

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara dan bangsa. Peningkatan kualitas pendidikan Indonesia dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Salah satu alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Era perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, guru sebagai pendidik perlu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 7 menyebutkan bahwa cara untuk mencapai tujuan pembelajaran harus merancang strategi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dengan cara memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia dan menggunakan perangkat teknologi dan komunikasi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik,

agar tujuan pendidikan tersebut dapat terlaksana, maka diperlukan inovasi guru sebagai pendidik dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi dunia pendidikan abad 21 saat ini, sehingga harus terus berinovasi dan berkreasi. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa inovasi di bidang kurikulum, sarana dan prasarana serta pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi cara berpikir pendidik dalam menunjang kebutuhan belajar peserta didik, salah satu cara yaitu berupa penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik (Rohani, 2019:9). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar yang mempengaruhi keaktifan serta mendukung proses pembelajaran berupa alat, metode, dan teknik untuk menumbuhkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Idealnya dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satu kriteria media pembelajaran yang baik yaitu sesuai dengan sasaran dan berkualitas baik. Pada masa ini, peserta didik sudah mampu menalar secara logis terhadap hal-hal yang

konkret dibandingkan dengan hal-hal yang abstrak. Maka, dapat digunakan media yang dapat menggambarkan materi pembelajaran secara konkret dengan menyajikan gambar, gerak, suara, dan warna-warna yang menarik dalam satu media.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan karakter animasi/kartun dalam aplikasinya. Sehingga materi yang disampaikan dari media tersebut dapat tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik karena tampilannya yang menarik. Penggunaan media video animasi akan membantu pendidik dalam proses penyampaian materi ke peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi masih minim digunakan oleh pendidik Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan pendidik untuk merancang dan membuat video animasi. Padahal, penggunaan video animasi sebagai media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan dilakukan di SDN 212/IX Sarang Burung berupa wawancara bersama wali kelas Bapak HA, S.Pd, pada tanggal 6 Oktober 2022. Berdasarkan informasi yang diterima yaitu untuk kelas 3 sudah menggunakan media pembelajaran, namun hanya berupa media cetak atau gambar. Penggunaan media video animasi pembelajaran minim dilakukan karena kurangnya pemanfaatan TIK.

Menurut hasil observasi di kelas 3 SDN 212/IX Sarang Burung, ada beberapa peserta didik kesulitan dalam menerima materi pembelajaran serta kurang menunjukkan atensi dan minat dalam proses pembelajaran dengan metode

yang diterapkan oleh pendidik. Hal ini dibuktikan dari tingkah laku peserta didik selama pembelajaran berlangsung, seperti tidak fokus, mengobrol, dan bermain ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Menurut Djamarah (dalam Sholehah, 2022:230) menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan suatu aktivitas dan seseorang yang berminat terhadap sesuatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.

Media penting dalam pembelajaran di SD untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Sebagai alat penyalur informasi belajar, media juga sangat efektif dan efisien untuk mengkongkritkan materi ajar yang sifatnya abstrak (Suda, 2016:7). Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi diharapkan peserta didik menjadi antusias dan berminat mengikuti proses pembelajaran.

*Powtoon* merupakan pembuat video animasi yang memungkinkan kita membuat konten video yang menarik. Kelebihan dari *Powtoon* yaitu mudah digunakan untuk pembuatan videonya, sudah disediakan fitur-fitur yang menarik dan dapat digunakan melalui komputer/laptop, maupun *smartphone*. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik yang sangat menyukai sesuatu yang menarik seperti animasi bergerak, gambar yang bagus dengan berbagai macam warna, video dan musik yang berkaitan dengan materi pelajaran sehingga peserta didik berminat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Wulandari, 2020:272). Hasil dari video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* ini dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dimana pun dan kapan pun karena

video ini dapat di akses secara *online* melalui *youtube* maupun sosial media lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta pembelajaran tematik terpadu. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran audio visual (video) animasi dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan produk media video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada Kelas 3 Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.
2. Bagaimana tingkat validitas dari media video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada Kelas 3 Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari media video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada Kelas 3 Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada Kelas 3 Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas dari media ajar video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada Kelas 3 Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada Kelas 3 Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dibuat dalam pengembangan ini adalah media video animasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah DDD-E yang memiliki 4 tahapan yaitu, *decide* (menentukam), *design* (merancang), *development* (pengembangan), *evaluate* (evaluasi).
2. Media pembelajaran video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* yang meliputi audio, karakter animasi, teks pembelajaran dan background yang menarik.
3. Prosedur penayangan video animasi dapat dilakukan menggunakan *smartphone* maupun laptop secara *offline*.

4. Didalam media video animasi yang dikembangkan meliputi beberapa tampilan yaitu:
  - 1) Tampilan pembuka, yaitu memuat informasi tentang program studi, jurusan, fakultas, universitas serta nama dan NIM peneliti.
  - 2) Penyampaian tema, subtema dan pembelajaran yang akan diuraikan.
  - 3) Penyampaian indikator dan tujuan pembelajaran
  - 4) Pemaparan materi pembelajaran.
  - 5) Soal evaluasi
  - 6) Tampilan penutup dan ucapan terima kasih.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Secara teoritis memberikan kontribusi bagi perkembangan proses pembelajaran, menggunakan pengembangan bahan ajar video animasi dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

1. Bagi pendidik dapat dijadikan sebagai bahan ajar alternatif yang mudah diakses, dan membantu pendidik dalam penyampaian materi.
2. Bagi peserta didik proses pembelajaran menggunakan video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat mempermudah peserta didik untuk belajar mandiri.
3. Bagi peneliti dapat menambah wawasan serta mengembangkan kreativitas teradap pengembangan bahan ajar video animasi dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang diyakini peneliti pada pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* pada subtema 3 (Perkembangan Teknologi Komunikasi) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon* digunakan sebagai alat bantu pendidik dalam mengajar pada subtema 3 (Perkembangan Teknologi Komunikasi) di kelas III Sekolah Dasar.
2. Media yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerima materi yang diajarkan oleh pendidik.
3. Media yang dikembangkan dapat membangkitkan minat peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun perkembangan teknologi.
4. Dengan penyajian yang menarik berwarna media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat merangsang minat peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran khususnya pada subtema 3 (Perkembangan Teknologi Komunikasi).

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dikembangkan untuk kelas III Sekolah Dasar.
2. Materi yang dikembangkan hanya berfokus pada subtema 3 “Perkembangan Teknologi Komunikasi” yang merupakan salah satu subtema dalam Tema 7 “Perkembangan Teknologi”.



3. Pengembangan terbatas hanya pada validitas dan kepraktisan belum sampai pada keefektifan.

## **1.7 Definisi Istilah**

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) ialah suatu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Setiawan, 2021:113).
2. Media pembelajaran video animasi merupakan jenis media pembelajaran yang penyerapannya melalui pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik mampu memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam rangka membantu mewujudkan tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran (Yuanta, 2020:93).
3. *Powtoon* merupakan aplikasi animator yang memungkinkan untuk membuat video animasi dengan tahapan *Step-by-Step* dan menyediakan berbagai menu yang dapat membantu dalam membuat sebuah video animasi (2D) dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Subtema 3 “Perkembangan Teknologi Komunikasi” merupakan salah satu subtema dalam Tema 7 “Perkembangan Teknologi” pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 revisi 2017 kelas III Sekolah Dasar.