

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan perilaku sadar yang tersusun secara sistematis supaya menciptakan kegiatan belajar siswa secara aktif. Membangun kompetensi diri supaya memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa negara (Arwanda et al., 2020). Pendidikan juga merupakan salah satu upaya penting yang memiliki tujuan untuk meningkatkan segala kemampuan manusia yang ada pada dirinya. Pernyataan ini didasarkan pada Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 ayat (1) pendidikan adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan sistematis.

Hasil belajar yaitu kemampuan pengetahuan yang di dapatkan oleh siswa melalui materi pembelajaran dan mengerjakan tugas (Siagiati, 2016). Hasil belajar yaitu kompetensi yang didapatkan individual saat proses pembelajaran berlangsung. Yang berdampak perubahan tingkah dan pengetahuan, sifat, karakter dan keterampilan siswa supaya menjadi pribadi yang lebih baik dari yang sebelumnya (Sulaiman, 2022). Hasil belajar peserta didik yaitu kemampuan kognitif, psikomotor, dan aspek efektif (Indarta dkk, 2022). Aspek kognitif ini meliputi penguasaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip serta kinerja pemecahan masalah. Sedangkan kemampuan psikomotor merupakan kemampuan fisik untuk

membuat eksperimen. Lalu pada kemampuan efektif merupakan karakter siswa terhadap pembelajaran. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh para ahli kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang baik yang bersifat sikap (*efektif*), pengetahuan (*kognitif*), serta keterampilan (*psikomotorik*) yang didapat dari kegiatan belajar dan mengajar.

Media Pembelajaran adalah salah satu kebutuhan belajar untuk menjadikan alat menyampaikan isi pembelajaran antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Sugini & Basit, 2020). Menurut Latifah & Lazulva (2020), isi dari media menggambarkan bagian inti dari materi pembelajaran kepada siswa serta menarik antusias belajar siswa sehingga menciptakan antusias proses belajar siswa. Media adalah sumber informasi terkait materi disampaikan oleh pendidik kepada siswa (Andriyani et al., 2020). Media juga membantu peserta didik dalam mengerjakan berbagai hal dengan mandiri selain itu dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat belajar untuk hidup berkelompok dan dengan adanya media pembelajaran peserta didik juga dapat mengembangkan kompetensi secara maksimal yang terdapat pada dirinya sendiri (Rasam & Sari, 2018).

Berdasarkan pengamatan studi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Oktober 2022 di kelas III, proses pembelajaran di kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau diperoleh data bahwa dari proses belajar pendidik masih menerapkan metode konvensional yang cukup menjelaskan materi yang mengacu pada buku teks saja. Pendidik juga belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam menggunakan media. Media

yang sering digunakan seperti gambar poster, benda-benda di sekitar kelas, dan lainnya. Akan tetapi guru lebih sering menggunakan media yang berupa gambar poster maupun benda-benda disekitar kelas yang dirasa kurang efektif. Sehingga tidak adanya variasi media pembelajaran yang berbasis teknologi yang digunakan oleh pendidik sehingga pendidik kesulitan menjelaskan pembelajaran dan terkesan kurang menarik. Media pembelajaran yang kurang menarik cenderung akan berdampak peserta didik jenuh dan kurang termotivasi dan peningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga mengatakan bahwa pada pengembangan media yang menarik memerlukan waktu yang lama sehingga pendidik mengalami kesusahan untuk membuat media. SD tersebut mempunyai fasilitas yang cukup lengkap seperti tersediaannya LCD proyektor, akan tetapi yang ada dilapangan sekolah tersebut jarang dan bahkan tidak memanfaatkan alat tersebut untuk proses pembelajaran menyampaikan materi.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas menunjukkan bahwa sekolah memerlukan kreaktifitas media belajar yang menyampaikan pesan kepada siswa serta mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media yang diciptakan berbasis vidio animasi materi ipas “Fotosintesis, Proses paling penting dibumi”. dari keterbatasan menggunakan media peserta didik tidak efektif saat kegiatan belajar. Hal itu menjadikan permasalahan poin utama yang perlu diperhatikan, karena media merupakan alat penyampain informasi serta materi dari pendidik ditunjukkan pada peserta didik. usaha yang di dilakukan untuk memberi solusi kurangnya dari penggunaan media tersebut yaitu, menciptakan media belajar yang

semenarik mungkin agar pembelajaran berjalan secara efektif, sehingga peserta didik aktif serta meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam belajar secara efisien dan mempermudah guru dalam mengkondisikan kelas.

Cara memberikan motivasi dan hasil belajar siswa yang kurang baik yaitu, saat proses pembelajaran pendidik mampu memberikan informasi belajar dengan menarik dan memanfaatkan media semenarik mungkin supaya yang diinformasikan oleh pendidik menggunakan sarana dan teknik baru dan menarik akan menjadikan daya tarik tersendiri bagi siswa. karena kurangnya motivasi dan ketidak mampuan siswa memahami materi, sehingga pada pembelajaran perlu digunakan media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memberi pemahaman terkait materi maupun isi pelajaran yang disampaikan secara lebih detail.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS pada kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan untuk menjawab masalah yang ada pada rumusan masalah, yaitu: Untuk mengetahui pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS pada kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau.

D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan ini berupa media video animasi yang sesuai dengan elemen dan capai

pembelajaran yang hendak dicapai. Berikut spesifikasi rencana produk yang diharapkan antara lain sebagai berikut:

1. Konten Produk

- a. Materi yang terdapat pada produk video animasi merupakan materi pada pembelajaran IPAS “Fotosintesis, proses paling penting di bumi”.
- b. Isi media video animasi terdapat tampilan profil di dalam profil penulis, dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, dan ada tampilan menu tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa tujuan pembelajaran.

2. Konstruksi Produk

- a. Media belajar yang diciptakan yang diharapkan bisa diterapkan untuk media yang mendukung proses pembelajaran dan menjadikan sebagai sumber untuk peserta didik di kelas III sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan modul ajar pada suatu pokok pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar di kelas III sekolah dasar.
- c. Produk berupa video animasi pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *adobe flash*.
- d. Dalam video animasi terdapat materi terkait dengan mata pelajaran IPAS “fotosintesis, proses paling penting di bumi”.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menambah kajian tentang media pembelajaran pada IPAS “Fotosintesis, proses paling penting di bumi” yang layak digunakan di SD Muhammadiyah 08 Dau.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Media video animasi memberikan wawasan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran yang layak digunakan dan dapat mengetahui permasalahan yang dialami oleh peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) dibagikan pilihan untuk menerapkan media pembelajaran supaya siswa mudah memahami isi materi.
- 2) Mempermudahkan guru pendidik dalam proses belajar.

c. Bagi Siswa

- 1) Memberikan suasana serta pengalaman belajar yang baru serta menyenangkan dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Memberikan stimulus pada peserta didik agar lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan.

d. Bagi Sekolah

Dapat menjadikan acuan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat dipakai untuk menciptakan nuansa baru pada saat proses pembelajaran.

F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media vidiasi (*Vidio Animasi*) memiliki asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

- a. Dari Sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka
- b. Wali kelas hanya menerapkan media belajar di sekitar kelas untuk mendorong kegiatan belajar

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media vidiasi (*Vidio Animasi*) ada keterbatasan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Yaitu sebagai berikut:

- a. Membutuhkan hp atau *device* yang *processor* tinggi agar membuat vidio animasi di smarphone.
- b. Hanya dapat digunakan pada pembelajaran IPAS “Fotosintesis, proses paling penting dibumi” kelas III, apabila memakai bentuk media yang sama pada pembelajaran lain maka kita berupaya merancang ulang materi dari isi vidio animasi tersebut untuk di sesuaikan pada materi yang dirancang.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan serangkaian proses atau prosedur cara yang dilakukan secara sistemasi tahapan awal ditemukan masalah dan indikasi terkait media pembelajaran hingga ke tahap produk akhir.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu merupakan kebutuhan utama dalam kegiatan belajar. Media yaitu alat digunakan oleh pendidik untuk membantu memperluas pengetahuan siswa, serta beraneka ragam media belajar oleh pendidik sehingga menjadi para meter untuk memberikan wawasan kepada siswa.

3. Video Animasi Pembelajaran

Video animasi pembelajaran yaitu sebuah gambar-gambar yang bergerak dan mengandung suara yang berisi materi belajar yang ditampilkan di media elektronik seperti di hp, LCD projector dan media elektronik lainnya, yang merupakan sebuah usaha untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan.