

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 12 ayat (1) disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran harus tersaji dengan menyediakan ruang lingkup yang memadai dalam upaya meningkatkan kreatifitas, kemandirian, yang sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan psikologis peserta didik. Pembelajaran dilaksanakan dengan suasana interaktif, menyenangkan, memotivasi, dan menantang peserta didik. Pada proses pembelajaran, peran aktif guru sebagai pendidik dan fasilitator yang menunjang terciptanya suasana belajar yang diharapkan. Peran teknologi dalam revolusi pendidikan abad-21, terutama pendidikan 4.0, menekankan pergeseran dari peran sentral guru menjadi pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat perjalanan belajarnya, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kebutuhan belajar peserta didik dengan memanfaatkan sumber ajar dan media pembelajaran (Surani, 2019: 462-463).

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) sangat melesat dan berdampak besar seiring bertambahnya kebutuhan manusia. Pendidikan memiliki keterkaitan yang signifikan dengan teknologi (Syahrial, 2022). Untuk mendukung pembelajaran yang menarik, guru harus mampu menyesuaikan diri dengan penggunaan internet dan teknologi sebagai sarana untuk menyampaikan materi (Ally, 2019; Nurdyansyah & Riananda, 2016). Untuk menjalankan tanggung jawabnya, guru harus menguasai keempat kompetensi guru, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional

(Damanik, 2019). Pada kompetensi pedagogik, guru diharapkan mampu menata pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didik (Kumala, dkk, 2018). Hal ini didukung dengan pemahaman dan penggunaan TIK sebagai sarana pada pembelajaran di sekolah. Maka dari itu, fokus guru tidak hanya pada model pembelajaran konvensional semata, tetapi juga mampu berinovasi terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan dimaksudkan untuk memperbaiki efisiensi pembelajaran agar minat belajar dan kualitas individu peserta didik meningkat dengan berbantuan teknologi yang relevan dan berguna. Guru dapat menggunakan teknologi dalam berbagai aspek pembelajaran, salah satunya untuk membuat dan mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran, karena media tersebut berperan dalam menjelaskan materi pembelajaran (Mukhtar & Yeni, 2022).

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat atau benda yang dipakai sebagai pendukung proses pengajaran (gambar, model, benda serta alat lainnya) agar peserta didik dapat merasakan pengalaman langsung dalam proses belajar, memotivasi belajar, dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menentukan ketercapaian penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Memanfaatkan materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik, mendorong motivasi belajar, meningkatkan keaktifan, dan mendukung proses pembelajaran

melalui penggunaan alat, metode, dan teknik yang memfasilitasi guru dan peserta didik dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara interaktif (Rohani, 2019:9).

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia guna mendukung pembelajaran yang diharapkan, salah satunya dengan media video interaktif. Media video interaktif adalah media yang mengandung unsur seperti gambar, gerak, animasi, suara dan teks yang dirancang secara interaktif. Melalui media video interaktif dapat meningkatkan antusias, minat, serta perhatian peserta didik (Panggabean dkk, 2022:106). Dengan berbantuan media pembelajaran video interaktif, membuat peserta didik secara bersamaan mendengarkan dan mengamati materi pelajaran. Keunggulan dari media tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran, kemampuan peserta didik berpikir kritis, dan efisiensi waktu belajar (Rahmawati & Dewi, 2019). Ketepatan dalam penggunaan media video interaktif dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar baru dengan gambaran nyata dan bermanfaat (Neni, dkk, 2020). Guru dapat mendesain suatu media pembelajaran video interaktif melalui pemanfaatan inovasi digital menggunakan komputer, laptop, *smartphone*, dan aplikasi pembuat video pembelajaran seperti *powtoon*.

Powtoon adalah platform pembuat presentasi dan video interaktif yang berguna dalam merancang materi pembelajaran seperti presentasi, video interaktif, infografis bergerak, dan sebagainya (Sitopu dkk, 2022:85). Penggunaan platform *powtoon* sebagai sarana pembuatan video interaktif pembelajaran dinilai praktis, efektif serta efisien dalam pengoperasiannya. *Powtoon* cocok digunakan untuk merancang dan mendesain semua mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. Karena pada pembelajaran IPAS, khususnya materi

“Gaya di Sekitar Kita” diperlukan animasi gambar, warna, *background*, dan *backsound* agar penyampaian materi tidak terkesan monoton serta mengembangkan keinginan belajar peserta didik.

Dari hasil observasi awal melalui wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV SDN 56/I Desa Aro, dimulai tanggal 13-17 oktober 2023 bersama Ibu U selaku wali kelas IV bahwa SDN 56/I Desa Aro telah menerapkan kurikulum merdeka dalam pembelajarannya. Peneliti menemukan kendala pada pembelajaran seperti kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi konsep dasar. Peserta didik kesulitan memahami materi yang hanya dijelaskan melalui lisan tanpa adanya media pendukung. Terdapat beberapa peserta didik dengan minat belajar tinggi, namun ada juga beberapa peserta didik dengan minat belajar rendah informasi pada mata pelajaran IPAS. Salah satu alasan mengapa minat belajar peserta didik bisa bervariasi yaitu karena cara pengajaran yang diterapkan oleh guru. Ini termasuk penggunaan metode ceramah, diskusi, atau latihan soal yang hanya terfokus pada buku siswa.

Selanjutnya didapat informasi pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada BAB 3 materi Gaya di Sekitar Kita, pada proses belajar-mengajar, guru menggunakan media pembelajaran berbasis cetak (buku siswa dan gambar). Penggunaan media pembelajaran video interaktif belum pernah diterapkan karena keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru di bidang TIK, seperti dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

Selanjutnya diperoleh informasi dari hasil wawancara dengan 3 peserta didik kelas IV SDN 56/I Desa Aro, bahwa ketiganya mengakui suka melihat dan menonton video. Menurut mereka video menarik untuk di tonton karena terdapat

banyak gambar, warna, animasi, dan audio yang tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan gaya belajar audio visual yang dapat memberikan pengalaman melihat sekaligus mendengar materi pembelajaran.

Keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran dapat mengakibatkan penyampaian materi yang kurang bervariasi dan berinovasi. Hal ini bisa menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan konsentrasi selama proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPAS dengan harapan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi “Gaya di Sekitar Kita” di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi “Gaya di Sekitar Kita” di sekolah dasar?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi “Gaya di Sekitar Kita” di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi “Gaya di Sekitar Kita” di sekolah dasar.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi “Gaya di Sekitar Kita” di sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi “Gaya di Sekitar Kita” di sekolah dasar?

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Hasil dari pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video interaktif yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk pengembangan berupa media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* tersedia dalam format MP4.
2. Media pembelajaran video interaktif mencakup pembelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita topik A Pengaruh Gaya Terhadap Benda.
3. Media video interaktif yang dikembangkan menampilkan gambar, animasi, teks, suara, *backsound*, dan *background* yang dirancang secara interaktif.

4. Memiliki berbagai pilihan menu yang menarik dengan desain yang bervariasi dan warna yang beragam. Ini mencakup tampilan pembuka, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan soal interaktif, dan tampilan penutup.
5. Terdapat kuis interaktif yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Link kuis interaktif akan dibagikan pada *description box*.
6. Media pembelajaran video interaktif dapat dioperasikan menggunakan semua media *player* di computer, laptop maupun *smartphone*.
7. Produk yang dikembangkan ini selanjutnya akan di unggah di situs *YouTube* dengan nama akun Thaliacahyanabila14.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi peserta didik, dapat membantu dalam memahami konsep materi mata pelajaran IPAS BAB 3 materi “Gaya di Sekitar Kita” topik A “Pengaruh Gaya Terhadap Benda”.
2. Bagi guru, dapat mendorong peningkatan keterampilan dan pemahaman guru dalam menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran video interaktif. Hal ini mempermudah proses pembelajaran dengan mengubah data menjadi sumber ajar, serta membangkitkan motivasi guru untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam menyajikan media pembelajaran.
3. Bagi peneliti, dapat memberikan pengetahuan baru dan mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran video interaktif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi di balik pengembangan produk media pembelajaran video interaktif adalah ketercapaiannya dalam merangsang pemahaman peserta didik terhadap

materi. Dengan adanya elemen video interaktif pada proses pembelajaran, mampu meningkatkan minat peserta didik, sementara guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif. Hal ini juga membantu guru untuk memperluas pemahaman mereka terkait perkembangan TIK.

Berikut ini merupakan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Produk media pembelajaran video interaktif ini hanya memuat pelajaran IPAS kelas IV BAB 3 materi “Gaya di Sekitar Kita” topik A “Pengaruh Gaya Terhadap Benda”.
2. Penelitian pengembangan ini sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas sekolah, seperti aliran listrik , proyektor dan akses internet di SDN 56/I Desa Aro.
3. Pengembangan produk media pembelajaran video interaktif difokuskan pada dua aspek yaitu validitas dan kepraktisan video pada pembelajaran.

1.7 Defenisi Istilah

1. Pengembangan merupakan metode yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk baru yang telah ada dengan mempertimbangkan nilai kegunaannya terhadap lingkungan sekitar.
2. Media pembelajaran video interaktif merupakan media yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan peserta didik agar memahami materi yang dipaparkan oleh guru. Ini melibatkan elemen seperti teks, audio, gambar, animasi, dan background yang digunakan dalam video.
3. Platform *powtoon* adalah suatu alat teknologi yang bermanfaat untuk merancang beberapa jenis media video pembelajaran. Platform ini dapat digunakan dalam versi gratis maupun berbayar, yang memungkinkan

pengguna untuk membuat video interaktif. *Powtoon* menyediakan beragam template yang menarik serta berbagai fitur dan karakter animasi yang dapat digunakan dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran video interaktif.