

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Keseluruhan proses guruan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan guruan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami dengan baik tentang proses belajar peserta didik agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi (Slameto, 2019, p. 1).

Dalam proses belajar mengajar yang tidak bisa ditinggal oleh guru adalah cara mengajar. Cara mengajar tersebut bisa dikatakan dengan metode, model, ataupun strategi dalam mengajar. Menurut Suyitno (2021, p. 91) dalam menentukan tindakan yang digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan model-model inovatif yang diyakini lebih baik model tersebut dari model pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, hendaknya setiap memilih model ataupun metode pembelajaran dapat memberikan tambahan wawasan kepada guru yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan tindakan dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar pembelajaran guru harus menguasai berbagai alternatif agar siswa dapat belajar dengan baik. Sagala (2018, p. 87) menjelaskan bahwa belajar lebih bermakna jika anak mengalami apa yang

dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Inilah yang sering terjadi diberbagai sekolah khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Guruan Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk guuruan sekolah yang terdapat dijalur guuruan sekolah (PP No. 27 Th 1990). Tugas utama SD sebagai lembaga guuruan sekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Guruan tentunya menyesuaikan dengan perkembangan zaman, terutama pada bidang teknologi sekarang ini. Meningkatnya teknologi di era globalisasi yang serba modern ini dapat memunculkan fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Proses belajar pembelajaran yang diterapkan di sekolah lebih bersemangat jika menerapkan berbagai media yang menarik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, dapat membuat aktivitas belajar siswa lebih baik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memanfaatkan media sebagai alat bantu. Menurut Djamarah (2019, p. 121) media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan

yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media animasi. Putra (2020, p. 177) menjelaskan bahwa pemanfaatan video yang ada pada media pembelajaran alternatif seperti animasi, bermanfaat dalam proses pembelajaran. Media animasi tentu memberikan kontribusi yang baik dalam pembelajaran. Arsyad (2021, p. 4), menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media animasi dan video adalah makna materi menjadi lebih jelas, membantu siswa lebih memahaminya, dan membantu siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran. Selain itu, agar siswa tidak bosan dan pelatih tidak menguras tenaga fisiknya, pembelajaran juga kaya variasi selain komunikasi verbal yang dilakukan oleh pelatih. Selain itu, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta dan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan pelatih saja, namun juga melakukan kegiatan observasi dan melakukan demonstrasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap apa yang disampaikan oleh pelatih. Selain itu, pembelajaran menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Selain itu, penelitian Desrianti, Rahardja, dan Mulyani (2021) bahwa video pembelajaran animasi merupakan media yang sangat cocok untuk meningkatkan minat belajar. Karena dua sensor sensorik, pendengaran dan

visual, diaktifkan secara bersamaan, pembelajaran dicatat lebih cepat dan waktu yang diperlukan untuk menambahkan informasi disimpan dalam memori lebih lama. Hal ini juga berkaitan dengan cara kerja otak manusia

Pentingnya pengembangan dan pembelajaran sangat penting untuk menciptakan hal-hal baru dan menemukan cara yang cocok bagi siswa. Saat Anda membuat suatu produk, Anda memperhatikan berbagai aspek, sehingga pembelajaran mudah diterapkan. Tentu saja pengembangannya juga memerlukan persetujuan ahli, sehingga pengembangan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda juga dilakukan dengan validasi ahli. Perangkat pembelajaran dapat diaplikasikan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah berbasis *Swishmax*.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2021 di SD Negeri 25 Gelumbang, diperoleh bahwa Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) khususnya pada mata pelajaran IPA terlebih dahulu harus dijelaskan agar mudah memahami materi. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih bersifat konvensional dan memanfaatkan model pembelajaran tanya jawab, diskusi, dan kooperatif. Model pembelajaran tersebut terus dilakukan sehingga bersifat monoton dan kurang menyenangkan. Model pembelajaran tersebut tentu memiliki tujuan tersendiri, tetapi guru belum pernah menerapkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* di SD Negeri 25 Gelumbang.

Hasil penelitian Isti (2020) menyatakan bahwa pengembangan media video animasi materi sekolah dasar termasuk kategori sangat layak, dan hasil persentase menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif. Selain itu, penelitian Ponza (2018), juga menyatakan bahwa video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti memberikan terobosan baru dalam pengembangan dengan menggunakan Media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax*. Untuk itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **"Pengembangan Media Berbasis Animasi dengan Aplikasi *Swishmax* Pada Materi Gerak Benda Siswa Kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Metode pembelajaran di SD Negeri 25 Gelumbang bersifat monoton dan tidak menyenangkan.
- 2) Guru belum pernah mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas IV.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti memberikan pembatasan masalah yang akan diteliti, yakni:

- 1) Guru belum pernah mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax*
- 2) Pengembangan dibatasi pada validasi ahli.
- 3) Animasi yang dikembangkan pada peserta didik Kelas IV SD materi gerak benda pada tema 7 Subtema 1.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang yang praktis?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang yang valid.
2. Untuk mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang yang praktis.

## 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk kajian guruan selanjutnya dan menjadi inspirasi bagi kemajuan dunia guruan dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat memberikan pengalaman kepada peserta didik khususnya peserta didik SD Negeri 25 Gelumbang agar mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran.

c. Bagi SD Negeri 25 Gelumbang

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu : Media Animasi, menjadi sesuatu yang menarik perhatian peserta didik dimana dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil pembelajaran. Karena setiap pelajaran yang bisa dianggap susah untuk dimengerti menjadi sangat menari, hal tersebut dapat menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, media animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi penggunaan untuk terlibat di dalam proses pembelajaran.