

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi komunikasi yang berkembang dengan cukup pesat membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Perubahan ini terjadi dalam semua sisi aspek hidup manusia, dan membuatnya menjadi lebih efektif, efisien dan akurat. Laptop merupakan salah satu contoh peralatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, serta dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan alat pengolah data.

Bidang pendidikan juga memanfaatkan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, yang menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih tersusun secara sistematis, mudah, terencana, dan mampu membuat kondisi belajar yang baru atau lebih menyenangkan. Kegiatan belajar dengan suasana yang baru atau menyenangkan akan membawa siswa merasa tenang, nyaman dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Dampaknya akan membuat motivasi dan minat siswa menjadi lebih baik. Hal ini membuat guru dituntut untuk bisa mengoperasikan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi.

Tuntutan pada guru tidak hanya sampai disitu, namun juga diharapkan bisa membuat situasi belajar yang baru dan mempunyai pikiran inovatif serta kreatif, sehingga suasana belajar bisa

menyenangkan serta mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan diciptakan suasana tersebut supaya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tidak mudah bosan, dan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa bisa menjadi lebih fokus.

Perangkat yang dipakai pada kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan dengan menggabungkan alat teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya adalah media pembelajaran. Media ini digunakan pada setiap kegiatan pengajaran sebagai sarana dalam melakukan penyampaian informasi. Tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran menjadi kurang efektif dikarenakan siswa akan cepat bosan.

Kustandi dan Cecep (2020:6) menyatakan jika media pembelajaran adalah aspek penting pada aktivitas belajar mengajar karena menjadi sarana untuk menyampaikan pesan supaya lebih jelas, jadi tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih sempurna serta lebih baik, Media-media tersebut akan menjadi sumber ilmu pengetahuan atau sumber informasi dalam kegiatan pembelajaran pada siswa dan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang baru serta menyenangkan. Bentuk media pembelajaran bermacam-macam yaitu visual, audio, audio-visual dan serbaneka.

Semua bentuk media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Sehingga semua bentuk media pembelajaran dapat digunakan dengan pemilihan serta pertimbangan sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran membuat guru tertarik untuk mengembangkannya guna membuat suasana belajar yang menyenangkan serta diharapkan bisa membuat tujuan dan hasil belajar bisa tercapai dengan optimal. Tujuan digunakannya media pembelajaran untuk menyajikan informasi, meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

Mengikuti pendapat Latuheru (2002:132) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mempermudah dan memotivasi siswa diperlukan media pembelajaran tertentu. Media pembelajaran (1) Berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan; (2) Berguna untuk meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan; (3) Mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu hal kejadian; (4) Berguna untuk menguatkan suatu info dan; (5) Berguna untuk memudahkan dalam hal pengumpulan data (dalam Djamarah dan Zain, 2012;12). Selain itu media pembelajaran interaktif dapat menjadikan proses pembelajaran secara aktif dan inovatif. Namun, untuk mencapai tujuan media pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian

serta minat belajar siswa. Sehingga, media yang dikembangkan akan berisi hiburan guna untuk mencapai tujuan media pembelajaran

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Media interaktif menurut *Guidelines* kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Abdul, 2015:52). Media animasi dapat dimanfaatkan karena di samping menarik juga memudahkan bagi penggunaannya dalam mempelajari suatu bidang tertentu (Abdul, 2015:52). Hal tersebut dikarenakan, animasi memiliki gambar dengan warna yang mencolok dan menarik perhatian. Ditambah lagi narasi yang dipakai dalam animasi lebih menarik, serta memakai bahasa yang lebih mudah dipahami oleh para siswa.

Menurut Reiber dalam Salam, dkk (2016:105) media pembelajaran berupa animasi bisa membuat motivasi daya kognitif siswa terangsang, sehingga animasi bisa membuat siswa tertarik untuk menyimak kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Salam, dkk (2016:231) menyatakan bahwa animasi bisa membuat minat, motivasi dan hasil belajar siswa lebih meningkat. Animasi juga mampu menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merasa tenang dan fokus dalam menyimak materi pembelajaran yang

disampaikan melalui animasi untuk mendapatkan informasi atau ilmu pengetahuan.

Tema 1 mempelajari tentang organ gerak hewan dan manusia. Sedangkan, subtema 3 mempelajari tentang lingkungan dan pemanfaatannya pada pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD. Pada materi organ gerak hewan siswa akan mempelajari nama-nama dari bagian organ gerak hewan beserta letak dan fungsinya. Siswa akan mempelajari nama-nama dari setiap bagian organ gerak pada manusia beserta letak dan fungsinya. Ciri khas dari makhluk hidup adalah bergerak. Bergerak punya arti yaitu berpindah tempat atau berubah posisi, baik sebagian maupun seluruh bagian tubuh. Hewan dan manusia bisa bergerak karena adanya organ-organ tubuh yang merupakan alat gerak. Siswa akan mempelajari tentang mengenai lingkungan, jenis-jenis lingkungan dan pemanfaatan lingkungan. Materi tersebut dipelajari bertujuan untuk siswa dapat mengetahui organ gerak pada hewan dan manusia, saling menghargai, menjaga serta melestarikan sesama makhluk hidup lainnya. Materi tema 1 yang memiliki karakter gerak, yaitu organ gerak hewan dan manusia, sehingga untuk mempermudah penjelasan pada siswa diperlukan media animasi.

Media Animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK (Munadi (2010:123). Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah

sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Media animasi dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga materi yang disampaikan mampu diserap dengan baik. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2013:325) mengenai manfaat media dalam kegiatan belajar dipaparkan sebagai berikut; (1) media pembelajaran berperan sebagai penjelas pesan/materi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan ditandai dengan meningkatkannya minat siswa dalam belajar, (2) motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam menerapkan media saat proses pembelajaran, (3) media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar siswa, (4) pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi sama.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan animasi sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V SD pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD. Tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 adalah materi yang sebagian siswa merasa cukup sulit untuk dipahami serta diingat. Orientasi peserta didik pada masalah masih kurang, pengorganisasian peserta didik untuk belajar juga masih kurang, masih perlunya mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa SD kelas 5, dimana anak telah mampu melakukan operasi kognitif. Penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif selama nalar dapat diterapkan pada suatu kejadian khusus atau konkret. Anak yang mampu berpikir secara operasional konkret ini berarti anak telah mampu menerapkan operasi logis pada masalah konkret seperti pada halnya mata

pelajaran tematik. Materi ini memerlukan media yang dapat mendukung proses berpikir operasional konkret siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa kepala sekolah di Kabupaten Sleman menyatakan bahwa sebagian besar sekolah yang ada di Kabupaten Sleman, masih terdapat guru yang mengabaikan pentingnya penggunaan metode yang variatif dalam proses pembelajaran. Sebagian guru masih menggunakan metode yang monoton yaitu hanya dengan ceramah. Berdasarkan data yang peneliti telusuri banyak kepala sekolah menyatakan bahwa hal ini terjadi karena sbagian guru sudah cukup umur sehingga agak kesulitan untuk menggunakan metode yang variatif lebih-lebih menggunakan media animasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada guru-guru SD di Kecamatan Ngemplak, peneliti melakukan wawancara dan observasi secara acak dari berbagai guru di 3 desa kecamatan Ngemplak. Hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 yaitu media cetak berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pegangan untuk guru. Proses pembelajaran dikelas sebagian besar guru kurang mengaplikasikan materi pelajaran, sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Seperti materi gerak hewan dan manusia, guru merasa kesulitan dalam mencontohkan gerak hewan dan manusia secara detail dengan memanfaatkan media yang ada dilingkungan kelas sehingga siswa sulit memahami materi yang

diajarkan. Metode yang sering digunakan oleh guru yaitu ceramah dan penugasan, karena metode ini dianggap yang paling efektif dan cepat menyelesaikan materi dalam pembelajaran, tetapi faktanya siswa terkesan cepat bosan dalam pembelajaran karena pembelajaran terkesan biasa saja atau monoton. Oleh karena itu kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan penggunaan media sangat berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran harus ditunjang dengan fasilitas pendukung, seperti LCD Proyektor, jaringan internet dan speaker.

SD Muhammadiyah Macanan memiliki fasilitas pendukung berupa *LCD Proyektor*, jaringan internet dan *speaker*. Hal ini sangat memungkinkan untuk digunakanya media pembelajaran media animasi belajar, karena di SD Muhammadiyah Macanan belum memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajarannya. Penggunaan multimedia tersebut juga dapat dilihat dari kebanyakan guru cukup terampil dalam mengoperasikan komputer sehingga sangat berpotensi menggunakan media tersebut untuk menunjang pembelajaran tematik.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Animasi Belajar Untuk Pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 pada Siswa Kelas V”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah tersebut, beberapa permasalahan yang bisa diidentifikasi antara lain.

1. Proses pembelajaran dikelas sebagian besar guru kurang mengaplikasikan materi pelajaran, sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan.
2. Sebagian besar guru masih menggunakan media cetak berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pegangan untuk guru.
3. Kurangnya kreativitas dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran terlalu monoton.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran khususnya kelas V Sekolah Dasar.
5. Kurang tersedianya akses media pembelajaran berbasis animasi yang dapat diakses dimana saja.

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana masalah yang telah diidentifikasi maka, peneliti perlu membatasi masalah yang akan dikaji lebih mendalam. Pembatasan masalah sangat penting dalam setiap penelitian dan pengembangan, tujuannya supaya peneliti dapat fokus dalam melakukan penelitian serta pengembangan secara baik, efektif dan efisien, untuk itu penelitian ini membatasi fokus pada masalah kurangnya pengembangan media pembelajaran khususnya kelas V Sekolah Dasar pada tema 1 subtema 3

pembelajaran 1, dan kurang tersedianya akses media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang dapat diakses dimana saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasar pada uraian latar belakang, maka penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V?
2. Bagaimana kualitas media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas V?
3. Bagaimana kelayakan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas V?

E. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V di.
2. Mengetahui kualitas media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V.
3. Mengetahui kelayakan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk animasi belajar pada pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V. Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk software multimedia interaktif berbasis video animasi dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media ini adalah gerakan hewan dan manusia dan lingkungan untuk SD Kelas V
2. Media ditekankan pada model kontekstual dengan adanya video animasi yang menggambarkan materi pada dunia nyata (*real world*), sehingga diharapkan siswa tidak lagi menghafal materi namun lebih pada memahami materi
3. Terdapat evaluasi materi dan penugasan pemecahan masalah dengan soal-soal penerapan pada dunia nyata (*real world*).
4. Media dikemas dalam ekstensi (mov) agar dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri di luar jam belajar sekolah.
5. Media juga diharapkan dapat digunakan di dalam media *e-learning* yang ada di sekolah, sehingga ikut berperan serta dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan.

Spesifikasi peralatan yang digunakan pada tahap pembuatan kode adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Komputer

Perangkat komputer digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan *software*. Spesifikasi perangkat komputer yang digunakan sebagai seperti terlihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Komputer

Spesifikasi HP Compaq CQ40-114TU	
Processor	Intel® Core™ 2 Duo T6400 (2.0GHz, 2MB L2 Cache, 800Mhz FSB)
Memory	1GB DDR2 PC5300
Hard Drive	320GB SATA
Optical Drive	DVDRW
Display	14.1" WXGA BrightView 1280x800 Max Resolution
Graphic	Intel® Graphics Media Accelerator 4500MHD
OS	OS Windows 8

2. Perangkat *Android*

Perangkat *Android* digunakan sebagai uji coba aplikasi tersebut sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Spesifikasi perangkat *android* yang digunakan seperti terlihat pada Tabel 1.2.

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat *Android*

Spesifikasi Lenovo A390	
OS	Android OS, v4.0.4 (Ice Cream Sandwich)
Processor	Dual-core 1 GHz Cortex-A9
Memory	Internal 4 GB, 512 MB RAM
Display	Capacitive touchscreen, 480x800 pixels, 4.0 Inches
Camera	5 MP, 2592 x 1944 pixels

Sedangkan spesifik produk lain pada animasi belajar ini adalah:

1. Spesifikasi Konten :

a. Kompetensi Inti (KI)

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar (KD)

- 1) Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

2) Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

c. Indikator

- 1) Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia.
- 2) Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.
- 3) Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.
- 4) Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.

d. Tujuan

- 1) Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
- 2) Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
- 3) Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
- 4) Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

2. Spesifikasi Dimensi atau Perwajahan :

a. Halaman Depan (Intro)

Media pembelajaran animasi didahului dengan halaman depan (intro) yang tujuannya untuk mengenalkan tentang identitas diri media ini yang meliputi identitas media dan tampilan awal.

b. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Pada menu ini berisi tentang Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ingin dicapai dalam penggunaan media pembelajaran animasi interaktif. Berikut sistematika tampilan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ditampilkan dalam media pembelajaran animasi interaktif.

c. Materi

Materi pembelajaran yang disajikan dalam media ini berupa visualisasi gambar animasi (Berupa cartoon 2D) , teks, audio dan video. Dengan demikian diharapkan materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan peneliti dapat memberikan manfaat kepada:

1. Sekolah, dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk animasi dapat meningkatkan nama baik sekolah dan mutu pendidikan di sekolah.
2. Bagi Guru, dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk animasi dapat memberikan inovasi dan kreativitas pada

pengembangan media pembelajaran dengan memadukan antara media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Bagi Siswa, dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga aktivitas dan hasil belajar juga menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pembuatan produk pengembangan akan memiliki asumsi dan keterbatasan dalam produk. Begitupun, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk animasi memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan. Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Produk pengembangan akan menggunakan pendekatan saintifik (5M) yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan supaya siswa lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Produk akan berupa video yang menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi dan internet.
3. Produk mudah digunakan dan diperoleh sekolah, guru dan siswa dikarenakan, produk dapat diunduh atau mengunjungi website.

4. Produk pengembangan dapat digunakan secara terus-menerus, hal ini dikarenakan produk memiliki ketahanan dalam jangka waktu yang cukup lama.
5. Film animasi sebagian besar sangat digemari oleh anak-anak, sehingga akan memudahkan siswa tertarik untuk memperhatikan produk tersebut.

Sedangkan, keterbatasan dalam produk penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Khususnya untuk kelas 5 SD di daerah yang jaringan internetnya tidak terjangkau tidak bisa menggunakan produk ini.
2. Materi yang disampaikan dalam produk hanya mengenai pembelajaran tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) subtema 3 (Lingkungan dan Manfaatnya) pembelajaran 1 yang berjudul untuk siswa kelas 5 di SD.
3. Terjadinya gangguan pada saat mengunduh produk pengembangan.