

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib dimiliki seseorang sebagai jembatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan di bidang ilmu sosial, budaya, alam, agama, dan lain sebagainya. Pada dasarnya setiap manusia yang dilahirkan mempunyai hak dan kewajiban terhadap pendidikan. Pendidikan sangat menentukan arah masa depan seseorang. Pendidikan disini nantinya akan menjadi bekal bagi seseorang untuk hidup dengan baik dalam lingkungan sosial, lingkungan budaya, lingkungan ekonomi, lingkungan keagamaan, mempelajari teknologi, mempelajari alam, mempelajari bumi dan ruang angkasa, dan segala sesuatu yang ada memerlukan ilmu untuk mempelajarinya. Pendidikan adalah cara untuk mempelajari apa yang belum diketahui seseorang (Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, and Aristiawan 2021).

Video animasi merupakan rangkaian gambar diam yang dieksekusi atau dipindahkan dengan proses manipulasi visual, sehingga tampak seolah-olah gambar diam tersebut bergerak. Video adalah rekaman gambar hidup atau acara televisi untuk siaran televisi, atau dengan kata lain video adalah tampilan gambar bergerak yang disertai suara. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, teks tertulis, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan lain sebagainya. Video animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa khususnya siswa sekolah dasar jika digunakan secara tepat, namun di sisi lain animasi juga dapat

mengalihkan perhatian siswa dari isi materi yang disampaikan guru dan mengabaikan isi materi. Dengan media video animasi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dapat menjadi sumber belajar yang menarik bagi siswa dan dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. sehingga siswa dapat lebih memahami dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat (Walangadi, H., & Pratama, W. P. 2020).

Peran teknologi informasi terus berkembang seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan beragam. Perkembangan telekomunikasi, sebagai salah satu penyebab internal munculnya revolusi saat ini, berperan besar dalam memungkinkan akses dan pertukaran informasi yang lebih cepat, efisien dan lebih luas. Teknologi informasi telah menjadi tulang punggung berbagai sektor kehidupan, baik bisnis, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan. Dengan terus berinovasi dan mengintegrasikan kemajuan-kemajuan baru, teknologi informasi akan terus membantu manusia mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang di era digital ini, sehingga menciptakan transformasi yang lebih besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Turmudi 2020).

MIM (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) Pundungrejo terletak di dk Banaran Rt 02 Rw 08 Desa Pundungrejo, Kecamatan Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo. Penulis melakukan wawancara dengan bapak Wiyanto selaku kepala sekolah di MIM Pundungrejo bahwa siswa kelas 4 terdapat 15 siswa dengan 8 siswa laki – laki dan 7 siswa perempuan terdapat 1 guru dalam satu kelas. Dari hasil observasi juga ditemukan kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang materi pembelajaran IPA. Selain itu, konsep materi IPA sangat luas

sehingga sulit dipahami oleh siswa. Minimnya media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dampak dan pengaruh yang paling menonjol terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan banyak konsentrasi, seperti mata pelajaran IPA. Banyak sekali topik atau materi pada mata pelajaran IPA di kelas 4 MIM yang memerlukan banyak waktu untuk mempelajari materi tersebut. Media pembelajaran perlu dikemas secara detail agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi struktur dan jaringan tumbuhan pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi penulis, semangat belajar siswa dianggap kurang berkembang, Hal ini dibuktikan dengan grafik presentase perkembangan nilai siswa yang ada di MIM Pundungrejo yang diperoleh sebagaimana terlihat pada terlihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Grafik Nilai IPA Siswa Kelas 4

Berdasarkan hasil gambar 1.1 dapat disimpulkan bahwa dari 15 siswa dalam mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan nilainya masih dibawah KKM dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 di kelas 4, hanya 4 siswa yang menunjukkan berkembang dengan nilai 70, sedangkan 5 siswa mulai berkembang dengan nilai 60, dan 6 lainnya belum berkembang dengan nilai 50. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, dapat disimpulkan bahwa nilai siswa masih dibawah KKM dan kurang termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang monoton sehingga terkadang siswa merasa bosan saat proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut maka penulis akan merancang media pembelajaran alternatif video animasi 2D yang belum ada di MIM Pundungrejo pada materi pengenalan struktur tumbuhan dan fungsi tumbuhan sebagai sarana media pembelajaran, yang diharapkan mampu untuk mendongkrak pemahaman siswa. Pada kesempatan ini penulis akan membuat video animasi 2D pengenalan struktur tumbuhan dan fungsi tumbuhan. Berkaitan dengan hal tersebut, media pembelajaran yang akan dikembangkan mengikuti karakteristik siswa dengan tampilan yang menarik pada pokok bahasan struktur dan fungsi tumbuhan. Dalam video animasi, dapat mendeskripsikan suatu proses secara nyata dan detail serta dapat membuat objek abstrak menjadi konkret. Dengan video animasi tersebut di harapkan siswa di MIM Pundungrejo dapat terbantu dan lebih semangat untuk belajar serta bisa lebih mudah memahami tentang pengenalan struktur tumbuhan dan fungsinya. Serta diharapkan menambah minat dan semangat siswa dalam belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibahas, rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat video animasi 2D untuk menjadikan alternatif pembelajaran pengenalan struktur dan fungsi tumbuhan?
- b. Bagaimana dengan adanya video pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar pengenalan struktur tumbuhan dan fungsi tumbuhan?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka perlu dilakukan batasan masalah yang akan dibahas, batasan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan video animasi 2D pembelajaran ditujukan kepada kelas 4 SD .
- b. Tampilan yang akan disajikan yaitu tentang struktur dan fungsi tumbuhan.
- c. Pembahasan materi mengenal struktur dari akar sampai buah dan juga fungsi tumbuhan.
- d. Durasi video animasi 2D kurang lebih 5 menit.

1.4. Tujuan Penelitian

Video animasi 2D ini dibuat untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

- a. Menciptakan video animasi 2D dengan tujuan sebagai alternatif pembelajaran struktur tumbuhan dan fungsi tumbuhan untuk menambah pemahaman tumbuhan pada siswa di MIM Pundungrejo.

- b. Pembelajaran video animasi 2D yang menarik sehingga meningkatkan minat siswa dalam mengenal dan mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan video animasi 2D Pengenalan struktur dan fungsi tumbuhan diantaranya:

1.5.1 Manfaat bagi sekolah:

1. Dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru bahwa salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu video animasi berbasis 2D.
2. Penggunaan video animasi 2D dapat menambahkan pemahaman pada pengetahuan dan motivasi belajar siswa akan bertambah sehingga akan mencapai hasil belajar yang maksimal..

1.5.2 Manfaat bagi akademik:

1. Dapat menjadikan tolak ukur keberhasilan akademik dalam mengimplementasikan visi dan misi.
2. Dapat meningkatkan reputasi kampus terhadap sekolah MIM Pundungrejo dan juga masyarakat luas.

1.5.3 Manfaat bagi penulis:

1. Memanfaatkan ilmu yang didapat dalam perkuliahan.
2. Dapat memperluas pengetahuan tentang kondisi pembelajaran berupa video animasi 2D.