

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (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 Penelitian**

Pada era teknologi, komunikasi, dan informasi dalam bidang IT memiliki gaya modern yang semakin maju dalam berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin menjadi motivasi dalam solusi dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Teknologi informasi sangat diperlukan oleh kalangan para generasi muda dan sangat membantu para manusia untuk memudahkan pekerjaan dan pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang bisa menguasai untuk pembelajaran secara menarik, benda konkret bukan menjadi masalah tetapi perlu dikembangkan mengenai media dengan sesuai zaman yang berkembang.

Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi penting untuk mewujudkan cita-cita pendidikan. Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang dan mempengaruhi dunia pendidikan dengan lebih dominan. Salah satu pengaruh yang dijadikan contoh merupakan adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang secara signifikan. Seperti halnya dalam memanfaatkan media pembelajaran. Para guru diperuntukkan untuk bisa membuat

media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Menurut Depdiknas (2003) menyebutkan bahwa, media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah sesuatu yang dapat menyebarkan informasi secara akurat. Dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu para pendidik dan peserta didik. Selain itu, diharapkan pendidik dan sekolah sudah melengkapi fasilitas dalam media pembelajaran, dan diharapkan hasil belajar peserta didik bisa mencapai hasil nilai kkm yang maksimum, dan pendidik bisa mengembangkan media secara optimal agar peserta didik bisa memahami dan menghasil hasil belajar yang relevan.

Jenis-jenis media ada tiga meliputi: media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio merupakan media yang bersumber dari suara dan hanya dapat didengar saja dengan memiliki unsur pesan dan konten pembelajaran dengan menimbulkan kreatif dan inovatif tersebut. Media visual merupakan media yang bersumber satu kesatuan gambar dengan memiliki unsur pesan dan konten pembelajaran dengan menimbulkan kreatif dan inovatif tersebut dengan penglihatan. Media audiovisual merupakan media yang bersumber satu kesatuan gambar dan suara dengan memiliki unsur pesan dan konten pembelajaran dengan menimbulkan kreatif dan inovatif tersebut dengan penglihatan dan pendengaran.

Video adalah media audio-visual secara menyeluruh dengan melihat keunikan dan kemenarikan konten dalam video tersebut. Pembelajaran merupakan proses pembelajaran aktivitas interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar. Media video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Media video pembelajaran bukan saja gambar tetapi ada unsur

audionya. Keunggulan video pembelajaran yaitu: dapat melengkapi proses pembelajaran dan pengalaman-pengalaman siswa dalam hal diskusi, praktik, kegiatan individu. Animasi juga termasuk media audio visual. Animasi merupakan rangkaian gambar dengan sebuah bentuk dengan memiliki gerakan, gambar, bentuk, dan simulasi. Animasi juga termasuk memiliki peran dalam pembelajaran seperti, memperkuat motivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar karena dengan berisikan gerakan, animasi, gambar, bentuk. Selain itu, sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman siswa atas materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada *ppl real TP* yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2019/2020 dan pada saat tahun ajaran semester genap tahun 2020/2021 di SD Negeri 1 Banjar Bali, bahwa guru cenderung menggunakan metode yang konvensional seperti, ceramah, dan tanya jawab. Dalam pembelajaran daring ini guru hanya mengirimkan materi video dari youtube dan mengirimkan *power point* ke grup whatsapp kelas III. Dalam analisis karakteristik peserta didik peserta didik masih sulit untuk memahami materi yang diberikan selama pembelajaran daring. Oleh karena itu materi tersebut bersifat abstrak dan belum sesuai peserta didik yang diharapkan. Dalam fasilitas di SD Negeri 1 Banjar Bali memiliki fasilitas satu unit komputer, satu unit wifi, dua unit LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor, satu unit printer, dua unit *sound system*. Namun jarang dimanfaatkan karena masa pembelajaran daring ini. SD Negeri 1 Banjar Bali telah memanfaatkan dan mengimplementasikan kurikulum 2013 yang mendukung pembelajaran tematik terpadu. Peserta didik di kelas III SD Negeri 1 Banjar Bali tahun ajaran 2020/2021 memiliki jumlah 21 siswa. Berikut beberapa daftar rekapitulasi nilai pada semester genap tahun 2020/2021.

Tabel 1.1  
 Hasil Belajar Siswa Kelas III Pelajaran Tematik  
 (Sumber: Wali Kelas III Di SD N 1 Banjar Bali)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata Siswa	Kkm
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Pkn	70,43	70
2	Bahasa Indonesia	66,25	68
3	Matematika	61,72	63
4	SBDP	70,34	70
5	PJOK	75,87	73

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen di SD Negeri 1 Banjar Bali dengan wali kelas III yaitu Ibu Ni Luh Raka Tirtawati. S.Pd., S.D diperoleh informasi bahwa pencapaian hasil belajar siswa belum optimal terutama muatan pelajaran matematika. Berdasarkan hasil analisis yang didapat, nilai rata-rata raport siswa minimal KKM, peserta didik masih saja pasif dan lebih menggunakan pembelajaran dengan menggunakan buku paket dan media video yang diambil di youtube dan memanfaatkan media pembelajaran dengan *power point*. Selain itu, berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali bahwa sebanyak 81% dengan 17 siswa dari 21 siswa lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada media *e-handout*, *e-modul*, buku paket, dll. Pada proses pembelajaran melalui daring peserta didik lebih lambat mengumpulkan tugas tepat waktu dikarenakan tidak mempunyai gadget dan hanya orang tua peserta didik yang mempunyai gadget tersebut, serta di sekolah tersebut orang tua peserta didik mengumpulkan tugas langsung ke sekolah secara tatap muka dan para guru selalu ada di sekolah. Selain itu, selama pembelajaran daring ini belum sesuai dengan karakteristik peserta didik dan belum maksimal mengimplementasikan *ICT (information communication technologies)* dan membuat bahan ajar. Hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring belum

maksimal dan peserta didik dituntut untuk mampu belajar secara mandiri, tetapi dengan tuntutan tersebut peserta didik belum bisa untuk belajar mandiri karena beberapa faktor tersebut. Beberapa faktor tersebut ialah seperti, pertama orang tua belum bisa membagi waktu untuk anak mereka untuk bisa belajar mandiri, kedua sekolah yaitu guru masih bersifat konvensional dengan memberikan media yang secara abstrak, ketiga lingkungan atau masyarakat tidak mendukung dalam pembelajaran daring seperti meninggalkan pembelajaran agar peserta didik bisa bermain atau bekerja membantu orang tua mereka. Hal yang membuat peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal dan memiliki keingintahuan dalam media pembelajaran. Selain itu, selama pembelajaran daring fasilitas di sekolah hanya menggunakan komputer dan *printer* untuk membantu kinerja guru. Komputer hanya satu unit, satu unit wifi, dan satu *printer* unit ini merupakan fasilitas sekolah yang hanya membantu guru selama pembelajaran daring.

Oleh karena itu peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan motivasi, minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar yang relevan dan berkualitas. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media video animasi pada pelajaran tema 5 cuaca di SD Negeri 1 Banjar Bali.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan latar belakang masalah di atas, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu,

1. Pada hasil pencatatan dokumen siswa masih ada yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal tersebut.

2. Keaktifan siswa dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran daring belum maksimal pada proses pembelajaran pelajaran tematik.
3. Guru belum memaksimalkan menggunakan media pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan belum maksimal menggunakan media pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengembangkan video animasi merupakan pelengkap dalam proses belajar mengajar pelajaran pada tema 5 cuaca kelas iii. Video pembelajaran ini akan disajikan dalam bentuk audiovisual yang berisi gambar animasi, suara, sebagai penarik minat siswa belajar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah Tersebut, Maka Yang Dijadikan Perumusan Masalah Diantaranya:

1. Bagaimanakah rancang bangun media video animasi pada pelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III semester ganjil di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah validitas media video animasi pada pelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III semester ganjil di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan rancang bangun media video animasi pada pelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021;
2. Mendeskripsikan validitas media video animasi pada pelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021.

### **1.6 Spesifikasi Produk Pengembangan**

Video animasi yang dikembangkan akan dikemas sesuai materi yang menyenangkan untuk peserta didik dengan memiliki komponen teks, animasi, gambar, audio visual yang menarik dan menyenangkan, dan evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta didik bisa memahami dan menyimak pembelajaran tersebut. Adapun spesifikasi produk pengembangan video animasi dalam penelitian sebagai berikut:

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media video animasi pada pembelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021.

2. Konten Produk

Dalam materi yang akan digunakan untuk media ialah tema 5 cuaca dan terutama muatan pelajaran matematika. Media tersebut akan memberikan informasi tentang cuaca yang benar, setelah menjelaskan informasi dan pengetahuan mengenai cuaca selanjutnya menjelaskan dan mengingat kembali materi pecahan untuk mengukur sejauh mana daya ingat peserta didik yang sudah dapat diberikan di kelas sebelumnya. Pada video animasi tersebut akan terdapat beberapa komponen teks, gambar, animasi yang hidup dan bergerak yang mampu

mengurangi rasa bosan untuk belajar dan mampu daya tarik peserta didik meningkat.

### 3. *Software*

Video animasi tersebut dikembangkan dengan beberapa perangkat lunak (*software*) yaitu corel draw, filmmora, dan *software online* yaitu *powtoon*.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas iii peserta didik masih pasif dan lebih menggunakan pembelajaran dengan menggunakan buku paket. Selain itu guru seringkali menggunakan video dengan mengambil dari *youtube* dan *power point*. Secara manfaat teoretis bisa menjadi pedoman kepada pendidik untuk bisa lebih mengembangkan video yang lebih menarik perhatian peserta didik. Adapun manfaat pengembangan produk media pembelajaran animasi yaitu:

### 1. **Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil dari pengembangan produk ini diharapkan dapat menambahkan referensi atau pedoman dalam mengembangkan produk ini serta meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tematik.

### 2. **Manfaat Praktis**

#### a. **Bagi Siswa**

Media video pembelajaran animasi ini dapat memberikan nuansa baru dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, serta dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran tema 5 cuaca.



b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya ketersediaan sumber belajar dan menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mengembangkan dalam mengelola kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah, serta menjadi acuan untuk guru-guru dapat menciptakan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan sebuah penelitian di bidang pendidikan dan memberikan lebih banyak sumber.

## **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. Pengembangan video animasi sebagai meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pembelajaran bagi guru dan peserta didik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik;
2. Pengembangan video animasi digunakan untuk mendukung pembelajaran secara mandiri.

### 1.8.2. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan produk berupa video pembelajaran animasi berdasarkan kurikulum 2013 khusus pada pelajaran tema 5 cuaca kelas III SD;
2. Pengembangan video animasi hanya diperuntukkan bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar;
3. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti hanya di SD Negeri 1 Banjar Bali.

### 1.9 Definisi Istilah

Agar mempermudah pemahaman perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian untuk menghindari adanya kekeliruan. Adapun istilah tersebut, yaitu:

1. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.
2. Video merupakan suatu media elektronik yang mengandung berbagai visual dan audio untuk membantu proses pembelajaran.
3. Animasi merupakan rangkaian gambar dengan sebuah bentuk dengan memiliki gerakan, gambar, bentuk, dan simulasi.
4. Model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*) adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis