

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa pengaruh signifikan pada berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh (Mawaddah et al., 2023, h. 14), bahwa pada saat ini pendidikan dan *ICT* (*Information Communication and Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah dua hal yang sulit untuk dipisahkan. Hal ini disebabkan oleh pandangan bahwa institusi pendidikan (sekolah) yang tidak menerapkan TIK dalam proses pembelajaran dianggap sebagai institusi pendidikan yang tertinggal dan tidak berkembang.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Ambarwati et al., 2022, h. 174) yang menyatakan bahwa pengembangan teknologi digital telah berpengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan, yang mana sistem pendidikan zaman dahulu hanya berpaku terhadap buku dan terpaku pada hafalan-hafalan yang terlalu monoton. Sehingga pembelajaran terlihat membosankan bagi peserta didik karena cenderung berpusat pada guru. Pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan teknologi sehingga penggunaan indra peserta didik dapat dilakukan secara menyeluruh, kegiatan pembelajaran dapat mendukung beragam kemampuan belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik juga akan ikut meningkat.

Dengan demikian, (Nurillahwaty, 2021, h. 84) menyatakan bahwa pendidikan juga harus mampu beradaptasi dengan kemajuan dan perkembangan teknologi. Kemampuan ini menjadi kunci dalam mengintegrasikan TIK secara efektif dalam

proses pembelajaran, sehingga tercipta sistem pendidikan yang inovatif dan menghasilkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, (Permatasari et al., 2019, h. 35) mengungkapkan bahwa pada abad 21 ini, peran guru harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif, mandiri dan bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik, membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap materi pelajaran yang diberikan, yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut (Khairini & Yogica, 2021, h. 407) media pembelajaran pada pendidikan abad 21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media untuk belajar. Media pembelajaran yang baik akan membantu peserta didik untuk membangun pemahamannya mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari. 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 peserta didik dan perkembangan zaman.

Hanya saja pada kenyataannya yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa tidak semua pendidik mampu mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Pendidik hanya berfokus pada penggunaan media cetak dan buku paket yang cenderung kurang efektif dan efisien. Hal yang sama juga dinyatakan dalam (Lumban Gaol & Simanjuntak, 2023, h. 2442) bahwa yang terjadi saat ini tenaga pendidik masih banyak melaksanakan

proses pembelajaran dengan metode yang primitif atau sederhana dengan memanfaatkan fasilitas yang ada saja sehingga pembelajaran kurang efektif dan kualitas pembelajaran tidak meningkat.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 11 Tamba Dolok Kecamatan Sitiotio, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas terkhususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi informasi dan komunikasi, dan hanya menggunakan buku paket mata pelajaran Pendidikan Pancasila saja.

Sehingga ditemukan permasalahan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila media pembelajaran belum dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peneliti juga memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung perilaku peserta didik terlihat jenuh dan pasif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok bahwa beliau juga membenarkan tidak selalu menggunakan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Jika tidak terlalu dibutuhkan, biasanya guru hanya mengajar biasa dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket saja. Namun sebenarnya guru mengakui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat membantu di dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik yang belum maksimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berikut ini adalah tabel persentase ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.

Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	<70	Belum Tuntas	6 siswa	50%
2.	≥70	Tuntas	6 siswa	50%
Jumlah			12 siswa	100%

Berdasarkan tabel tersebut, peserta didik yang tuntas hanya 50% dari jumlah keseluruhan peserta didik di kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok dan dari tabel tersebut juga membuktikan bahwa 50% lagi hasil belajar peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi akan media pembelajaran yang akan dibuat atau dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik sehingga lebih mudah untuk dipahami peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan dalam (Pitri & Oktavia, 2023) bahwa salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dalam pembuatannya namun memberikan hasil yang efektif dan efisien dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berupa video animasi.

Menurut (Afifah, 2021, h. 185) video animasi adalah media yang menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian

peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Video animasi dapat dibuat dengan sebuah aplikasi, salah satunya adalah menggunakan aplikasi *Plotagon Story*. Menurut (Sholihatin, 2020, h. 321) *Plotagon Story* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan film/video animasi tiga dimensi dengan berbagai macam karakter dan pengaturan yang tersedia. Film-film 3D yang dibuat dengan animasi *Plotagon Story* dapat dibuat mulai dari nol, diedit, dimodifikasi, sehingga dapat menciptakan film/video pendek sendiri hanya dengan mengikuti beberapa langkah yang mudah.

Melalui aplikasi *Plotagon Story* ini guru dapat membuat sebuah video animasi dalam bentuk film yang ceritanya dapat disesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan oleh guru, dengan karakter yang dapat diedit sendiri oleh guru dan suara dari setiap karakter dapat disesuaikan dengan keinginan guru. Dengan menggunakan aplikasi *Plotagon Story* dalam pengembangan media pembelajaran video animasi, guru sudah termasuk melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Karena pada saat ini, banyak aplikasi pembuat video yang memberikan *template*, sehingga kreatifitas guru menjadi terbatas. Sedangkan jika menggunakan aplikasi *Plotagon Story* ini guru dapat menciptakan sebuah video animasi dalam bentuk film dengan karakter yang diinginkan dan alur cerita yang sesuai dengan keinginan guru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya yang dilakukan oleh (Hamdanah et al., 2021), penelitian ini berfokus untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *plotagon* materi gaya dan gerak

untuk kelas IV SD dan mengetahui kelayakan dari media video tersebut. Dan hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon* sangat layak untuk digunakan. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sholihatin, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi *Plotagon* di MA NU Petung Panceng Gresik mempunyai pengaruh yang positif, hal ini ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Okta Susilawati et al., 2023) menyatakan bahwa video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada bab IV materi Negaraku Indonesia dalam Kurikulum Merdeka yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah (*analyze, design, development, implementation and evaluate*) layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuswantoro & Wicaksono, 2019), menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi *Powtoon* HAKAN pada materi hak dan kewajiban siswa di kelas IV layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Plotagon Story* layak untuk digunakan dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu juga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak, praktis dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di kelas IV SD.

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut juga menunjukkan bahwa aplikasi *Plotagon Story* sudah digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pada

beberapa mata pelajaran, seperti IPA dan Bahasa Arab. Namun, belum terdapat penelitian yang menggunakan aplikasi *Plotagon Story* dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Plotagon Story* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok”. Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Plotagon Story* karena menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan juga ingin mengenalkan aplikasi ini karena belum banyak guru yang mengetahuinya dalam pengembangan media pembelajaran video animasi. Diharapkan melalui penelitian ini, media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar terutama untuk peserta didik kelas IV menjadi memadai dan dapat membantu peserta didik agar lebih mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila media pembelajaran belum dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang belum maksimal di kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.

3. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Plotagon Story* sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Namun, diperlukan adanya pembatasan masalah yang diteliti, pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi materi pembelajaran hak dan kewajiban peserta didik sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah pada semester genap kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok?

3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Konseptual

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan perbaikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat satuan Pendidikan Sekolah Dasar dengan cara mengembangkan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dengan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Plotagon Story* yang telah dikembangkan, kiranya memudahkan peserta didik untuk memahami materi Hak dan Kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta menjadi lebih bersemangat dan termotivasi di dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dari penelitian ini kiranya dapat memotivasi guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi.

4. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti berupa peningkatan wawasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Plotagon Story* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok. Selain itu dengan penelitian ini, peneliti menjadi terlatih untuk menemukan solusi dari permasalahan di masa depan yang terkait dengan pendidikan di Sekolah Dasar.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan sebagai bahan kajian selanjutnya yang berhubungan dengan topik Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Plotagon Story Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Materi Hak dan Kewajiban.



THE
Character Building
UNIVERSITY