

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi pada abad 21 ini sangat cepat dan diikuti dengan perubahan-perubahannya. Digitalis pada saat ini merevolusikan berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan (Adiani,2022). Perkembangan teknologi tersebut sangat berpengaruh pada pelaksanaan proses pendidikan (Siswanto ddk., 2021. Pembaharuan yang terus terjadi membawa pendidikan ke arah perubahan yang berkesinambungan. Hal yang paling bisa dirasakan dengan adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu pada penggunaan bahan ajar yang saat ini digunakan. Bahan ajar yang ada pada era ini sangat variatif dan juga menarik dan dapat diakses melalui web, karena diadaptasi dengan perkembangan yang ada. Dengan perkembangan tersebut tentunya media menjadi alat bantu yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran juga harus bersifat komprehensif dalam pembahasan sebuah materi maka dibutuhkan sebuah media yang merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pengirim dan penerima dengan tujuan untuk merangsang pikiran, gagasan, dan minat siswa untuk belajar, (Tafano, 2018). Terlebih lagi untuk kemajuan teknologi seperti saat ini yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan media dengan lebih kreatif dan inovatif, agar proses pembelajaran lebih bermakna dan sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan media sebagai penyampaian pesan secara konkret. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mampu melahirkan berbagai fitur-fitur media yang canggih dengan sistem multimedia, yaitu teknologi yang melibatkan teks,gambar, suara maupun video sehingga penyajian pembelajaran menjadi lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi pada jumat, 15 agustus 2024 dari wali kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom, penulis menemukan masalah dalam proses pembelajaran IPAS pada saat pembelajaran. Adapun masalah tersebut yaitu

penggunaan video pembelajaran belum bervariasi saat proses belajar mengajar berlangsung. Media yang diterapkan berupa berupa video sederhana yang dibuat oleh guru tidak memiliki animasi didalamnya dengan materi siklus hidup hewan. Tingkat penggunaan media video pembelajaran tanpa animasi memang sudah bagus tapi kurang menarik dan sulit dipahami, media video pembelajaran tanpa animasi yang hanya menampilkan teks dan gambar sehingga membuat peserta didik merasa kurang menarik dan bosan dengan media video pembelajaran tanpa animasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya sebuah kreativitas seorang guru dalam membuat inovasi baru agar tercipta situasi dan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 1.1 Guru menggunakan media video pembelajaran

Pada gambar 1.1 Dapat dilihat guru masi menggunakan video pembelajaran. Untuk menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi siklus hidup hewan, untuk membantu mencapai salah satu inovasi yang akan dikembangkan yaitu pembelajaran berbasis *animaker* dikembangkan dalam mata pembelajaran IPAS pada materi siklus hidup hewan.

*ANIMAKER* merupakan aplikasi pembuatan vidio animasi yang dalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, *animaker* digunakan untuk membuat vidio penjelasan, dalam *animaker* sendiri terdapat terdapat alat-alat yang dapat digunakan untuk mempercantik vidio (Firdaus et al.,2021). Sehubung dengan

pendapat menurut munawar animaker merupakan inovasi yang dikembangkan untuk dijadikan alternatif pembuatan media pembelajaran. Animaker lebih simpel untuk digunakan dan mudah diakses. Aplikasi animaker ini merupakan salah satu aplikasi membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan yang lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik (Munawar et., 2020). Kelebihan *animaker* yaitu mudah digunakan untuk pembuatan videonya, sudah ada juga tersedia animasi-animasi yang menarik lainnya. Melalui aplikasi *animaker* semakin tertarik melaksanakan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas karena tampilannya yang menarik. Selain itu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dapat menampilkan materi melalui *link video*, audio, gambar penjelasan singkat melalui animasi. Penelitian ini secara khusus membahas tentang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS terkhusus materi siklus hidup hewan. Media pembelajaran berbasis aplikasi *animaker* yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajar dalam proses pembelajaran IPAS sekolah dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul:

**“ Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Animaker Di Kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum optimal karena hanya menampilkan teks dan gambar tanpa animasi
2. Kebutuhan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan

pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi animaker yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Pentingnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk menarik perhatian siswa, dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran khususnya materi siklus hidup hewan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis *Animaker* Di Kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun pelajaran 2024/2025.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada pemaparan mengenai pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Video Pembelajaran siklus hidup hewan berbasis *animaker* kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom T.P 2024/2025?
2. Bagaimana Tingkat Kepraktisan Video siklus hidup hewan berbasis *animaker* kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom T.P 2024/2025?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan video pembelajaran siklus hidup hewan berbasis *animaker* kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan video pembelajaran siklus hidup hewan berbasis *animaker* kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom T.P 2024/2025.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka peneliti ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yaitu dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media video animasi yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

1. Membantu siswa dalam memahami siklus hidup hewan.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari ipas.
3. Dengan adanya pengembangan media animasi berbasis *animaker* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, semangat dan fokus belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi guru

Guru mendapat wawasan baru dalam menggunakan media berbasis digital yang menarik, menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan memotivasi siswa lebih giat dalam belajar.

c. Bagi sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ini diharapkan menjadi suatu hal yang positif dalam sekolah tersebut sehingga dapat menjadi motivasi dalam proses belajar siswa menjadi lebih baik lagi

d. Bagi peneliti lain

Menjadi ide atau referensi untuk menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*.