

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar yang melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator. Namun hal paling terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi melalui proses belajar mengajar antara guru dengan siswa. Hal ini menunjukkan proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang didalamnya terjadi proses penyampaian informasi dari satu pihak kepada pihak lain atau kelompok lain sebagai penerima pesan

Sumber pesan yang didapatkan bisa dari guru, buku, koran, majalah, dan siswa. Dalam pembelajaran saat ini siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan namun bisa bertindak sebagai penyampai pesan. Sehingga dalam proses belajar mengajar terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) atau komunikasi banyak area (*multi way traffic communication*) atau dapat juga berupa media pembelajaran.

Media yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari siswa dan tujuan pembelajaran dengan harapan dapat membantu untuk penyampaian pesan yang berisi materi-materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara efektif dan efisien. Selain itu, dapat digunakan untuk membangun komunikasi antara guru dengan siswa, siswa yang satu dengan siswa yang lain, dan antara guru, siswa dengan media pembelajaran yaitu sumber belajar dengan baik.

Di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisimata uang yang tidak dapat dipisahkan. Yang artinya kemajuan teknologi dengan timbulnya berbagai konsekuensi yang mungkin terjadi juga menuntut peranan

dunia pendidikan untuk ikut maju khususnya pada guru sebagai pendidik (Maswan & Muslimin (dalam Deliviana, E, 2017:1))

Guru diharapkan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian materi pelajaran. Maka berbagai hasil dari kemajuan teknologi yang telah ada salah satunya adalah aplikasi animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang

menarik dan membantu siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil survey yang diisi oleh guru kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Jhon Wesley Methodist School yaitu terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan materi sumber daya alam. Kesulitan tersebut terjadi ketika siswa diminta untuk menjelaskan kembali apa saja sumber daya alam dan pemanfaatannya. Dibuktikan dengan nilai ketuntasan siswa yang masih di bawah KKM sebanyak 9 siswa dengan presentasi < 65% siswa yang berhasil dari 24 siswa dalam satu kelas sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran tidak efektif. Menurut Oktaviana, (2020:5) bahwa “Produk efektif digunakan jika presentase nilairata-rata siswa dengan ketuntasan di atas KKM > 65%. Di sisi lain penyebab dari permasalahan yang terjadi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, terkendala waktu dalam membuat dan mengembangkannya, dan waktu belajar yang berkurang karena guru hanya memberikan tugas. Oleh sebab itu dalam penelitian ini memberikan solusi dalam permasalahan yang terjadi agar siswa tidak mengalami kesulitan lagi dalam proses belajar mengajar dan guru mudah dalam menyampaikan materinya. Solusi tersebut berupa pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi, yang didalamnya terdapat animasi serta materi yang ada didalamnya tersusun secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi sumber daya alam serta mengaitkan dengan upayapelestariannya.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School”** . Khususnya pada materi IPA yaitu sumber daya alam serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran yang digunakan guru masih bahan ajar berupa buku siswa dan LKPD saja dan membuat peserta didik menjadi jenuh dan merasa bosan.
2. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis video animasi khususnya ada

pelajaran IPA.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran berbasis animasi mata pelajaran IPA pada materi sumber daya alam di IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan ke dalam pertanyaan khusus yang merupakan permasalahan yang ingin dijabarkan melalui penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA kelas IV di SD Swasta Jhon Wesley Methodist School?
2. Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA kelas IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA kelas IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School
2. Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA kelas IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi Peneliti

Dapat membantu untuk memotivasi dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA kelas IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School

2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dengan mudah untuk menangkap dan memahami materi sumber

daya alam serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya yang diajarkan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan membantu guru dalam menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan.

