswa semakin semangat belajar serta antusiasnya dalam mengikuti pelajaran walaupun dengan sistem belajar daring. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Aplikasi multimedia seringkali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan, dimana dalam implementasinya multimedia digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Mufarokah, 2009: 103). Menurut Arsyad (2010: 15-16), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran sering dikaitkan dalam pemberian materi sebagai penunjang pembelajaran baik itu pembelajaran

tematik maupun pembelajaran lainnya. Pada pembelajaran tematik integratif yang salah satu muatan materinya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirangkum secara ilmiah dalam memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa (susanto, 2013). Selain itu, IPS dapat dikatakan sebagai komposisi dari berbagai disiplin ilmu (interdipliner) yaitu, IPS mengambil disiplin ilmu sosial seperti geografi, antropologi, arkeologi, ekonomi, hukum, ilmu politik dan ilmu kemanusiaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *project*, dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari rumah. Video Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Menurut Salim (2003: 1), animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*). Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak ke dalam atau keluar

layar; bola dunia yang memutar; mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak *quicktime* dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media.” (Setyaningsih, 2012: 6).

Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran alasan dipilihnya video animasi sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program video animasi sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapannya dengan teknologi lain. Video animasi biasanya digunakan dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi media ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat terbantu dengan adanya media video animasi ini dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media video animasi berbasis *project* dalam muatan materi kenampakan alam mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 4 Penatih.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

- 1.2.1 Masih ada kecenderungan siswa bosan dengan media belajar yang diterapkan oleh guru yang masih berpatokan dengan materi yang ada di buku.
- 1.2.2 Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring.
- 1.2.3 Siswa kurang maksimal dalam memanfaatkan fasilitas belajar yang ada

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi pada belum adanya media Interaktif yang memotivasi belajar siswa Kelas IV sekolah dasar dalam bentuk media video animasi berbasis *project*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai Berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah Rancang Bangun Media Video Animasi Berbasis *Project* dalam muatan materi kenampakan alam IPS kelas IV SD Negeri 4 Penatih?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan Media Video Animasi Berbasis *Project* dalam muatan materi kenampakan alam IPS kelas IV SD Negeri 4 Penatih?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal – hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengembangkan media video animasi berbasis *project* dalam muatan materi kenampakan alam IPS kelas IV SD Negeri 4 Penatih.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media video animasi berbasis *project* dalam muatan materi kenampakan alam IPS kelas IV SD Negeri 4 Penatih.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini dapat memberikan semangat belajar untuk siswa dan guru lebih praktis dalam membantu proses belajar mengajar dari rumah. Video animasi menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung, selain itu efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman dan

pemikiran yang luas dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan walaupun belajar dari rumah

b) Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Project ini dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring di masa Covid-19. Hal ini memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi IPS yang diberikan walaupun belajar dari rumah.

2) Bagi Guru

Pengembangan media video animasi berbasis *project* memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi serta agar guru bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Selain itu tujuannya adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai fungsinya sebagai sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPS.

3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya

selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

4) Bagi PengembangLain

Bagi pengembang lain tujuan dilakukannya pengembangan media video animasi berbasis *project* ini sebagai referensi untuk mengembangkan media video animasi untuk kepentingan belajar secara lebih dalam.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran daring pada pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar tujuannya agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi serta mudah mempelajari dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa (media interaktif) dalam bentuk video animasi dengan rincian produk sebagai berikut:

1) Bentuk Produk

Media ini dikembangkan dengan cara memadukan materi dalam bentuk video dengan bantuan Aplikasi *Draw Caartoons 2* dengan menggunakan teknik editing *Adobe Premiere Pro CC 2018*. Selain itu media ini juga dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa langsung dalam bentuk video yang dapat diakses melalui media berupa *Hand Phone* (HP) maupun laptop.

2) Program yang digunakan

Dalam pengembangan program media pembelajaran ini, program yang digunakan adalah K-3D, yang didukung dengan Aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018*. K-3D menggunakan arsitektur pipe yang meningkatkan kegunaan dan fleksibilitasnya. Platform ini memungkinkan untuk membuat kombinasi yang berbeda antarmuka pengguna cukup mudah, ini memungkinkan anda membuat model 3D dengan mudah. K-3D salah satu program media interaktif yang mudah untuk dioperasikan dan sudah sangat dikenal dalam dunia Pendidikan. Program K-3D dipadukan dalam video animasi dan hasilnya berbentuk gambar, suara, video, teks dan berbagai program maupun aplikasi yang lain.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Proses pembelajaran daring dimasa Pandemi Covid-19 ini sebagian siswa merasa jenuh dengan proses belajar di rumah yang biasanya mereka di sekolah belajar bersama teman-temannya, maka peran orang tua juga sangat di perlukan dalam proses belajar tersebut. Pada pembelajaran daring sebagian guru juga ada yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar secara daring dihadapan siswanya, padahal di zaman yang sudah modern ini sebenarnya pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih menyenangkan dengan dibuatnya media-media yang inovatif dan dapat diakses dimana saja entah kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru maupun orang tuanya dirumah.

Pengembangan media pembelajaran ini lakukan hanya melihat bagaimana keefektifan dari media ini membantu siswa belajar secara daring agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa tanpa langsung melaksanakan tatap muka dengan guru disekolah.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video animasi berbasis *project* ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran IPS dimasa pandemic covid -19 ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar secara jarak jauh yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa,walaupun tidak terdapat interaksi langsung dalam memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks untuk diterima siswa seperti yang didapatkan secara tatap muka di sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

- 1) Tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.
- 2) Video animasi ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.

1.10 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah sebuah kegiatan yang dimulai dari
 - 1) Analisis kebutuhan, analisis *front* sampai *end*.
 - 2) Mendesain produk, pengembangan produk.
 - 3) Menyusun (buku petunjuk pemanfaatan).

- 4) Revisi ahli media.
 - 5) Uji coba mengimplementasikan produk atau pengevaluasi produk.
2. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan produk tersebut.
 3. Video animasi berbasis *project* adalah gambar yang bergerak yang disertai oleh suara yang dapat dilihat atau ditampilkan sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang akan diberikan guru ke siswa.
 4. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dalam pendidikan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dan terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Mata pelajaran IPS dapat mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi warga negara yang baik.

