

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan ilmu pengetahuan juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia. Salah satunya mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Pendidikan sebagai ilmu, relatif masih baru dibandingkan dengan ilmu-ilmu sosial lainnya seperti Sosiologi, Antropologi, Psikologi dan lain-lain. Pendidikan terjadi dalam situasi sosial, yakni interaksi antar manusia, dan interaksi manusia dengan lingkungannya Menurut Nana Sudjana, dalam Muhammad Ikhwanul Muslimin¹ Dari penjelasan tersebut, pendidikan merupakan proses yang sangat penting untuk perkembangan individu maupun sosial masyarakat.

Berbagai macam pembaruan dalam aspek pendidikan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif pada proses pembelajaran. Pada kurikulum 2013 ini seharusnya yang lebih aktif

¹ Jurnal Muhammad Ikhwanul Muslimin, *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2017)

adalah siswa dari pada gurunya, agar mendapat mendorong siswa belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang dimaksud pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional)

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pelajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan merupakan proses perubahan cara berfikir atau tingkah laku seorang melalui pengajaran, penyuluhan, dan latihan yang dilakukan secara sistematis. Menurut Afandi Mochtar dan Kusmana, pendidikan dapat didefinisikan sebagai sesuatu proses transformasi nilai, keterampilan atau informasi (pengetahuan) yang disampaikan secara formal, dari satu pihak ke pihak lainnya.²

Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari

² Affandi Mochtar dan Kusuma, *Model Baru Pendidikan ; Melanjutkan Modernisasi Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta : direktoran Pendidikan Tinggi Islam Departemen Agama RI, 2008)

kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Pemanfaat media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak mudah bosan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realitis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret.

Media pembelajaran di sekolah tentu harus bersifat menarik dan lucu. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik peserta didik.

Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti, kartun, lukisan, tulisan, dan lain-lain. Menurut Sutopo dalam Sri Ningsi. Menurut Vaughan dalam Sri Ningsi juga

mengemukakan animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia.³

Melalui observasi di MI Quraniah 8 Palembang yang peneliti lihat bahwasannya jarang menggunakan media pembelajaran proses pembelajaran dimana guru dan siswa hanya menggunakan bahan ajar buku tematik saja, di dalam buku tematik pun kurang menarik karna didalam buku lebih banyak tulisan dari pada gambar. Kurang menariknya proses pembelajaran berlangsung membuat peserta didik tidak kondusif dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Di MI Quraniah 8 Palembang ini sudah ada fasilitas proyektor tetapi kurang dimanfaatkan untuk dijadikan sarana dalam proses pembelajaran karna jarang penggunaannya media pembelajaran karna pada proses pembelajaran tetap saja monoton dengan buku cetak.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis video animasi ini, karena ada beberapa masalah yang didapatkan. Peneliti melihat proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis, spidol, dan juga buku yang dipelajari. Kemudian pada proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif jika hanya mengandalkan media yang ada saja, harus adanya suatu pengembangan sebuah media baru untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif saat belajar, karna dari sebuah media pembelajaran dan metode

³ Jurnal Sri Nengsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang*, (Payakumbuh : STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh,2015) ISSN : 2460-8556

pembelajaran yang digunakan guru dengan baik maka dapat menghidupkan suasana di ruang kelas.

Video Animasi ini dikembangkan agar membuat siswa kondusif saat belajar, tidak mudah bosan dalam belajar, dan apabila siswa diberikan media pembelajaran yang menarik perhatiannya siswa akan lebih fokus dalam belajar dan lebih fokus memahami pelajarannya, Membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karna adanya gambar-gambar yang menarik dalam video animasi ini tentang Cita-citaku, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera, dari pada hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah penelitian dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

1. Peserta didik tidak terlalu memperhatikan guru disaat guru menjelaskan.
2. Peserta didik tidak kondusif dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis, spidol, dan juga buku yang dipelajari.
4. Jarangnya penggunaan media pembelajaran karna pada proses pembelajaran tetap saja monoton dengan buku cetak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang melatar belakang penelitian ini maka, masalahnya diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran tematik berbasis video animasi kelas IV tema 6 subtema 1 Aku dan Cita-citaku?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis video animasi Kelas IV tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis video animasi Kelas IV tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku?

D. Batasan Masalah

Pada proposal penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi hanya membahas pada buku tematik tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran1 pada buku tematik kelas IV SD/MI.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dan pengembangan antara lain :

1. Untuk Mengembangkn Desain Produk Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Tema 6 Kelas IV SD/MI.

2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajara tematik Berbasis Video Animasi Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Tema 6 Kelas IV SD/MI yang Praktis.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajara tematik Berbasis Video Animasi Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Tema 6 Kelas IV SD/MI yang Valid.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan bahan ajar ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai media pembelajaran tematik untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, dengan media pembelajaran tematik berbasis video animasi diharapkan media pembelajaran tematik berbasis video animasi ini dapat menjadikan pembelajaran dengan mudah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan dapat menjadikan peserta didik aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran dan juga mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Secara Praktik

- a. Bagi Peserta didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran tematik berbasis video animasi dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih menyenangkan adanya gambar-gambar yang menarik didalam video animasi ini dan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai media pembelajaran pendamping yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi pembelajaran tema 6 subtema 1 kelas IV SD/MI
- 2) Sebagai contoh atau acuan unuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih kreatif dan efektif.
- 3) Mempermudah dalam menyambungkan materi yang berikatan dengan beberapa mata pelajaran

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan untuk menjadi salah satu program sekolah dalam kegiatan belajar mengajar yang menarik, khususnya pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 kelas IV SD/MI.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan dianggap relevan sebagai sumber rujukan dan dapat menggambarkan relevansi serta perbedaan dengan penelitian :

- 1) Muhammad Anwar (2014), penelitian yang berjudul Pengembangan media *Autoplay* berbasis video animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar, Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa kondisi yang mendukung keberadaan media di sekolah dasar negeri Ponggok 1 Belitar yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan adanya fasilitas LCD (*Liquid Cristal Display*) yang masih belum digunakan secara maksimal. Keadaan seperti itu yang melatarbelakangi kembangan media ajar supaya dapat berinteraksi dengan siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran ips lebih baik lagi.
- 2) Siti Musarofah (2019), penelitian yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur'an dengan *output* youtube, Skripsi 1, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur'an untuk SMA N 7 Bandar Lampung, hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat kemandirian belajar peserta didik masih rendah. Pendidik juga belum pernah menggunakan media pembelajara

fisika yang bermuatan Al-Qur'an, sedangkan materi fisika banyak sekali kaitannya dengan ayat Al-Qur'an. Video ini juga diberi *background* menggunakan bahasa yang lebih simple untuk memperjelas maksud dan gambar video animasi, peneliti menggunakan *YouTube* sebagai *Output* video pembelajaran ini.

- 3) Bastiar Ismail Adkhar (2016), penelitian yang berjudul Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Labschool UNNES, Skripsi S1, Universitas Negeri Semarang. Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa, peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk SD karena karakteristik belajar anak SD kelas bawah adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.
- 4) Tri Cipto Tunggal Wardoyo (2015), penelitian yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik di SMK Negeri 1 Purworejo, Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa, dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik. Media dalam

pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru.

- 5) Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno (2018), Jurnal yang berjudul Pengembangan Media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model Addie mata pelajaran sejarah kelas X IPS, Jurnal edukasi, Universitas Jember (UNEJ). Dalam jurnal tersebut dikemukakan bahwa, pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Muhammad Anwar (2014). Skripsi penelitian yang berjudul “Pengembangan media <i>Autoplay</i> berbasis video animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penelitian pengembangan R&D, berbasis video animasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil yang dikembangkan media <i>Autoplay</i> ➤ Tempat Penelitian yang berbeda ➤ Mata pelajaran IPS kelas IV SD ➤ Model Pengembangan

			Dick & Carey
2	Siti Musarofah (2019). Skripsi, penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan <i>output YouTube</i> .”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penelitian Pengembangan R&D, berupa video animasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil yang dikembangkan bermuatan ayat Al-Qur’an dengan <i>Output YouTube</i> ➤ Tempat Penelitian yang berbeda ➤ Model pengembangan Dick & Carey
3	Bastiar Ismail Adkhar (2016). Skripsi, penelitian yang berjudul “Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Labschool UNNES”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penelitian Pengembangan R&D, media video animasi pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil yang kembangkan video animasi pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> ➤ Tempat Penelitian yang berbeda ➤ Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 2 ➤ Model pengembangan Dick and Carey
4	Tri Cipto Tunggul Wardoyo (2015). Skripsi penelitian yang berjudul	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penelitian Pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mata pelajaran mekanik teknik

	“Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik di SMK Negeri 1 Purworejo”	R&D media pembelajaran berbasis video animasi	SMK ➤ Tempat penelitian berbeda ➤ Model pengembangan 4D (four –D)
5	Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno (2018), Jurnal “Pengembangan Media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model Addie mata pelajaran sejarah kelas X IPS”	➤ Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ➤ Model pengembangan Addie	➤ Hasil produk video animasi dua dimensi ➤ Mata pembelajaran Sejarah di kelas X IPS ➤ Tempat penelitian berbeda