

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan nasional yang dijalankan di Indonesia selalu dilandasi dengan sebuah tujuan untuk menciptakan keadilan dan kesejahteraan bagi seluruh rakyat Indonesia. Pendidikan di Indonesia yang sedang berkembang tersebut, secara dinamis pada setiap zamannya mempunyai berbagai kisah problem didalamnya. Hal ini memiliki tujuan untuk bagaimana pencapaian yang ingin diwujudkan tersebut dapat dimaksimalkan melalui proses di bidang pendidikan dan kesejahteraan sosial yang selaras dan tertuang dalam sebuah peraturan perundang-undangan sebagai bentuk implementasi kebijakan p/emerintah. Hal ini tercantum dalam Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Dasar, Fungsi Dan Tujuan yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Kata pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*KBBI*) diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kata pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*KBBI*) diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Munib (2014) Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab, untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dari pernyataan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan juga harus selalu ada pembaharuan supaya bisa menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, terutama pada era globalisasi saat ini khususnya di era teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat yang memungkinkan segala aktivitas manusia menjadi sangat mudah dan cepat sehingga dapat membawa pengaruh yang besar terhadap Negara, baik secara positif maupun negatif. Menurut Sutabri (2014) Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan,

menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Sedangkan menurut Darmawan (2012) Teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, lebih lama penyimpanannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi merupakan suatu gabungan dari teknologi komputerisasi dan komunikasi yang berbentuk sistem dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas agar dapat menghasilkan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat di era globalisasi membuat orang-orang dari berbagai Negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi persaingan di era globalisasi tentu menciptakan kompetisi antar bangsa sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Maka dari itu dengan tantangan yang dihadapi di era globalisasi khususnya di bidang pendidikan menjadi sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Era abad 21 ini menjadi bukti penanda kuatnya arus globalisasi yang masuk di Indonesia yang menjadi sebuah fakta yang tidak bisa dipungkiri oleh masyarakat Indonesia, sebagai bagian dari masyarakat global. Namun pemanfaatan

perkembangan transformasi teknologi informasi khususnya di dunia pendidikan masih kurang maksimal dari segi pengajaran, hal tersebut globalisasi menjadi sangat penting khususnya bagi pengembangan sumber daya manusia dan media pembelajaran.

Sistem pendidikan juga tidak terlepas dari media pembelajaran hal ini sangat penting adanya dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa untuk mempermudah siswa memahami materi menjadi lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kosasih (2014) media pembelajaran merupakan suatu alat dalam menyampaikan suatu pesan. Tujuan dari hal tersebut untuk merangsang dan menarik minat, pikiran dan perasaan siswa dalam aktivitas belajar. Daryanto (2013) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan tidak hanya menjadi acuan pada pendidikan nasional tetapi, juga ditentukan oleh mutu tenaga pendidik yang mampu memberikan inovasi pembelajaran yang inovatif kepada siswa, sehingga mudah dimengerti dan mampu mengikuti perkembangan zaman sehingga mudah diterima oleh generasi milenial.

Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan imajinasi yang tinggi, media pembelajaran juga dapat diimplementasikan menjadi suatu alat untuk menyampaikan pengetahuan yang dikemas dengan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang bisa mengembangkan daya kreatifitas dan pengetahuan secara menarik terutama pada siswa kelas rendah salah satunya adalah animasi, sehingga dapat menarik minat dan

perhatian siswa dalam aktivitas belajar. Munir (2013) menjelaskan bahwa animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa secara jelas. Djamarah & Zain (2006: 124) juga berpendapat bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih aktif belajar dan perhatiannya berpusat kepada materi. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi menjadi suatu hal yang menarik begitu pula dikemas dengan video animasi pembelajaran menjadi suatu hal yang menarik untuk mengefektifitaskan media pembelajaran yang kekinian, yang dimana dapat menjadi kombinasi yang positif pada pembelajaran baik secara daring maupun luring.

Berdasarkan pengamatan nyata di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dasar ini kurang meningkatkan kreativitas siswa. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru. Jannah (2013) pada penelitiannya berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi siswa menjadi bosan dalam belajar yaitu faktor latar belakang guru tidak sesuai dengan bidang studinya, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, sarana atau media tidak ada penambahan dan suasana belajar masih kurang nyaman. Umumnya siswa menganggap beberapa mata pelajaran yang susah dimengerti menjadi menarik ketika materi atau pelajaran tersebut dikemas secara menarik dengan video animasi

pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk memahami, meningkatkan rasa ingin tahu, merangsang minat hingga bakat siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, diketahui terdapat permasalahan mengenai kurangnya pengembangan media pembelajaran, sehingga peneliti ingin mengetahui kelayakan media pembelajaran yakni video animasi pembelajaran pada materi hidup bersih dan sehat di tempat umum siswa kelas II di Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di ajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup bersih dan sehat di tempat umum pada kelas II Sekolah Dasar
2. Bagaimanakah kelayakan Pengembangan Media Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup Bersih dan sehat di tempat umum Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sejauh mana Pengembangan Media Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup bersih dan sehat di tempat umum pada kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup bersih dan sehat di tempat umum pada kelas II Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini tidak hanya mencakup tujuan saja melainkan memiliki manfaat yang melandasi penelitian ini. Penelitian ini diharapkan membawa manfaat khususnya bagi penulis maupun pembaca baik secara teoritis maupun secara praktis antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan saat pembelajaran, khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar yang umumnya berkaitan dengan video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi plotagon.

2. Kegunaan praktis

- a). Bagi sekolah

Sekolah akan memperoleh referensi inovasi baru dalam proses pembelajaran. Munculnya inovasi tersebut akan meningkatkan kualitas sekolah dalam pembelajaran yang mencakup sumber daya tenaga manusia yaitu pendidik dimana sekolah memiliki pembaruan inovasi dalam pembelajaran. Melalui penerapan video animasi pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi plotagon dapat meningkatkan kualitas minat siswa dalam aktivitas belajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas lulusan sekolah.

- b). Bagi peneliti

Mengetahui proses dan kendala saat menerapkan video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi plotagon yang dapat digunakan pada saat Daring maupun Luring pada saat pembelajaran

- c). Bagi siswa

Memahami gambaran, bagian dari ilmu pengetahuan yang dikemas dengan materi yang menarik di

dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa yang bertujuan untuk menarik minat siswa dalam aktivitas belajar

d). Bagi pendidik

Memberikan gambaran dan kendala saat menerapkan media video animasi pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas guru pada saat menerapkan video animasi pembelajaran baik digunakan saat pembelajaran daring maupun luring.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi plotagon dengan strategi berbasis ranah afektif. Bahan materi video animasi pembelajaran ini adalah mengenakan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar untuk mempermudah dalam proses pendidikan lingkungan sekitar. Video animasi pembelajaran tersebut akan mendorong minat dan perhatian siswa dalam memahami materi menjaga lingkungan

Spesifikasi dari produk yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Tampilan video animasi pembelajaran

a. Bagian intro (pembuka) video animasi pembelajaran

Pada bagian pembuka ini, penulis mengembangkan pembukaan awal pembelajaran (apresepsi) yang sudah dirancang dengan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi plotagon, *zarchiver* dan *kinemaster* untuk pembuatan videonya. Pengembangan pada pembukaan awal

pembelajara (apresepsi) dengan mengguakan aplikasi Plotagon

b. Bagian isi video beranimasi pembelajaran

Tampilan pada materi peneliti menggunakan aplikasi plotagon, kinemaster dan pixdl lab untuk mengembangkan konsep pada tahap inti pembelajaran sebagai upaya perantara ilustrasi penyampaian materi dengan ilustrasi karakter animasi, gambar dan video untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar

c. Pada bagian penutup penulis memberikan penguatan pesan pada video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi plotagon, pixel lab, dan kinemaster

2. Isi/substansi

Isi dalam video animasi pembelajaran memuat tentang mengenalkn kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar untuk mempermudah dalam proses pedi lingkungan sekitar disertai karakter animasi, ilustrasi gambar dan video melalui video animasi pembelajaran

3. Bahasa dan strukturnya

Bahasa yang digunakan video animasi pembelajaran yaitu sebgai bahasa pengantar yaitu bahasa Indonesia dengan susunan pengertian dari definisi setiap konsep dan istilah yang di kembangkan di video animasi pembelajaran pada mengenalkn kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar

Berikut kelebihan dan kekurangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Kelebihan

- 1) Aplikasi plotagon dapat diakses kapanpun baik secara online maupun offline

- 2) Aplikasi plotagon di video animasi mempunyai banyak variasi tema seperti background, karakter, dresscord, dan ekspresi
 - 3) Pembuatannya yang mudah membuat proses pembuatan video animasi menjadi lebih efisien
 - 4) Memiliki fitur pengisi suara yang dapat menyesuaikan mimic mulut dari karakter animasi
 - 5) Karakter animasi dapat di edit sesuai keinginan kita dalam proses pembuatannya
- b. Kekurangan
- 1) Aplikasi plotagon masih berbayar untuk background, karakter dan dresscord
 - 2) Dalam proses pembuatan video animasi pembelajaran masih membutuhkan aplikasi bantuan dalam pembuatannya seperti aplikasi zarchiver, aplikasi video watermark, aplikasi kinemaster pada saat pembuatannya.