

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 12 ayat 1 menjelaskan bahwa pembelajaran disajikan dengan memberikan ruang yang cukup untuk meningkatkan kreatifitas, kemandirian sesuai minat, bakat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dengan suasana interaktif, menyenangkan, memotivasi, dan menantang peserta didik. Suasana belajar tersebut diperoleh saat guru telah menguasai peran sebagai pendidik dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tersebut membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran, karena media merupakan salah satu alat untuk mewujudkan keberhasilan dan meningkatkan kualitas sebuah proses pembelajaran di kelas.

Tertulis dalam Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Bab III dijelaskan bahwa guru harus dapat memfasilitasi peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran disajikan dengan interaktif dan efektif menyiapkan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat termotivasi semangat belajar. Media sebagai fasilitas untuk membantu membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan

menciptakan pembelajaran yang berkesan dan berkualitas bagi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana atau benda dalam bentuk nyata dan sebuah rancangan yang disiapkan secara spesifik untuk mendukung proses sebuah pembelajaran yang berlangsung (Batubara, 2020:3). Media audiovisual yaitu berupa alat pengantar/perantara menyampaikan materi dengan sebuah audio dan gambar yang bisa diamati dengan indera pengelihatn dan pendengaran secara bersamaan, seperti bentuk video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah bentuk yang *simple* dan dapat disimpan untuk digunakan dalam waktu yang panjang.

Media video interaktif memuat beberapa unsur seperti unsur gambar, gerak, animasi, suara dan teks yang interaktif. Untuk meningkatkan antusias dan minat serta perhatian peserta didik dapat menggunakan media berbentuk video interaktif (Pangabea dkk, 2022:106). Desain pembuatan media video interaktif dilakukan guru dengan memanfaatkan inovasi digital yaitu menggunakan komputer dan aplikasi *powtoon*.

Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi presentasi dan video interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain sebuah media pembelajaran seperti presentasi, video interaktif, info grafis gerak dll (Sitopu dkk, 2022:85). Penggunaan aplikasi *powtoon* dalam merancang dan mendesain video interaktif pembelajaran akan memberikan kepraktisan karena pengoperasiannya yang mudah dipahami. Penggunaan media video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* ini cocok dirancang dan didesain untuk semua muatan pelajaran, terkhusus untuk muatan pelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar.

Berdasarkan pada observasi awal dan wawancara peneliti di SD N 182/I Hutan Lindung Muara Bulian, dimulai tanggal 8-12 september 2022 bersama Ibu N selaku wali kelas 1 diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya. Selain itu diperoleh data bahwa pada pembelajaran matematika tema 3, guru menggunakan media berbasis cetak (buku dan gambar). Pemanfaatan media seperti media berbentuk video interaktif pembelajaran belum pernah digunakan karena kurangnya pemahaman tentang ilmu TIK dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan guru wali kelas 1 belum mampu untuk membuat dan mendesain video interaktif pada pembelajaran.

Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas 1 SD N 182/I Hutan Lindung, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika tema 3 mengenal dan mengurutkn bilangan cacah 1-20 terdapat peserta didik yang kurang menunjukkan perhatian dan minatnya pada kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Syafdaningsih dkk (2020:46) menjelaskan konsep matematika sebagai mata pelajaran wajib pada awal sekolah dasar dapat dimulai dari mengenalkan konsep bilangan, operasi hitung bilangan, geometri dan pengukuran.

Kemudian diketahui hasil wawancara bahwa peserta didik suka melihat dan menonton berbagai video animasi interaktif. Video interaktif atau video pembelajaran sangat populer bagi peserta didik, karena mereka suka dan senang menonton video interaktif tersebut. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Jean Piaget tahap operasional konkret anak usia 7-11 tahun memiliki ciri-ciri belajar suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Peserta didik di kelas 1 sekolah dasar suka melihat dan menonton video animasi interaktif. Oleh karena itu penggunaan video interaktif dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik di kelas 1 sekolah dasar.

Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi mempengaruhi proses penyampaian materi, serta kurangnya minat dan perhatian peserta didik saat sedang belajar di kelas. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan adanya implementasi pemanfaatan media video interaktif diharapkan supaya menumbuhkan minat belajar pada pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif oleh guru untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik serta kemampuan mengenal dan berhitung di kelas 1 sekolah dasar.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Hasibuan (2021) tentang pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus. Kemudian didapat hasil dari penelitian tersebut diketahui kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, hal tersebut karena kurangnya variasi pembelajaran yang dilakukan guru dan minimnya penggunaan media pembelajaran matematika. Sehingga tersedianya media video animasi untuk menumbuhkan minat belajar pada materi pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Matematika Tema 3 Kelas 1 Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan dari media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini , yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi pengembangan

Media video interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 di SD N 182/I Hutan Lindung Kabupaten Batang Hari, memiliki spesifikasi pengembangan produk, yaitu:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang di dalamnya memiliki gerak, variasi warna, audio suara, karakter animasi, dan teks penjelasan dengan latar belakang *template* video . Media video interaktif pada pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 SD N 182/I Hutan Lindung dapat membantu guru menyampaikan materi matematika di kelas 1 sekolah dasar.

2. Materi pelajaran yang tersaji di dalam video interaktif disesuaikan dengan kurikulum dan juga karakteristik perkembangan peserta didik SD N 182/I Hutan Lindung.
3. Produk media video interaktif memuat materi matematika tema 3 kelas 1 yang membahas tentang mengenal dan menjumlahkan bilangan cacah 1-20.
4. Media pembelajaran berbasis video interaktif yang dikembangkan anak disajikan dengan susunan sebagai berikut:
 - (1) Bagian awal , yaitu berisi tentang prodi jurusan, fakultas, dan nama universitas serta nama dan nomor induk mahasiswa yang melakukan penelitian.
 - (2) Penjelasan tema, KD, dan tujuan pembelajaran.
 - (3) Penjelasan materi pembelajaran .
 - (4) Bagian akhir dan ucapan terimakasih.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Untuk peserta didik, dapat membantu pemahaman konsep materi mata pelajaran matematika tema 3 dan meningkatkan kemampuan dalam mengenal, mengurutkan, berhitung, dan menjumlahkan bilangan cacah 1-20.
2. Untuk guru, dapat menstimulus kemampuan dan pemahaman guru dalam mengembangkan dan membuat media video interaktif, memberikan kemudahan untuk melaksanakan proses pembelajaran matematika tema 3, dapat menjadi referensi dalam proses pembelajaran,

menumbuhkan motivasi guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengajar.

3. Untuk peneliti, dapat memperluas, memberikan pengetahuan, dan mengembangkan kreativitas terhadap pengembangan media video interaktif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Produk media video interaktif dikembangkan berdasarkan asumsi bahwa penggunaannya mampu merangsang pemahaman peserta didik terhadap materi dan guru dapat menyampaikan materi secara efektif dan utuh. Pengembangan media video interaktif tersebut dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru pada perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Adapun ditemukan beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Produk media video interaktif ini hanya memuat pembelajaran matematika tema 3 kelas 1 dengan materi pembelajaran “Mengenal dan Mengurutkan Bilangan Cacah 1-20” dan uji coba hanya dilakukan di SD N 182/I Hutan Lindung Muara Bulian.
2. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan di SD N 182/I Hutan Lindung dan sangat bergantung pada sarana dan prasarana yang tersedia seperti aliran listrik dan jaringan internet yang baik.
3. Fokus pengembangan produk media video interaktif yaitu isi materi dan tampilan setiap bagian video.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan didefinisikan sebagai metode dalam penelitian yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab untuk mengembangkan dan membuat produk baru atau memperbaharui produk yang sudah tersedia dengan nilai guna terhadap lingkungan sekitar.
2. Media berbasis video interaktif adalah media audio visual yang berfokus pada indera pendengaran dan pengelihatannya peserta didik untuk memperoleh informasi yang diajarkan oleh guru yang memuat tulisan, suara, gambar, gerak, dan warna yang disusun secara berurutan dan disajikan dengan menampilkan karakter disetiap alur video yang mudah dipahami peserta didik.
3. Aplikasi *powtoon* adalah salah satu perangkat teknologi untuk mendesain berbagai media video pembelajaran yang dapat diakses tanpa bayar maupun berbayar. Aplikasi ini dapat digunakan membuat video interaktif dengan memanfaatkan berbagai *template* menarik dan juga tersedia berbagai fitur dan karakter animasi yang menarik.