

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka dididik orang tua di dalam rumah, dan memasuki Taman Kanak-kanak yaitu lingkungan bermain dan belajar diluar rumah. Di sekolah dasar ini lah mereka akan mendapat bimbingan, ilmu pengetahuan baru, dan pendidikan formal dari seorang guru (Aeni, 2020, p. 15). Sekolah Dasar dikatakan penting karena sifat dan karakter dasar siswa yang mudah menerima dan memproses informasi sejak dini.

Proses pembelajaran yang terjadi adalah kegiatan belajar mengajar yang terdapat di sekolah yang merupakan suatu kesatuan yang aktivitas yang berlangsung di sekolah yang memberikan materi pelajaran kepada peserta didik agar peserta didik mempunyai kecakapan dan kemampuan memadai yang dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya. Kegiatan belajar mengajar di sekolah atau biasa disebut dengan pembelajaran harus dilengkapi dengan berbagai jenis fasilitas yang memadai, tenaga pendidik yang profesional, dan adanya kurikulum yang sesuai. Ketiga hal di atas sangat berpengaruh pada kelangsungan proses pembelajaran, terutama kelangsungan pembelajaran di sekolah. Khususnya dalam sekolah dasar tidak semata-mata membekali anak didik berupa kemampuan

membaca, menulis dan berhitung semata, tetapi harus mengembangkan potensi pada siswa baik potensi mental, sosial, dan spiritual.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, *humaniora* maupun agama sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan pembelajaran tematik siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan media pembelajaran yang lain.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam mentransfer ilmu ataupun materi pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "*medius*" yang berarti perantara atau pengantar dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Azhar, 2019, p. 109). Media pembelajaran dapat merangsang siswa agar cepat tanggap dalam merespon juga menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan diterapkan di jenjang sekolah dasar haruslah media yang mudah digunakan dan diterima oleh siswa. Siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami suatu materi pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran (Agustini, 2020, p. 89).

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi adalah media pembelajaran interaktif dengan format video animasi. 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 detiknya (Ikhwanul, 2017, p. 88). Objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, teks, gambar hewan maupun tumbuhan. Kelebihan dari media video animasi adalah siswa tidak hanya terpaku dengan bacaan tetapi ada animasi bergerak guna meningkatkan semangat belajar dan siswa akan lebih aktif dengan belajar menggunakan media video animasi tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Karang Sari, dalam proses belajar mengajar guru belum menggunakan media secara optimal, hal inilah yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar dan siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti proses belajar, selain itu dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Karang Sari, guru merasa sulit khususnya dalam penggunaan media belajar pada Tema 6 cita-citaku dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Karang Sari cenderung rendah terlihat dari hasil tes yang dilakukan oleh guru di kelas IV diketahui dari seluruh siswa yang berjumlah 28 siswa hanya 13 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 75 dan 15 anak belum mencapai KKM <75. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa**

No	Nilai Siswa	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 75$	13	48%
2	$< 74$	15	52%
Jumlah		28	
Nilai Tertinggi		90	
Nilai Terendah		40	

Sumber: Guru kelas IV SD Negeri Karang Sari

Berdasarkan tabel 1 di atas faktor penyebab terjadinya hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan cenderung hanya memanfaatkan sumber belajar yang tersedia seperti buku dan LKS yang berpusat pada guru, selain itu penggunaan media berupa video animasi hanya sesekali dilakukan dalam proses belajar mengajar, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media belajar berupa video animasi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan fasilitas seperti laptop dan infokus yang tersedia di SD Negeri Karang Sari khususnya pada kelas IV pembelajaran tema 6 cita-citaku pada sub pokok bahasa indonesia.

Media yang dikembangkan guru akan lebih sesuai dengan siswa karena disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan sasaran. Selain lingkungan sosial, budaya dan lain-lainya, karakteristik sasaran juga mencakup tahapan perkembangan pada siswa, kemampuan awal pengembangan media yang baik untuk siswa sekolah dasar yaitu: siswa harus memperhatikan beberapa hal di antaranya yaitu: 1) aspek isi harus sesuai dengan kurikulum misalnya pada kompetensi dasar, 2) indicator, dan 3) materi pokok. Aspek metode pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, karakter materi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar, yang tersedia, serta alokasi waktu. Aspek bahasa dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan bahasa siswa, kaidah-kaidah bahasa. Aspek ilustrasi seperti bentuk gambar dan warna yang jelas dan menarik. Oleh karena itu, dalam mengembangkan media pada siswa setidaknya harus memperhatikan aspek-aspek tersebut.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yunita, 2020, p. 85) yang menyatakan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan yang telah dikembangkan layak diuji coba lebih lanjut untuk melihat efektivitas dalam pembelajaran dan penelitian yang dilakukan oleh (Suherman, 2022, p. 6) hasil penelitian pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran layak digunakan dan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan video animasi sebagai salah satu sumber belajar tematik khususnya tema 6 Cita-Citaku pada sub pokok bahasa Indonesia yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Kine Master karena keunggulannya yaitu lebih banyak mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan video animasi yang dikembangkan yang menarik, inovatif, dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara mandiri.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku di Kelas IV SD.**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bahan ajar yang digunakan masih kurang variatif, hanya bersumber dari buku dan LKS guru dan siswa.
- b. Hasil belajar cenderung rendah
- c. Penggunaan media belajar berupa video animasi belum optimal.
- d. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti.

- a. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video animasi sebagai media belajar yang belum banyak dikembangkan oleh guru di SD Negeri Karang Sari.
- b. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan video animasi pada pembelajaran Tema 6 cita-citaku pokok materi Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Bahasa Indonesia kelas IV SD tentang puisi

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran Tema 6 cita-citaku materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD?

- b. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 6 cita-citaku materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 6 cita-citaku materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD.
- b. Untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 6 cita-citaku materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bahan ajar digital berebentuk video animasi agar memudahkan siswa dalam belajar tentang tema yang diajarkan kepada siswa dan menjadikan pembelajaran yang terencana, praktis dan mudah dimengerti.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, peneliti, dan bagi sekolah:

a) Bagi guru

Hasil penelitian dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *kine master*.

b) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi komponen ekosistem, membantu merangsang pikiran, menarik perhatian, dan minat siswa sehingga peserta didik mampu menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

c) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *kine master* dalam pembelajaran tematik khususnya materi cita-citaku.

d) Bagi peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi *kine master*, agar ketika sudah menjadi guru dapat menjadi seorang guru yang profesional.



## **1.5 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul, nama pembuat dan nama dosen pembimbing.
- b. Berisikan prakata dan daftar isi. Setelah daftar isi terdapat KD, Indikator beserta tujuan pembelajaran.
- c. Materi pembelajaran tema 6 cita-citaku materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD.
- d. Pembuatan bahan ajar video animasi ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di Microsoft Word, lalu diolah sedemikian rupa di Software kine master untuk menghasilkan video animasi.
- e. Video animasi dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran sesuai materi ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik pada pemahaman materi.
- f. Terdapat kuis menarik yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat siswa dalam menjawab kuis sesudah memakai bahan ajar video animasi