

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari semakin canggih baik secara langsung maupun tidak langsung mampu mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek yang mendapat pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih yaitu aspek pendidikan. Berbagai pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

Pendidikan merupakan hal pokok yang memang sangat dibutuhkan semua orang dalam upaya meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia). Perubahan dan perkembangan pendidikan merupakan hal yang memang seharusnya terjadi sesuai dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan tingkat paling dasar yang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan juga keterampilan bagi peserta didik. Mencerdaskan kehidupan bangsa, bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungan merupakan upaya yang juga dibentuk melalui pendidikan sekolah dasar. Dalam pendidikan sekolah dasar jugalah peserta didik diperkenalkan dan dibentuk melalui berbagai bidang studi yang mana bidang studi tersebut akan terus dijumpai siswa pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dari sini kita tahu bahwa kualitas proses pembelajaran dalam

suatu pendidikan sangat penting dikarenakan berdampak jangka panjang bagi kehidupan peserta didik.

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat diterapkan melalui proses belajar mengajar, yaitu proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran dan mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Simanungkalit (2019, h. 141) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim yaitu pendidik ke penerima pesan atau peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik. Penyaluran yang dilakukan guru bisa melalui media gambar, media audio, media visual, bahkan media audio visual. Guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pengembangannya pun sudah seharusnya guru menyesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik siswa dan perkembangan zaman.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan Januari , peneliti melihat guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Selain itu, media pembelajaran belum dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang digunakan guru hanyalah media cetak sederhana seperti gambar dan poster, media ini kurang menarik sehingga menyebabkan minat belajar siswa berkurang. Seharusnya media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan guru dalam pembelajaran berlangsung karna di sekolah sudah difasilitasi infokus/proyektor serta listrik yang

memadai. Simanjuntak dan Ananda (2018, h. 15) mengatakan, sebagai wujud keprofesionalan guru maka seorang guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, alasan guru belum mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi informasi komunikasi ialah guru kurang akrab dengan teknologi sehingga guru kesulitan dalam membuat dan merancang media berbasis teknologi. Guru mengakui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat membantu, namun guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Tergantung pada kondisi apakah diharuskan atau tidak menggunakan media. Adapun media yang paling sering digunakan ialah media gambar dan poster. Guru pernah memanfaatkan media video pembelajaran yang bersumber dari youtube namun belum pernah mengembangkan media video sendiri. Jika tidak terlalu dibutuhkan, biasanya guru hanya mengajar biasa dengan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang disediakan di sekolah juga terbatas.

Pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung, peneliti melihat perilaku siswa yang jenuh dan bosan serta pasif dalam kegiatan belajar yang menunjukkan bahwa siswa kurang minat dalam belajar. Hal ini dilihat dari aktivitas pembelajaran, ketika guru bertanya kepada siswa, beberapa siswa tidak merespon. Jika hal ini terus terjadi maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Sudah seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan teknologi informasi komunikasi agar minat belajar dan hasil belajar siswa meningkat. Sejalan dengan pendapat Prastya (2016, h. 295) guru yang tepat dalam memilih media pembelajaran, efektifitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pasti akan memuaskan, sebab siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami

materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran menarik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan teknologi informasi komunikasi ialah media video animasi yang dapat dikembangkan melalui aplikasi seperti *Powtoon*.

Powtoon adalah salah satu program aplikasi berbasis *ICT/TIK* yang berfungsi untuk pembuatan video presentasi maupun media pembelajaran yang menarik. Penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *ICT* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. *Powtoon* dapat diisi dengan materi-materi pelajaran juga gambar yang diinginkan. Selain itu, fitur animasi yang terdapat dalam aplikasi ini juga beragam serta menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi dan tersedia beragam template gratis. Dengan template yang tersedia, guru hanya perlu memasukkan materi dan memilih fitur pendukung materi seperti fitur animasi agar media video tersebut lebih menarik. Kemudahan penggunaan aplikasi *Powtoon* menjadi salah satu alasan guru harus mengandalkan aplikasi ini sebagai aplikasi pengembang media pembelajaran dan sumber belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *ICT* Melalui *Powtoon* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang T/A 2021/2022”. Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *ICT* melalui *Powtoon* karena penyesuaian terhadap perkembangan zaman dan teknologi. Sesuai dengan pendapat Ponza, Jampel, Sudarma (2018, h. 11) “Video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* merupakan video animasi kartun yang diisi oleh

materi-materi pelajaran serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena sifatnya yang menarik, terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang yang diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang disediakan sekolah terbatas.
2. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi informasi komunikasi.
3. Minat belajar siswa rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi waktu, tenaga, biaya, maka pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun peneliti memilih focus pada “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang T/A 2021/2022”.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 101971 Sei Karang Kecamatan Galang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu mampu menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Manfaat Praktis bagi peneliti adalah untuk menambah pengetahuan dan sarana berbagi pengetahuan yang didapat pada bangku perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi secara nyata didunia pendidikan.

2. Bagi Jurusan

Bagi jurusan, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dan masukan positif bagi pihak jurusan serta upaya sosialisasi media pembelajaran video animasi berbasis ICT sebagai media alternatif di sekolah dasar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini mampu menjadi masukan bagi berbagai pihak, terutama bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena adanya media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga lebih mudah memahami serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

5. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik serta menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran berupa video animasi berbasis ICT. Yang mana pada pengembangannya, aplikasi yang di gunakan yaitu aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* ialah aplikasi berbasis web yang memiliki banyak fitur termasuk fitur yang di butuhkan peneliti dalam pengembangan media video animasi pembelajaran seperti fitur animasi, musik, tulisan dan gambar.

Pada video animasi pembelajaran berbasis ICT melalui *Powtoon* yang dikembangkan, materi yang dimuat yaitu materi ciri-ciri puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan materi siklus makhluk hidup pada mata pelajaran IPA dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Dirancang untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan dapat digunakan secara mandiri.
- b. Dirancang agar menjadi media pembelajaran yang interaktif.
- c. Dapat diakses kapan dan dimanapun selama terkoneksi dengan jaringan internet.
- d. Dapat diakses di *personal computer (PC)*, *notebook*, *handphone*, dan *tablet*.

Adapun produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran video animasi, dimana terdapat animasi guru dan siswa yang menjadi ciri khas dan pembeda antara media yang dikembangkan dengan media pembelajaran yang sudah ada. Selain itu produk media ini tidak hanya memuat materi saja namun terdapat beberapa soal kuis untuk melatih siswa melakukan refleksi terhadap materi yang baru saja dipelajari, sehingga membantu siswa

membangun kemampuan melakukan asesmen diri atas tingkat pemahaman yang dicapai. Untuk gambaran media yang dikembangkan, peneliti melampirkan desain pengembangan media pada bagian lampiran.

