

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagi bangsa Indonesia, pendidikan merupakan hal yang penting untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri untuk menjadi generasi penerus bangsa. Dalam Undang-Undang RI No. 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 pasal 1, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Peranan teknologi saat ini berpengaruh besar pada bidang pendidikan dalam pembelajaran dan penyampaian materi pada proses belajar mengajar di sekolah. Perkembangan teknologi pada era revolusi industri saat ini, seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dari segi bahan ajar maupun media yang mendukung pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan perlu adanya peran guru sebagai pendidik. Salah satu hal yang perlu dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar yang wajar bagi peserta didik adalah adanya penyediaan media pembelajaran. Dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS), kegiatan pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang sederhana seperti sketsa, gambar, papan, buku, dan lain-lain yang bersifat visual dan konvensional, tetapi diperkaya dengan media modern yang bersifat elektronik dan audio visual.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan membutuhkan guru atau pendidik untuk dapat menguasai teknologi dalam urutan yang benar dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Kemampuan menguasai teknologi diimbangi dengan kemampuan guru berpikir kritis, sistematis, logis dan

kreatif serta inovatif. Dengan cara ini, guru bisa mengolah dan memilih informasi yang ada untuk diberikan kepada siswa. Sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa adalah media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton dapat menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dalam pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, kemampuan atau keterampilan belajar untuk memperlancar proses belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Dwijayani (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran siswa juga dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi yang telah disajikan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peranan media pada proses pembelajaran mewajibkan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran, karena hal tersebut sangat penting dalam hal menarik minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Vera & Alma (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Asmayani (2023) ketika siswa belajar, minat berperan sebagai kekuatan menarik perhatian dan mendorong siswa untuk belajar, karena minat belajar kecenderungan hati dan jiwa seorang terhadap sesuatu yang dipelajari, serta memberikan perhatian penuh mereka sepanjang waktu. Selain itu menurut Agustin (2021) siswa juga termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir dalam hal memperoleh hasil belajar yang positif sebagai hasil dari minatnya. Dan pada tingkat sekolah dasar, media pembelajaran harus bersifat menarik dan mampu menarik minat belajar siswa, karena sifat siswa sekolah dasar yang masih senang bermain daripada belajar.

Media pembelajaran banyak ragamnya yaitu ada visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran audio visual yang cocok untuk sifat siswa sekolah dasar adalah animasi. Menurut Siswati (2019) animasi merupakan gambar bergerak

yang berasal dari kumpulan objek yang diatur dengan khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan. Objek yang dimaksud merupakan gambar seperti manusia, binatang, tumbuhan, bangunan, tulisan, dan sebagainya. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Winastiti dkk., 2012) media animasi adalah media yang berisikan kumpulan gambar yang dioleh sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga gambar tersebut hidup seta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pelajaran yang berkenaan dengan mencari tahu peristiwa alam dengan sistematis melalui metode ilmiah. Mutakinatti, Anwari, & Yoshisuke (2018) mengatakan tujuan pembelajaran IPA yaitu agar peserta didik memiliki pemahaman tentang sains dalam konteks yang luas, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Di kurikulum 2013 ruang lingkup sekolah dasar mata pelajaran IPA menuntut siswa untuk melakukan dan menemukan sesuatu (Putra, Margunayasa, & Wibawa, 2017)

Melalui hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Cimone 3, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA khususnya di kelas VA adalah media *power point* dan alat media sederhana yang telah disediakan oleh sekolah. Saat mengajar guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Guru dan siswa juga mengatakan terkadang saat melakukan proses pembelajaran guru menggunakan video pembelajaran yang diambil dari *Youtube*. Namun saat penggunaan video pembelajaran hanya bersifat satu arah. Sehingga hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik minat belajar siswa karena terlalu banyak materi yang harus mereka pahami dan dihafalkan sehingga hal ini berdampak pada minat belajar siswa. Guru juga menjelaskan bahwa jarang membuat media pembelajaran berbentuk audio visual, dikarenakan terbatasnya segi waktu yang dimiliki oleh guru, dan guru juga belum terlalu memiliki keterampilan untuk membuat video pembelajaran menggunakan animasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan di atas yaitu kurangnya pengembangan media pembelajaran berbentuk audiovisual dalam pembelajaran IPA di kelas. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti tertarik untuk

mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk audiovisual yaitu animasi. Video animasi ini akan dibuat pada salah aplikasi yaitu *Animaker*.

Animaker adalah salah satu aplikasi dari hasil perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi. Menurut (Mashuri & Budoyono, 2020) *Animaker* merupakan software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. *Animaker* juga dapat digunakan tanpa harus di download atau di instal, karena pembuatan animasi di *Animaker* dapat dilakukan di websitenya langsung. Kelebihan dari aplikasi *Animaker* adalah dapat gunakan secara gratis, fitur yang ada pada *Animaker* cukup lengkap. Diharapkan dengan adanya pengembangan video pembelajaran yang dibuat melalui *Animaker* dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Pada Mata Pelajaran Ipa Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPA di kelas V?
2. Bagaiman kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPA di kelas V?
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPA di kelas V dapat meningkatkan minat belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPA di kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPA di kelas V.
3. Untuk mengetahui apakah media dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di kelas V

Dea Desyani, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat di dunia pendidikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas dalam mengembangkan dan menggukon media pembelajaran di sekolah dasar yang khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena materi pelajaran yang telah dimultimediasi dapat lebih mudah untuk dipahaminya. Serta siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar mereka.

b. Bagi Guru

Memberikan manfaat dalam menambah wawasan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih tepat, sesuai dan dapat menarik bagi siswa. Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPA dan kompetensi yang harus dikuasai siswa,

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan peneliti tentang penggunaan media yang sesuai dengan siswa sekolah dasar dengan memperhatikan karakteristik siswa itu sendiri.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumbangan yang positif. Dan menjadi masukan untuk pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi di dalam skripsi ini terdiri dari lima BAB yang mencakup beberapa untuk pembahasan dari pelaksanaan penelitian ini.

BAB I yaitu pendahuluan, yang terdiri dari lima sub bab yaitu. Latar belakang penelitian yang mengemukakan permasalahan berkaitan dengan pengembangan media pebelakar video animasi *Animaker* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Pada bab I ini juga, terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi pada bab ini.

BAB II yaitu Tinjauan Pustaka, membahas tentang teori-teori ataupun kajian pustaka dalam penelitian. Selain itu, pada bab ini terdapat pula penelitian relevan dari beberapa peneliti sebelumnya.

BAB III yaitu Metodologi Penelitian. Pada bab ini, akan menjabarkan secara rinci mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV yaitu Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisikan tentang hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

BAB V yaitu Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Berisikan mengenai simpulan dari penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan, implikasi, dan rekomendasi yang diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya.