

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bisa didefinisikan menjadi sebuah prosedur sistematis yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap seseorang. Ini melibatkan transfer pengetahuan dan budaya dari generasi ke generasi, memungkinkan perkembangan individu dan masyarakat melalui pengembangan potensi diri. Sebagai sarana untuk memfasilitasi proses pembelajaran, perangkat pembelajaran berperan sebagai alat yang mendukung interaksi dan partisipasi aktif antar guru serta peserta didik. Fungsinya adalah guna membantu menggapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Sofwan, dkk., 2022). Pasal 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, mengartikan pendidikan sebagai usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana dan metode pengajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, kendali diri, pertumbuhan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pembentukan karakter yang baik, dan pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk memberikan kontribusi pada perkembangan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam usaha guna menggali potensi diri, peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pendidikan.

Pasal 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 mengatur standar proses, yaitu persyaratan minimal proses

pembelajaran yang disesuaikan dengan jalur, jenjang, dan jenis pendidikan dengan tujuan pencapaian standar kompetensi lulusan. Standar ini berlaku untuk pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Guna memaksimalkan potensi, inisiatif, kemampuan, dan kemandirian peserta didik, Pasal 2 mengatur penerapan standar proses yang menjadi pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran di lembaga pendidikan dirancang untuk bersifat inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu mendorong peserta didik guna berperan aktif, sebagaimana tercantum dalam pasal 9. Selain itu, proses ini memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas serta inisiatif. Hal ini menyesuaikan dengan kemampuan, minat, dan pertumbuhan baik fisik maupun psikologis peserta didik. Untuk mengembangkan proses pembelajaran yang memiliki kualitas tinggi, standar proses pendidikan biasanya digunakan sebagai pengendali pendidikan (Mufit, dkk., 2020). Inovasi dalam strategi pembelajaran sangat penting untuk menghasilkan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi. Hal tersebut senada dengan pendapat Hamdani, dkk., (2022) yang menyatakan bahwasanya, seorang pendidik harus mampu memberikan pembelajaran yang inovatif agar tercapai pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang didesain oleh pendidik, guna mengatasi permasalahan yang dialami di kelas, pembelajaran ini memiliki sifat kebaruan, prosesnya tidak seperti yang biasanya dilakukan, menghadirkan pembelajaran yang inovatif bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik, guna membangun pengetahuan dan perilaku menuju tingkat yang lebih baik. Pembelajaran inovatif merupakan sebuah program pembelajaran

yang diterapkan guna mengatasi permasalahan yang dihadapi, dengan berpedoman pada keadaan kondisi kelas. Untuk merealisasikan pembelajaran yang inovatif, seorang pendidik harus merancang sebuah aktivitas pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan zaman, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran (Kaharuddin & Hajeniati 2020).

Media dapat diartikan sebagai segala bentuk hal yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam suatu proses penyampaian informasi, media memainkan peran yang signifikan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran. Hasan dkk (2021) mengemukakan bahwa, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan guna memberikan pengetahuan atau pesan pengajaran kepada peserta didik. Berbagai bentuk media pembelajaran mencakup benda fisik misalnya buku, alat peraga, ataupun model, serta bentuk digital misalnya audio, video animasi, dan presentasi multimedia. Gagne dan Briggs (dalam Firmadani, 2020) mengemukakan Pernyataan tersirat bahwa, perangkat yang secara langsung dimanfaatkan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran. Beberapa dari perangkat tersebut meliputi buku, gambar, komputer, *tape recorder*, foto, *slide*, grafik, televisi, *film* serta komputer.

Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses transfer informasi antara dua komunikator menggunakan media tertentu (Batubara, 2020). Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menjamin pembelajaran berkelanjutan. Dengan memanfaatkan media, siswa lebih mudah mengorganisir serta mengerti konsep-

konsep yang diajarkan dalam kurikulum. Media pembelajaran juga efektif dalam menyampaikan informasi melalui berbagai materi pembelajaran. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, memperlancar penyampaian materi, dan menyusun langkah-langkah pembelajaran secara berurutan (Nurfadhillah, 2021). Proses pembelajaran tidak akan menarik dan bermakna jika pemanfaatan media pembelajaran tidak disertakan di dalam proses pembelajaran. Sebagai penanggung jawab hal tersebut, pendidik diharapkan memiliki kemampuan guna mendesain rencana pembelajaran yang inovatif dengan tidak mengesampingkan keperluan serta karakteristik peserta didik.

Secara umum proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah terutama pada jenjang sekolah dasar masih memakai metode ceramah, pemakaian media pembelajaran masih belum dioptimalkan yang kemudian tidak terciptanya pembelajaran yang inovatif, yang kemudian akan bisa menurunkan motivasi belajar dari peserta didik, hal tersebut selaras dengan hasil analisis awal yang dilaksanakan dari pengamatan serta wawancara di kelas V SDN 111/I Muara Bulian pada hari Senin 6 November 2023. Peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, Peneliti menemukan beberapa ketidaksesuaian kegiatan pembelajaran dengan konsep pembelajaran inovatif. Pertama, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dan monoton, dimana peserta didik hanya terlibat dalam pembelajaran melalui buku paket masing-masing. Dampaknya, daya tarik dalam proses pembelajaran menurun diiringi dengan minat belajar peserta didik yang menurun. Tidak adanya inovasi desain kegiatan pembelajaran dapat menjadi penyebab kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran. Kedua, media

pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar, hanya terbatas pada gambar-gambar yang diambil langsung dari buku pelajaran peserta didik. Keterbatasan penggunaan media gambar ini terletak pada ketidakmampuannya untuk menyampaikan materi yang berbentuk proses dengan baik, meminimalisir interaksi bagi peserta didik, dan hanya dapat melibatkan indera penglihatan saja.

Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dan mendorong kreativitas mereka akan membantu mengatasi permasalahan tersebut, selain itu pemanfaatan media pembelajaran juga akan berdampak pada peningkatan minat belajar sekaligus menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa peserta didik bisa dengan mudah mengerti materi yang disajikan melalui media pembelajaran. Dengan mempertimbangkan hal ini, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa cara efisien untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran. Ermilanda (dalam Juniza, dkk., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan video animasi berhasil menarik perhatian peserta didik secara lebih aktif, hal ini disebabkan karena peningkatan pemahaman materi oleh peserta didik dilakukan dari dua indera manusia, yakni penglihatan serta pendengaran. Pemakaian media video animasi pada saat pembelajaran bisa menghasilkan dorongan motivasi, menumbuhkan minat yang tinggi, dan meningkatkan hasil belajar secara optimal bagi peserta didik (Juniza, dkk., 2022).

Dukungan terhadap hal tersebut juga tergambar dari pernyataan wali kelas V yaitu ibu AW dalam sesi wawancara, yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran, penggunaan media berbasis video animasi di kelas masih sangat

terbatas, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor seperti jumlah proyektor yang terbatas dan ketersediaan waktu yang terbatas, proses pembelajaran lebih mengutamakan media buku. Sementara itu, fasilitas yang dimiliki oleh sekolah tersebut telah memadai, seperti tersedianya *proyektor* meskipun dengan jumlah yang terbatas, aliran listrik, jaringan internet, dan juga *sound system*. Dalam sesi wawancara, wali kelas V tidak memungkiri bahwa penggunaan media video animasi mampu memberikan dorongan antusiasme bagi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh wawancara dengan beberapa peserta didik yang menjabarkan bahwa suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika menggunakan media video animasi. Meskipun demikian, wali kelas V mengungkapkan bahwa media video animasi yang dipakai pada saat pelaksanaan pembelajaran bersumber dari *YouTube*, sehingga terkadang tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, hal tersebut yang mendorong perlunya pengembangan media video animasi yang dapat diselaraskan dengan keperluan pembelajaran. sehingga pendidik, peserta didik dan juga sekolah menyatakan bahwa pengembangan media video animasi yang dapat memenuhi kebutuhan proses pembelajaran sangat diperlukan. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya yaitu mengembangkan video animasi menggunakan teknologi *Explain Everything App*.

Explain Everything merupakan sebuah aplikasi yang memuat banyak fitur, diantaranya yaitu teks, *whiteboard*, audio maupun video (Ranga, 2018). Aplikasi ini akan dimanfaatkan untuk menciptakan media video animasi yang menghadirkan materi pembelajaran melalui kombinasi video, teks, audio, dan gambar. Dalam

pengembangan media pembelajaran ini, materi pelajaran akan disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sebagai pedoman utama.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti termotivasi guna melaksanakan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Explain Everything App* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Merujuk dalam uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini ialah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

2. Mendeskripsikan tingkat validitas dari media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan Produk pada penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi seperti berikut:

1. Pendidik dapat memanfaatkan laptop dan proyektor guna memakai media pembelajaran video animasi ini, dan peserta didik dapat mengakses media ini melalui *link* yang diberikan oleh pendidik melalui *smartphone*.
2. Materi pada media pembelajaran video animasi ini disajikan dengan cara yang mudah dipahami, menarik secara visual, dan dapat diputar berulang kali agar siswa dapat mempelajari sendiri topik materi tersebut.
3. Media pembelajaran ini dapat dipublikasikan dalam bentuk file atau tautan yang bisa dibagikan melalui *smartphone*, *flashdisk*, dan berbagai media penyimpanan lainnya.
4. Media pembelajaran ini berisikan materi mengenai bagaimana kita hidup serta bertumbuh pada topik c bagaimana aku tumbuh besar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbantuan *Explain Everything App* dalam penelitian ini ialah seperti berikut:

1. Media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* dapat membantu mengatasi permasalahan keterbatasan pemakaian media pembelajaran dan proses pembelajaran yang konvensional, serta bisa menjadi sumber belajar baru untuk pendidik dan juga peserta didik.
2. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam penyampaian materi serta memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS, khususnya pada materi Bagaimana Kita Hidup serta Bertumbuh pada topik C Bagaimana Aku Tumbuh Besar.
3. Menambah pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh, topik c bagaimana aku tumbuh besar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini ialah dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan *Explain Everything App* pada materi IPAS bagaimana kita hidup dan bertumbuh, topik c bagaimana aku tumbuh besar di kelas V sekolah dasar, Pembelajaran materi IPAS bisa disajikan dengan cara yang lebih bisa dimengerti oleh peserta didik. Hasilnya, peserta didik belajar dalam lingkungan yang menarik, kreatif, inovatif dan bermakna. Media ini akan membuka pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Media video animasi berbantuan *Explain Everything App* ini dikreasikan menjadi

media inovatif yang akan menyajikan materi pembelajaran berbentuk video serta audio yang menarik sehingga disukai oleh peserta didik. Selain itu, pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dengan memakai media pembelajaran ini, karena materi (IPAS bagaimana kita hidup dan bertumbuh, topik c bagaimana aku tumbuh besar) sudah akan tersampaikan dengan jelas dan terstruktur. Serta media ini juga akan menjadi terobosan inovasi baru dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan pengembangan yang mencakup hal-hal berikut:

1. Keterbatasan pengembangan terletak pada fokus media pembelajaran yang hanya terbatas pada materi IPAS, khususnya tentang bagaimana kita hidup dan bertumbuh, topik c bagaimana aku tumbuh besar, kelas V Sekolah Dasar.
2. Uji coba media pembelajaran ini terbatas pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar, serta melibatkan uji coba yang dilakukan dalam kelompok kecil serta kelompok besar.
3. Penggunaan media pembelajaran yang dihasilkan dibatasi pada sekolah yang telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung, seperti aliran listrik, internet, laptop, proyektor, dan sound system.
4. Pengembangan Media video animasi berbantuan *Explain Everything App* ini hanya terbatas dalam aspek validitas serta kepraktisan.

1.7 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memuat sejumlah konsep yang memerlukan definisi. Hal ini penting untuk mencegah terjadinya perbedaan penafsiran pembaca. Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa penting untuk mendefinisikan istilah-istilah ini, yang meliputi:

1. Video animasi merupakan media pembelajaran yang dijadikan sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan pergerakan gambar bersama dengan narasi suara untuk menjelaskan materi pembelajaran.
2. IPAS merupakan sebuah mata pelajaran gabungan dari IPA dan IPS, IPAS mempelajari ilmu pengetahuan mengenai makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya pada lingkup alam semesta.
3. *Explain Everything App* merupakan sebuah aplikasi papan tulis digital yang memuat gambar, audio dan video, serta memungkinkan pengguna membuat dan berbagi video animasi, inovatif dan interaktif.