

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa 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. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alat yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Era perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini guru perlu memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, salah satu pembahasannya adalah tentang prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan dalam pembelajaran. Permendikbud tersebut juga menjelaskan bahwa dalam perencanaan pembelajaran salah satu komponen RPP adalah menggunakan media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Secara umum media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada penerima informasi. Dalam hal kegiatan pembelajaran, media yang digunakan disebut dengan media pembelajaran. Hal ini karena pada dasarnya kegiatan belajar mengajar juga merupakan proses komunikasi (Falahudin, 2014:108). Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, yaitu media visual, audio dan audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya bisa diamati melalui indera penglihatan, misalnya gambar, grafik, foto, poster dan sebagainya. Media audio yaitu media yang disampaikan melalui audio dan hanya bisa diamati melalui indera pendengaran, contoh media audio yaitu radio, tape, recorder dll. Media audio visual yaitu media yang disampaikan melalui gambar dan audio secara bersamaan. Media audio visual bisa diamati melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, contoh media audio visual yaitu video.

Video merupakan media digital yang didalamnya berisi susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, serta gambar bergerak. Media video dilengkapi dengan audio yang mendukung tampilan gambar video. Media video pembelajaran merupakan media digital yang didalamnya berisi tentang materi pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Media video pembelajaran memiliki kelebihan beberapa jika digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media video dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama, selama materi yang disajikan tersebut masih relevan dengan materi yang ada. Kelebihan lainnya yaitu media video dapat menghadirkan

suatu keadaan yang nyata dari suatu proses, fenomena maupun kejadian. Salah satu media video yang bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk kelas 1 sekolah dasar yaitu penggunaan media video animasi.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan karakter animasi/kartun dalam pengaplikasiannya. Penggunaan media video animasi pada siswa kelas 1 sekolah dasar akan membuat siswa semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini karena pada usia kelas 1 sekolah dasar peserta didik masih berpikir secara konkret. Anak-anak pada usia tersebut akan senang jika mereka belajar dengan media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi yang interaktif akan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan kata lain, proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang senang bermain, akan lebih mudah jika penyampaian informasi pembelajaran menggunakan media yang sesuai. Selain itu, dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran akan mempermudah dalam mengenalkan objek yang sulit dihadirkan langsung didalam kelas misalnya hewan dan lain-lain.

Pembuatan media video animasi tersebut tentunya tidak luput dari penggunaan teknologi computer atau pc. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru serta pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa (Hadi, 2017:96). Namun demikian, tidak sedikit tenaga pendidik yang belum faham dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Untuk itu perlu dikembangkan media-media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya video animasi pembelajaran. Dari

Penggunaan teknologi tersebut guru bisa membuat media video animasi pembelajaran yang dikemas secara menarik. Berbagai aplikasi yang tersedia di computer dapat digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan yaitu aplikasi animaker. Dengan memanfaatkan computer dan aplikasi animaker, maka dapat diciptakan video animasi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut Munawar, dkk (2020:312) Animaker merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran. Aplikasi tersebut lebih mudah dibuat dan diaplikasikan oleh tenaga pendidik, karena tersedia dengan mudah dilaman internet. Animaker merupakan aplikasi yang dapat menciptakan gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang menarik perhatian. Penggunaan aplikasi animaker dalam pembuatan video animasi pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi pendidik karena proses pengoperasian aplikasinya yang cukup mudah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti halnya video animasi masih minim digunakan oleh pendidik sekolah dasar. Hal ini karena kurangnya kemampuan guru dalam mendesain dan membuat video animasi tersebut. Padahal, Penggunaan video animasi sebagai media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan atensi peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik usia kelas 1 sekolah dasar yang senang bermain, dengan menyuguhkan video animasi pembelajaran akan membuat mereka tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan dilakukan di SD N 64/1 Muara Bulian berupa wawancara bersama Ibu Suspayani S.Pd, pada tanggal 30 Agustus 2021. Informasi yang didapatkan yaitu untuk kelas 1 B sudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media yang telah disediakan oleh sekolah maupun media cetak seperti gambar. Penggunaan media video animasi pembelajaran minim dilakukan karena kurangnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam membuat video animasi juga menjadi hambatan untuk media ini diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas kelas 1B, terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam menerima materi pembelajaran serta kurang menunjukkan atensi dan minat dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran video animasi diharapkan siswa menjadi antusias dan berminat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi animaker pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar?

2. Bagaimana tingkat validitas media video animasi menggunakan aplikasi animaker pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi menggunakan aplikasi animaker pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan cara mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi animaker pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas media video animasi menggunakan aplikasi animaker pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media video animasi menggunakan aplikasi animaker pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media video animasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

1.4.1 Spesifikasi Pedagogik

Media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media video animasi yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam mengenal contoh-contoh benda yang ada dilingkungan

sekitar. Media yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel kapanpun dan dimanapun sehingga memudahkan siswa dalam belajar hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan karakter animasi dalam media membuat siswa semangat dan senang mengikuti pembelajaran.

1.4.2 Spesifikasi Non-Pedagogik

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 “benda hidup dan tak hidup disekitar kita” kelas 1 sekolah dasar, dengan spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi animaker yang didalamnya terdapat audio, karakter animasi, teks pembelajaran serta menggunakan background yang menarik.
2. Media video animasi yang dikembangkan memuat materi pembelajaran sesuai dengan RPP.
3. Didalam media video animasi yang dikembangkan meliputi beberapa tampilan yaitu:
 - 1) Tampilan pembuka, yaitu memuat informasi tentang program studi, jurusan, fakultas, universitas serta nama dan NIM peneliti.
 - 2) Penyampaian tema, subtema dan pb yang akan diuraikan
 - 3) Pemaparan materi pembelajaran
 - 4) Tampilan penutup dan ucapan terima kasih

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena disajikan dengan video animasi yang menarik.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini didasarkan pada asumsi bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 1 yaitu suka bermain, maka media video animasi ini dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Pengembangan media video animasi ini menggunakan aplikasi *animaker* yang dapat menambah wawasan guru tentang TIK.

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Produk pengembangan media video animasi ini hanya terbatas pada kelas 1 tema VII “Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku” subtema 1 “Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita”
2. Produk pengembangan media video animasi ini hanya berfokus pada tampilan animasi.

1.7. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah kegiatan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Media Video animasi merupakan jenis media audio visual yang didalamnya memuat materi pembelajaran serta ditampilkan dengan visual animasi.
3. Aplikasi *animaker* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran video dengan tampilan animasi.

