

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Oeman Hamalik dalam Mikarsa dkk (2007: 7.3) Pembelajaran adalah proses melaksanakan pendidikan yang memuat beberapa hal seperti manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung dalam interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang membutuhkan dukungan usaha menumbuhkan kemampuan peserta didik, diperlukan guru yang profesional dan kompeten. Pembelajaran memerlukan guru yang dapat memahami materi, menentukan model, metode, strategi pembelajaran menjadi menarik dan dipahami oleh peserta didik. Guru juga memerlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran lebih baik.

Media pembelajaran adalah suatu sarana komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyalurkan berbagai informasi (mengirim atau menerima pesan) sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Rozie, 2017: 95-96). Media pembelajaran dikatakan tepat diaplikasikan jika pemilihan dan penggunaan sesuai dengan materi, tujuan, dan karakteristik siswa. Guru berperan penting dalam pengoptimalan media pembelajaran agar dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Berbagai jenis media pembelajaran memiliki manfaat, kelebihan, kekurangan yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama yaitu untuk

mempermudah proses pembelajaran. Peran guru yang menggunakan media pembelajaran tentu akan berbeda dengan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas, relevansi, dan efisien kebutuhan belajar siswa.

Namun pada kenyataannya, masih banyak kesulitan yang dialami dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran daring yang baru diterapkan di Indonesia tahun 2020 bagi semua jenjang pendidikan. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan media *online* seperti jejaring internet. Sistem pembelajaran daring membutuhkan media yang tepat agar dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran, motivasi belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi atau layanan media *online* yang sudah ada juga kurang efektif, oleh karena itu guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada Selasa, 22 September 2020 di SDN Carangrejo 2 Kecamatan Kesamben Kabupaten Jombang dengan kondisi terletak di desa, status sekolah negeri, akreditasi sekolah B, dan melaksanakan pembelajaran daring dengan akses internet yang cukup baik untuk dijangkau. Penggunaan media pembelajaran daring masih belum tercapai dengan maksimal khususnya guru kelas V. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah banyak yang tidak dapat ditampilkan secara *online* dan media pembelajaran tematik belum tersedia. Guru hanya menggunakan aplikasi yang sudah tersedia seperti *whatsapp* dan *google form* dalam proses pembelajaran sehingga kurang efektif dan efisien. Pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan materi dan

soal melalui *whatsapp* dengan waktu tenggang yang telah ditentukan. Kesulitan menyampaikan, menerima, dan memahami informasi pembelajaran dirasakan oleh guru dan siswa.

Proses pembelajaran yang kurang mendukung akan berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran, motivasi siswa, dan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Kebutuhan media pembelajaran dengan pemilihan dan penggunaan yang tepat dapat membantu mengatasi masalah yang ada. Pengembangan video animasi dapat menunjang proses pembelajaran di SDN Carangrejo 2 Jombang. Penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2017: 83) membuktikan bahwa video animasi dapat menjadikan pembelajarann menjadi lebih menarik karena disajikan dalam bentuk video dengan animasi yang disesuaikan dengan karakter siswa, sehingga siswa dapat memutar kembali materi yang dipelajari agar dapat memahami isi materi dan guru dapat menggunakannya dalam jangka panjang. Video animasi dalam proses pembelajaran cocok digunakan terutama pada siswa sekolah dasar karena penyajiannya didesain semenarik mungkin dengan format video yang terdapat teks, audio, gambar, animasi sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan video animasi dapat digunakan dalam jangka panjang dan melalui alat komunikasi seperti *handhphone*, komputer, laptop, dan sebagainya.

Dengan hal ini, pengembangan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang dengan harapan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas V dan siswa kelas V di SDN Carangrejo 2 Jombang yang telah menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pengembangan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang pada

tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran 3 dengan materi budaya di Kabupaten Jombang. Pengenalan keragaman sosial budaya yang ada di Kabupaten Jombang melalui pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Video animasi budayaku diakses secara *online* melalui *link youtube* dengan menggunakan alat komunikasi seperti *handphone*, laptop, komputer, dan sebagainya. Pengembangan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang digunakan sebagai media pembelajaran dengan harapan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas V dan siswa kelas V di SDN Carangrejo 2 Jombang agar pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, efektif, dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan video animasi budayaku yang valid untuk kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan video animasi budayaku yang efektif untuk kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang ditinjau dari hasil belajar siswa?
3. Bagaimana mengembangkan video animasi budayaku yang menarik untuk kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang ditinjau dari hasil angket respon siswa?
4. Bagaimana mengembangkan video animasi budayaku yang terapan untuk kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang ditinjau dari hasil angket respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan video animasi budayaku sebagai berikut:

1. Mengembangkan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang yang menarik ditinjau dari hasil angket respon siswa.
4. Mengembangkan video animasi budayaku kelas V SDN Carangrejo 2 Jombang yang terapan ditinjau dari hasil angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan ini menghasilkan produk sebagai berikut:

1. Video animasi budayaku berisi tentang keragaman sosial budaya yang ada di Kabupaten Jombang.
2. Video animasi budayaku berdurasi selama 8.15 menit.
3. Video animasi budayaku dilengkapi dengan audio pemateri, backsound tradisional, animasi guru mengajar, beraneka ragam gambar sesuai materi keragaman sosial budaya di Jombang, dilengkapi dengan teks.
4. Video animasi budayaku memiliki kualitas HD sehingga tampilan video terlihat jelas.
5. Video animasi budayaku dapat diakses melalui *handphone*, komputer, laptop dan sebagainya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan video animasi budayaku yang membatasi pada tema 8: lingkungan sahabat kita, subtema 1: manusia dan lingkungan, pembelajaran 3 kelas V tentang keragaman sosial budaya di Kabupaten Jombang. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan uji kelompok sekitar 10 – 15 siswa karena dalam kondisi Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Covid-19.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan video animasi budayaku kelas V diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan video animasi budayaku diharapkan dapat mempermudah memahami materi pembelajaran, memotivasi dan menarik minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya keragaman sosial budaya di Kabupaten Jombang.

2. Bagi Guru

Penelitian pengembangan video animasi budayaku diharapkan dapat membantu mempermudah dalam menyampaikan materi, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan video animasi budayaku diharapkan dapat berpotensi menjadi sumber referensi dalam pembuatan media pembelajaran dan menjadi sarana pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik di sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

Menurut Putra dkk (2017: 37) Istilah merupakan kata yang mengungkapkan atau menjelaskan makna, konsep, proses, keadaan, karakteristik pada suatu hal tertentu. Definisi istilah dalam penelitian pengembangan video animasi budayaku sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pada proses pembelajaran.
2. Video animasi adalah media pembelajaran dari jenis multimedia yang didesain semenarik mungkin untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa.
3. Budayaku menyebutkan dan menjelaskan keragaman sosial budaya yang ada di Kabupaten Jombang.

