

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) saat ini menerapkan pembelajaran tematik terpadu meskipun sebagian sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka namun sifatnya masih dalam bentuk *pilot project*. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu pertemuan. Pembelajaran tematik mengutamakan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran aktif baik secara individu maupun kelompok, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dan terlatih untuk mencari berbagai pengetahuan yang dipelajari secara mandiri. Kenyataannya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajarinya, hal ini sesuai dengan pendapat Azzahra & Nurrohmatul Amaliyah (2022, h. 857) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat lima faktor kesulitan peserta didik dalam pembelajaran tematik yaitu sikap peserta didik ketika pembelajaran, pemahaman peserta didik ketika menguasai atau memahami materi, minat peserta didik terhadap pembelajaran, kemampuan intelektual peserta didik ketika berpikir atau memecahkan masalah, dan perhatian dari orang tua.

Pembelajaran tematik perlu memperhatikan bagaimana cara belajar pada proses pembelajaran di kelas sehingga tercapainya pembelajaran tematik yang ideal. Pembelajaran tematik yang ideal adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik

dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih menemukan sendiri pengalaman tersebut. Ada beberapa cara untuk mencapai pembelajaran tematik yang ideal, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang berupa saluran pesan dan informasi dari sumber pesan kepada peserta didik. Menurut Hasan (2021, h. 29) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara peserta didik dan guru dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat berpartisipasi dan memaknai keseluruhan proses pembelajaran. Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dengan prinsip alam sebagai guru.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu, turut mempengaruhi bidang pendidikan yang semakin mendorong adanya upaya dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran. Media berbasis teknologi adalah salah satu cara guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi adalah video animasi, yang merupakan contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang menampilkan materi pembelajaran secara kontekstual, audio, dan visual secara menarik dan interaktif.

Pembelajaran melalui video animasi akan lebih merangsang peserta didik untuk lebih terfokus pada pembelajaran dan memiliki keinginan tahu yang tinggi. Selain berdampak positif bagi peserta didik, video animasi akan mempermudah

guru dalam menyampaikan informasi dengan gambaran yang lebih baik kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Pamungkas & Koeswanti (2021) mengatakan bahwa video animasi dapat mengubah perilaku peserta didik karena dapat memotivasi dan meningkatkan rasa semangat diri peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada Ibu Asliana Sitorus, S.Pd. selaku guru kelas IVB di UPTD. SD Negeri 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan pada tanggal 17 Desember 2022 pukul 10.00 WIB diketahui bahwa belum optimalnya variasi dalam proses pembelajaran baik dalam penggunaan metode, media dan bahan ajar yang digunakan. Metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Sementara bahan ajar yang digunakan buku paket yang tersedia sebagai pegangan dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu menggunakan media gambar yang ditempel pada karton. Selain itu, penggunaan media gambar tidak setiap hari digunakan oleh guru tergantung materi pelajaran yang diajarkan. Kemudian guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dikarenakan minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya video pembelajaran yang diambil di *youtube* lalu ditayangkan melalui *infocus*. Video pembelajaran yang digunakan tersebut digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja yaitu kreasi seni budaya dan prakarya.

Hasil observasi ini berdampak pada peserta didik yang kurang fokus dan tidak memahami materi pelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik kelas IV tergolong rendah. Kondisi ini memberikan hambatan pada guru dan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari materi pelajaran yang seharusnya berlanjut, tetapi kenyataannya masih membutuhkan waktu untuk mengulang materi tersebut. Semua itu dibuktikan dari hasil rekap nilai kelas IVB dari semester ganjil tema 1-5 menunjukkan bahwa beberapa peserta didik mendapatkan nilai tergolong rendah dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Tema 1-5 Kelas IVB
UPTD. SDN 27 TELUK PANJI IV T.A 2022/2023**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	≤ 75	Belum Tuntas	13 Peserta didik	65%
2	≥ 75	Tuntas	7 Peserta didik	35%
Jumlah			20 Peserta didik	100%

Sumber: UPTD. SDN 27 TELUK PANJI IV

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa terdapat 13 peserta didik yang belum tuntas dan 5 peserta didik yang tuntas, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Upaya mengatasi kebutuhan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang menarik dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media yang inovatif, menarik, dan diminati peserta didik adalah video animasi. Video animasi adalah media yang menggabungkan antara media audio dan media visual. Media video animasi dapat menyeragamkan pemahaman dan menghindari perbedaan penafsiran peserta didik dan dapat menghindari kesenjangan informasi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Selain itu, media ini

memungkinkan proses pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja, hal ini bisa dilakukan dengan membagikan video animasi melalui grup *whatsapp*, *youtube*, dan laman media sosial lainnya. Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran video animasi ini salah satunya adalah *Doratoon*. *Doratoon* adalah sebuah situs penyedia layanan dalam pembuatan sebuah animasi video yang bisa diakses oleh penggunanya secara gratis.

Karakteristik video animasi berbasis *Doratoon* yaitu menggabungkan lebih dari satu unsur seperti audio, teks, gambar, video, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, serta memberi kemudahan peserta didik untuk memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi yang diterima dapat diterima secara utuh. Kelebihan dari video animasi berbasis *Doratoon* itu sendiri yaitu mampu menampilkan kejadian yang tidak terlihat secara langsung sehingga meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Penggunaan video animasi berbasis *Doratoon* dalam proses pembelajaran tentunya merupakan sebuah hal penting, karena dengan adanya video animasi peserta didik diharapkan mampu memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis *Doratoon* cukup mudah dan sangat praktis digunakan peserta didik khususnya kelas IV yang sudah memahami menggunakan *android* maupun *laptop*. Setiap materi atau kegiatan yang ada di dalam video animasi sudah diatur dan terarah sehingga peserta didik dapat menggunakan secara mandiri. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Doratoon* pada Pembelajaran**

Tematik di Kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum optimalnya variasi dalam proses pembelajaran yang diberikan untuk peserta didik.
2. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran masih bersifat konvensional.
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran video animasi.
5. Hasil belajar peserta didik kelas IV tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dijelaskan di atas, maka perlu adanya inovasi dan pengembangan media berupa video animasi untuk permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya yang ada, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Doratoon* pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Pembelajaran 3 Materi Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS di Kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023”.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah **validitas** pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023?
2. Bagaimanakah **praktikalitas** pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023?
3. Bagaimanakah **efektivitas** pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023?

1.5 Tujuan Masalah

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* yang **valid** pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* yang **praktis** pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* yang **efektif** pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV Kab. Labuhanbatu Selatan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *Doratoon*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan dan mengikuti setiap tahapan yang ada pada proses pembelajaran dengan video animasi berbasis *Doratoon*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan guru tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran dan memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.