

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mencerdaskan anak bangsa sebab melalui Pendidikan dapat terciptanya sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945. Pendidikan merupakan 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 (UU No 20 tahun 2003)” (Pristiwanti et al. 2022).

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya, Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat (Junaidi 2019). Pendidikan merupakan dasar utama dalam membentuk sebuah karakter peserta didik sehingga peran guru sangat penting untuk menanam kebiasaan yang baik dalam sikap, dan tingkah laku bagi peserta didik. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan tingkat awal bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan di dalam dirinya. Pada bangku sekolah dasar peserta didik mendapatkan dorongan belajar yang bisa menjadi suatu kebiasaan yang akan dilakukan dikemudian hari, bagi tahap awal seseorang

anak harus mampu meningkatkan kemampuan pada dirinya sendiri sejak berada dibangku sekolah dasar mereka memiliki kebiasaan-kebiasaan sehingga guru sangat berperan penting dalam menanam sebuah keterampilan bagi peserta didik

Pengertian Pendidikan kedalam tiga jangkauan, yaitu pengertian pendidikan dalam arti luas, sempit, dan luas terbatas. Dalam arti luas, yaitu pendidikan adalah hidup, pendidikan dalam arti sempit adalah sekolah, dan pendidikan dalam arti luas terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat maminkan peran di berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa akan datang.

Melalui pembelajaran IPAS diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta meningkatkan hasil yang diperolehnya. Agar tujuan pembelajarn dapat dicapai, seorang guru diharuskan lebih terampil dalam merancang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Salah satu kreativitas dan keterampilan dasar mengajar pada aspek keterampilan menggunakan variasi (media), salah satunya dapat dilihat pada perancangan atau penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap pendidikan anak usia Sekolah Dasar sangat senang dengan media interaktif seperti video game, gambar bergerak, animasi dan lain sebagainya. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian. Untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif, yaitu salah satunya ialah guru mampu memodifikasi proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat beragam sehingga seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam sekolah atau di dalam kelas agar suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan (Junaidi 2019) . Adanya media pembelajaran ditengah-tengah perkembangnya zaman maka proses belajar mengajar semakin mudah untuk dilaksanakan dan sangat berperan penting bagi seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran yang sangat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar maka siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa lebih mudah memahami materi, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan tujuan pembelajaran mudah dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan demikian, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik dan pelajar agar suatu proses belajar mengajar bisa dilakukan lebih mudah memahami materi, dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, materi dan bahan pengajaran dapat diperjelas dengan adanya media pembelajaran sehingga mudah diserap dan dipahami oleh siswa serta membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Media juga bermanfaat untuk menghadirkan kegiatan belajar mengajar untuk interaktif dan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa serta membuat siswa tidak cepat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar mengajar karena, guru dapat membuat media pembelajaran sesuai karakteristik dan kebutuhan siswanya. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, bahkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Nobal, peneliti mendapatkan informasi bahwa di SD Negeri 2 Nobal sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai, salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, karena guru masih menggunakan media seadanya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu. Akibatnya peserta didik tampak kurang tertarik dan mudah bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh

belum maksimal. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan video animasi menggunakan animaker untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Nobal dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta dilihat ketersediaan sarana dan prasarana yang ada disekolah seperti LCD serta kemudahan guru dalam mengoprasikan, dan peneliti sendiri merasa bahwa pengembangan video animasi ini dapat dilakukan di SD Negeri 2 Nobal untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan dari hasil observasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran video animasi ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin, maka pengembangan media pembelajaran video animasi ini dinilai perlu karena jika menggunakan media pembelajaran buku paket saja keefektifan siswa dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, sedangkan apabila menggunakan sebuah media pembelajaran video animasi dengan baik dan menarik akan meningkatkan keefektifan dalam menyerap materi pelajaran. Video animasi digunakan sebagai media pembelajaran yang di design menarik sesuai materi yang akan diajarkan dapat menjadi daya tarik utama peserta didik, karena media video animasi dinilai sangat efektif dalam mengembangkan daya imajinatif, mampu menyampaikan pesan historis secara visual dan mampu menjelaskan materi pelajaran yang sulit jika disampaikan secara konvensional

Animaker merupakan salah satu media modern yang tidak sulit dalam pengoperasiannya dalam membuat animasi bergerak yang dilengkapi dengan background serta transisi yang dapat menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran, selain itu aplikasi Animaker ini merupakan aplikasi yang mudah dan dapat digunakan oleh siapapun, terutama digunakan oleh pendidik untuk membuat video animasi dalam menjelaskan materi pelajaran di sekolah karena bisa lebih hemat dari segi penggunaannya selain itu media video animasi berupa Aplikasi Animaker ini cukup mudah didapatkan dengan cara mendownload atau menginstalnya di smartphone ataupun di laptop dan diproduksi secara mandiri, keuntungan lainnya yaitu jika di dalam kelas pengoperasiannya cukup menggunakan laptop dan proyektor.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan mampu membuat berbagai konsep dalam penyampaian materi agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan menjadi salah satu pengganti media pembelajaran konvensional. Dari paparan di atas dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan-tahapan Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN SD Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berdasarkan ahli Materi dan Media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas media video animasi pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tahapan-tahapan pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di indonesia kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui Kelayakan media video animasi berdasarkan ahli materi dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di indonesia kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024.

3. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantu animaker ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan berkaitan dengan kompetensi yang ada di sekolah khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian tahun ajaran 2023/2024.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Media pembelajaran video animasi dapat membantu meningkatkan kualitas Pendidikan di SDN Kecamatan Sungai Tebelian.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi animaker akan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dan juga mengembangkan kreatifitas guru

dalam membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik kepada peserta didik di SDN Kecamatan Sungai Tebelian.

c. Bagi Siswa

Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi animaker ini akan menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu akan memudahkan siswa dalam mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran animasi berbantu aplikasi animaker ini kapan pun dan dimana pun.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Peneliti ini diharapkan dapat dijadikan bahan bacaan dan dapat menambah referensi di perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sebagai acuan bagi mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar untuk melakukan penelitian sejenis maupun penelitian lanjutan.

e. Bagi Peneliti

Media pembelajaran video animasi berbantu aplikasi animaker ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan peneliti dalam menggunakan teknologi, mengembangkan kreatifitas dan pengalaman baru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah suatu media pembelajaran untuk siswa kelas IV pada materi keragaman social dan budaya di Indonesia di SDN Kecamatan Sungai Tebelian berupa Video Animasi. Video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pembelajar dengan menarik dan pastinya akan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media video animasi ini di desain sesuai dengan KI dan KD kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Media video animasi ini juga terbuat dari aplikasi *animaker* untuk pengeditan video sangat efektif dan mudah untuk digunakan dan juga dapat membuat video animasi menjadi lebih menarik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, Media video animasi dengan materi keragaman social dan budaya di indonesia dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Media video animasi pada materi keragaman social dan budaya di indonesia ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran.
- b. Video animasi dapat mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik. Media

video animasi ini juga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, bisa mempengaruhi pikiran, perhatian, dan sikap siswa dalam waktu belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman social dan budaya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media video animasi dengan materi keberagaman social dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kecamatan Sungai Tebelian Yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media yang berisikan tentang materi Keberagaman social dan budaya di indonesia.
- b. Pengembangan ini dibuat berdasarkan dengan kontekstual
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- d. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas IV di SD Negeri 2 Nobal dan uji lapangan dilakukan pada kelas IV SD Negeri 5 Tengadak dan SD Negeri 17 SP1 Nobal.
- e. Media ini terbatas pada pengembangan media video animasi untuk materi keberagaman social dan budaya dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti.