

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat sekarang ini memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada zaman dengan teknologi serba canggih ini seharusnya peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan (Soleh, 2019).

Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti *LCD* didalam kelas belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga masih banyak peserta didik yang masih kesulitan memahami materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Salah satunya ditunjukkan dari hasil observasi di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, bahwa dari potensi dan masalah yang dihadapi guru dan peserta didik pada saat sekarang ini, seperti sulitnya mengarahkan peserta didik untuk paham mengenai materi-materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, dan bagaimana membuat mereka mengkhayal karena materi IPA yang abstrak. Dalam proses belajar mengajar juga masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi.

Sehubungan dengan kondisi ini, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan peserta didik menjadi mandiri. Terlebih lagi, di era kurikulum prototype seperti saat ini, siswa merupakan pusat pembelajaran (*student centered*) yang mana hal ini tentunya akan membuat siswa kewalahan dan akhirnya tidak memahami materi dengan maksimal jika tidak diberi suatu alternatif untuk mendapatkan materi yang ringkas namun mencakup kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, Maka dari itu, untuk memudahkan dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan media bantu yaitu media pembelajaran.

Salah satu peran dari media pembelajaran yaitu menjadi perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, juga membantu peserta didik untuk tidak cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar dikelas (Ayu, 2019).

Teknologi yang sudah berkembang pesat pada saat sekarang ini, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang baik. Salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah video animasi.

Video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak membentuk satu kesatuan. Video animasi digunakan karena dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Begitu banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi media pembelajaran salah satunya adalah Animaker (Farizi, 2019).

Salah satu pokok bahasan yang dipelajari di kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya adalah Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya. Berdasarkan hasil studi awal dengan salah seorang guru IPA di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya merupakan materi pengetahuan yang biasanya diajarkan menggunakan media Power Point dan buku cetak selama proses pembelajaran, namun dalam proses pembelajaran siswa tersebut cenderung merasa bosan sehingga pembelajaran pun menjadi kurang efektif, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif khususnya untuk materi pengetahuan bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi minyak bumi adalah *Animaker*. Thamrin mengemukakan bahwa *Animaker* merupakan perangkat lunak berbasis website yang didalamnya terdapat animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang menjadikannya lebih hidup serta pengaturan durasi yang mudah (Yulia & Ervinalisa, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Andis Meianti pada tahun 2018 menyatakan respons siswa diketahui menunjukkan nilai rata-rata 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respons yang positif dan menerima dengan sangat baik (Meianti, 2018).

Penelitian juga dilakukan oleh Raffaello Bryan Arnold pada tahun 2018 diperoleh respon siswa kelas kecil sebesar 98,3% dan respon siswa kelas besar sebesar 95,7% dengan demikian media pembelajaran video animasi *Animaker* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (Arnold, 2018).

Berdasarkan masalah dan data penelitian terkait di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Pengembangan Media Video Interaktif Animaker Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Di Kelas IV”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video interaktif Animaker pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan Media Video Interaktif Animaker pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Media Video Interaktif Animaker pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya” di kelas IV.
2. Mendeskripsikan kelayakan Media Video Interaktif Animaker pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya” di kelas IV.

D. Manfaat Penelitian

1) Secara teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2) Secara praktis

- a) Peserta Didik, dapat menambah tersedianya referensi belajar siswa, berupa video pembelajaran interaktif.
- b) Guru, menjadi salah satu media pembelajaran materi bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan Animaker.
- c) Sekolah, menjadi alternatif pembelajaran bagi sekolah dalam menerapkan materi pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis video animasi *Animaker* dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul, nama pembuat.
- b. Materi dalam media ini adalah materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya semester 1 kelas IV di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya.
- c. Tujuan Pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya adalah 1) peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian tubuh pada tumbuhan dengan benar, 2) peserta didik mampu menjelaskan fungsi bagian-bagian tubuh pada tumbuhan dengan benar.
- d. Pembuatan video interaktif animaker ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di Microsoft Word, lalu diolah sedemikian rupa di Software untuk menghasilkan video interaktif.
- e. Video interaktif Animaker dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran sesuai materi ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik pada pemahaman materi.
- f. Terdapat kuis menarik yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat siswa dalam menjawab kuis sesudah menyimak video interaktif Animaker.
- g. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer atau laptop dan smartphone.
- h. Media video interaktif Animaker ini terdiri dari 22 slide.
- i. Media video interaktif Animaker berdurasi 18 menit 22 detik.