

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke 21 sekarang adalah jaman dimana teknologi selalu digunakan pada semua bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Semua kebutuhan bisa didapat secara mudah dengan adanya bantuan teknologi. Teknologi yang berkembang dengan pesat, sangat membantu dalam komunikasi, transaksi dan lain-lain. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 menyatakan siswa dituntut untuk belajar mandiri dan juga dituntut harus tahu teknologi. Tidak seharusnya guru dan juga siswa menolak atau menghindari teknologi.

Teknologi dalam pendidikan sangat membantu para pendidik untuk mendesign pendidikan semenarik mungkin. Dengan adanya teknologi ini, segala sesuatu terasa lebih mudah untuk dilakukan. Tentu saja teknologi memegang unsur terpenting dalam pelaksanaan ini. Meskipun sudah ada beberapa lembaga yang sudah melaksanakan PJJ, namun tak semua lembaga dapat melaksanakan program baru seperti keinginan Kemendikbud tersebut. Untuk merealisasikan program inipun sangat membutuhkan usaha yang maksimal, mulai dari kecepatan internet yang stabil dan ketersediaan alat yang menunjang pembelajaran jarak jauh ini. Apalagi saat masa pandemi seperti ini, secara tidak langsung pembelajaran jarak jauh sudah diterapkan walaupun belum maksimal. Karena untuk sekolah yang terpencil susah untuk memiliki fasilitas yang menunjang pembelajaran jarak jauh ini. Namun bagaimanapun juga hal ini harus dilakukan untuk memutus rantai Covid. Walau tanpa adanya pandemi pun, teknologi harus tetap ada dalam

pembelajaran. Seperti penggunaan media pada saat proses belajar mengajar. Pada saat pembelajaran jarak jauh pun guru harus menyajikan media yang dapat membantu menyampaikan materi kepada siswa. Apalagi pada saat pembelajaran biasa, maka sudah seharusnya guru menyajikan media dalam proses pembelajaran.

Media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, mengingat media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pada siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Mustaqin (2012:28) jika media pembelajaran bisa digunakan selaku penyampai pesan antara guru serta siswa untuk menguasai materi supaya lebih efisien serta efektif. Perihal ini pula didukung oleh pendapat Hamalik(dalam Arsyad, 2013: 19) yang mengatakan jika media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bisa membangkitkan minat belajar siswa, motivasi serta stimulasi aktivitas belajar. Jadi dengan adanya media yang digunakan pada saat pembelajara, maka tidak akan terjadi pembelajaran yang hanya monoton atau itu-itu saja. Pembelajaran akan lebih menarik dan siswa pastinya juga akan semakin tertarik dalam belajar. Ditambah lagi dengan canggihnya teknologi saat ini, maka pembuatan media juga akan sangat mudah dengan bantuan teknologi. Guru juga sangat dituntut agar tidak Gaptek (Gagap Teknologi) karena akan sangat merugikan jika pada masa sekarang ini kecanggihan yang diberikan tidak dimanfaatkan dengan baik. Sudah seharusnya guru merancang media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik serta bisa siswa pahami dengan mudah.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan magang ataupun observasi untuk tugas kuliah, peneliti mendapatkan suatu masalah yang sangat ingin peneliti temukan solusinya. Seperti yang ditemukan di SD Negeri

Tambaagung Ares 1 Sumenep. Guru masih belum menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Apalagi tidak adanya media di sekolah yang dapat digunakan oleh guru. Media yang dipakai hanyalah buku siswa. Guru menjelaskan materi selanjutnya meminta siswa membaca materi dan memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang tidak dipahami. Namun pada saat siswa membaca, mereka tidak benar-benar membaca. Tidak ada penyegaran dalam pembelajaran yang membangkitkan gairah siswa dalam belajar. Apalagi dalam mata pelajaran tertentu yang dianggap susah oleh siswa. Seperti IPA, Matematika dan IPS. Maka dari itu guru harus menghadirkan media pembelajaran dalam mengajar. Hal tersebut akan sangat berpengaruh untuk situasi belajar.

Pada materi-materi tertentu seperti matematika, PPKn dan IPS, guru juga membutuhkan media sebagai alat bantu untuk mengajar. Di samping itu juga, media digunakan untuk mempermudah guru dalam mengenalkan hal-hal yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata. Pada tema menjelajah angkasa luar misalnya, guru harus menghadirkan media yang menjelaskan angkasa luar. Apalagi siswa belum pernah mengetahui keaslian angkasa luar yang sebenarnya, maka dari itu replika atau tiruan angkasa luar harus dihadirkan secara nyata agar siswa dapat mengetahui penampakan luar angkasa yang belum pernah diketahuinya. Penyajian media pembelajaran juga harus menarik dan kata-kata yang dipakai harus sesederhana mungkin untuk membawa siswa seolah sedang pergi ke luar angkasa. Hal ini akan memancing ketertarikan siswa dalam belajar dan semakin mudah guru menjelaskan materi luar angkasa.

Hasil observasi di SDN Nyapar 1 Sumenep menunjukkan bahwa belajar ruang angkasa memang diakui termasuk dalam kategori sulit. Karena sebagai guru harus benar-benar mengajarkan sesuatu yang bahkan guru pun belum tahu keasliannya. Namun karena bantuan dari NASA, guru dapat mengetahui keadaan dan letak planet-planet yang ada di luar angkasa. Hasil wawancara dengan Guru Kelas didapat bahwa selama ini guru hanya menyajikan media alat peraga yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Hal tersebut cukup membantu dalam mengajar materi ini. Namun menurut Guru kelas VI tersebut hal ini belum maksimal dalam memahami luar angkasa di tema 9 ini. Apalagi media tersebut sudah rusak dan tidak dapat digunakan secara maksimal oleh siswa. Pada tahun kemarin, guru masih sangat kesulitan dalam mengajar materi ini. Apalagi pada tahun ini pembelajaran berlangsung secara daring dan sangat tidak efektif.

Sebelumnya guru menghadirkan video dari *youtube* untuk membantu siswa dalam belajar. Di sekolah ini memang ada beberapa fasilitas yang menunjang untuk menghadirkan media berbasis elektronik kepada siswa. Tersedianya proyektor dan *wifi* sangat membantu guru dalam mencari video-video pembelajaran di internet. Namun untuk fasilitas komputer untuk masing-masing siswa belum tersedia, jadi siswa hanya bisa melihat di layar proyektor saja. Guru menggunakan media seperti video dari *youtube* dikarenakan media sebelumnya yang sudah pernah dibuat tidak berfungsi secara maksimal. Ada beberapa yang telah rusak dan sangat mengganggu pembelajaran. Seperti planet-planet yang sudah tidak bisa digerakkan lagi. Ada juga planet yang sudah hilang dari tempat sebelumnya pada media yang digunakan guru sebelumnya. Dari itu guru mengambil video dari *youtube*.

Penggunaan media tersebut belum sepenuhnya membuat siswa paham betul. Mereka hanya mengingat materi urutan planet-planet pada tata surya hanya pada saat pembelajaran berlangsung. Namun Guru kelas VI tersebut mengatakan hal ini cukup berhasil. Pada saat penilaian harianpun siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 12, nilai pas KKM terdapat 7 namun untuk siswa yang nilainya sangat tinggi juga tidak banyak, yakni terdapat 9 siswa. Dalam artian pemahaman siswa masih sangat standar.

Pemilihan media juga sangat berdampak pada perhatian yang diberikan siswa pada saat pembelajaran di kelas. Adanya inovasi baru yang bisa diciptakan sebagai alat peraga adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi. Media pendidikan interaktif diyakini lebih efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa akan memperoleh informasi yang tercantum di dalamnya. Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif pula bisa dibuat dalam wujud animasi yang menarik supaya siswa tidak bosan dalam aktivitas belajar mengajar.

Munir (2012 : 9) menjelaskan bahwa dalam bidang pendidikan juga butuh adanya penyampaian bahan ajar dan juga media pembelajaran secara interaktif. Hal diyakini dapat mempermudah pembelajaran dengan dukungan berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks dan grafik. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran yang menggunakan bahan ajar maupun media pembelajaran berupa media interaktif, maka pembelajaran akan sangat mudah dipahami. Tentunya juga akan sangat menarik minat belajar siswa. Jadi siswa akan lebih fokus pada saat pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa saja. Agnew serta Kellerman (dalam Munir 2012: 18) mengemukakan

bahwa video selaku media digital yang menampilkan susunan ataupun urutan gambar- gambar bergerak serta bisa memberikan ilusi/ fantasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa video dapat menunjukkan simulasi pada benda nyata yang tidak dapat dihadirkan secara langsung. Sedangkan animasi yaitu suatu tampilan berupa media teks, grafik dan suara yang digabungkan dalam suatu aktifitas pergerakan, (Munir, 2012 : 19). Selain itu Neo (dalam Munir 2012 : 19) menjelaskan bahwa animasi sebagai suatu teknologi dimana gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seakan-akan gambar tersebut hidup, beraksi dan berkata. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya animasi gambar yang sebelumnya tidak bergerak akan lebih menarik karena dengan animasi gambar diam tersebut dapat seolah-olah bergerak seperti nyata.

Dari permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tentang luar angkasa dimana untuk membawa siswa ke dunia luar angkasa secara tidak langsung. Hal ini selain mempermudah guru juga membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dunia luar angkasa. Oleh karena itu, judul yang peneliti ambil yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi ini pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli?

- 2) Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi ini pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar ditinjau dari hasil belajar siswa?
- 3) Bagaimana kemenarikan Media Pembelajaran Video Animasi ini pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar ditinjau dari angket respon siswa dan guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran video animasi pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan Yang Menakjubkan di kelas VI SD sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi ini pada tema 9 Menjelajah Angkasa Luar subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada pembelajaran kelas VI SD ditinjau dari validasi ahli;
- 2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi ini pada tema 9 Menjelajah Angkasa Luar subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada pembelajaran kelas VI SD dilihat dari hasil belajar siswa;
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran video animasi ini pada tema 9 Menjelajah Angkasa Luar subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan pada pembelajaran kelas VI SD ditinjau dari angket respon siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Pembelajaran Video Animasi dengan spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Media Video Animasi ini dibuat menggunakan teknologi dan aplikasi di komputer. Menggunakan karakter kartun yang lucu untuk menarik fokus perhatian siswa. Terdapat gambar dan video-video di dalamnya;
- 2) Media Video Animasi memuat beberapa muatan pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, PJOK dan PPKn sesuai dengan Mata Pelajaran yang ada di Pembelajaran 1 dan 2 pada tema 9;
- 3) Media Video Animasi ini berbentuk video yang dapat dibuka melalui Laptop, *handphone*, dll;
- 4) Bentuk Produk
 - Berbentuk audio dan video animasi
 - Memiliki *background* yang disesuaikan dengan materi
 - Format videonya .mp4
 - Mempunyai pembagian video yakni Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2
 - Durasi video 17menit 29 detik dengan size 296MB.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa batasan pada media video animasi. Diantaranya sebagai berikut.

- 1) Media Video Animasi ini hanya dapat digunakan menggunakan alat teknologi saja. Tidak dapat digunakan tanpa menggunakan bantuan alat teknologi seperti Laptop dan *Handphone*;
- 2) Penelitian ini hanya terbatas di Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 saja;
- 3) Penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri Nyapar 1 Sumenep dan SD Negeri Tambaagung Ares 1 Sumenep.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan di kemudian hari pada umumnya dan lebih dikhususkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi guru SD, yakni dapat memberikan gambaran untuk lebih kreatif dalam menghadirkan dan mengembangkan media pembelajaran agar menarik dan terdapat variasi dalam penggunaan media pembelajaran.
- 2) Bagi siswa SD, yakni dapat meningkatkan dan menumbuhkan ketertarikan pada saat pembelajaran agar tujuan dan kompetensi dasar dapat tercapai.
- 3) Bagi peneliti, yakni dapat memberikan masukan dan ide agar di penelitian selanjutnya dapat dijadikan rujukan pada pengembangan media yang serupa.

G. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian pengembangan ini maka peneliti mengajukan beberapa istilah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yaitu seluruh alat yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menyampaikan pesan dari guru (pengirim pesan) kepada siswa (penerima pesan). Sehingga bisa mempermudah siswa dalam memahami materi yang di informasikan serta bisa mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Video merupakan media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa video dapat menunjukkan simulasi pada benda nyata yang tidak dapat dihadirkan secara langsung. Sedangkan animasi

merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktifitas pergerakan;

- 3) Animasi yaitu suatu teknologi yang mampu membuat gambar terlihat hidup dan bergerak dan berkata. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya animasi gambar yang sebelumnya tidak bergerak akan lebih menarik karena dengan animasi gambar diam tersebut dapat seolah-olah bergerak seperti nyata.
- 4) Video animasi merupakan suatu gambar-gambar bergerak yang kelihatan seolah-olah hidup, beraksi dan berkata.