

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan demi menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Peningkatan ini dilakukan dengan melakukan inovasi pada proses belajar mengajar, pembaharuan kurikulum, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Sebagai guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan inovasi pada proses dan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat menjadikan siswa belajar secara optimal dan dapat mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada pelaksanaan proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, serta kemauan siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain itu media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai perantara guru dalam memperjelas penyajian materi pelajaran, misalnya dalam menyajikan informasi/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, namun dapat digambarkan secara langsung melalui media, sehingga media pembelajaran tersebut dapat memperlancar proses belajar siswa. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peranan media pembelajaran sangat penting pada proses belajar mengajar, karena mampu menjadikan siswa untuk belajar secara optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sepatutnya dapat mendorong adanya upaya pembaharuan untuk memanfaatkan hasil teknologi, tidak terkecuali bagi proses belajar mengajar, seperti halnya inovasi pada media pembelajaran. Saat ini para guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi yang berkembang, seperti pemanfaatan alat-alat yang disediakan oleh pihak sekolah, yang mana tidak menutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang. Selain mampu untuk dapat menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah. Hal ini dikarenakan tuntutan zaman yang menjadikan kita harus terus berinovasi agar mampu bertahan di zaman yang serba canggih. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi dalam memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif masih minim.

Pada dasarnya pemanfaatan media pembelajaran yang sederhana seperti buku dan gambar tidaklah salah, namun ada kalanya penggunaan media tersebut belum cukup efektif dan efisien, atau bisa dikatakan belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar cenderung suka bermain, suka memperagakan sesuatu, senang bekerja dalam kelompok dan menyukai sesuatu yang bersifat menarik, lucu dan baru. Karena itu, apabila guru terus menerus menggunakan media pembelajaran seperti buku dan gambar tentunya siswa akan merasa jenuh dan bosan karena menganggap pembelajaran yang dilakukan kurang menarik. Hal ini tentunya menjadikan siswa kurang berminat untuk belajar yang berujung pada hasil belajar yang tidak maksimal.

Pada observasi awal di SD Negeri 8 Kebayakan pada hari Rabu, tanggal 2 Desember 2020, terlihat bahwa guru kelas IV SD Negeri 8 Kebayakan telah menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran khususnya pada pembelajaran tematik. Adapun media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar seperti: buku, gambar serta benda-benda atau lingkungan di sekitar yang dapat membantu siswa dalam belajar. Merujuk dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dapat dikatakan bahwa media tersebut masih tergolong sederhana dan kurang variatif, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dengan menunjukkan perilaku siswa yang tampak bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung. Apabila kondisi ini terus berlanjut maka akan sulit kiranya bagi siswa untuk belajar secara optimal yang berakibat pada tidak tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Menurut Suryani, dkk (2018, h. 121) pada kenyataannya media yang tersedia masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatannya di kelas, mengingat kondisi siswa, guru, dan sekolah yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan suatu pengembangan. Hal ini sejalan dengan temuan dari wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 8 Kebayakan pada hari Rabu, tanggal 2 Desember 2020 yang mengatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran tematik di sekolah ini masih minim. Sehingga guru juga menuturkan bahwa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran terutama media yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat lebih berminat dan terbantu dalam proses belajarnya.

Merujuk pada problematika tersebut, kiranya permasalahan yang ada di SD Negeri 8 Kebayakan perlu untuk diselesaikan dengan solusi. Adapun

solusinya yaitu dengan melakukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Suryani, dkk (2018, h. 122) dengan menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan baik itu guru maupun siswa, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, yang terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya dengan fasilitas pendukung di SD Negeri 8 Kebayakan seperti proyektor, serta laptop yang telah dimiliki oleh guru kiranya dapat menjadi sebuah peluang untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbantuan teknologi berupa video animasi berbasis aplikasi *powtoon* untuk menunjang proses pembelajaran di SD Negeri 8 Kebayakan, dimana media ini juga belum pernah digunakan atau dikembangkan sebelumnya oleh guru. Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi pengedit video yaitu *powtoon* yang dapat menampilkan video beserta animasi pendukung, suara maupun teks yang dapat diisi materi pelajaran, tampilannya yang menarik serta unik dirasa sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar.

Melalui pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih optimal dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun tampilan video animasi berbasis *powtoon* yang menarik juga diharapkan dapat membangkitkan semangat serta kemauan siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Suryani, dkk (2018, h.15) penggunaan media

pembelajaran yang menarik di kelas dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa bisa fokus saat pelaksanaan pembelajaran dan mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Disamping itu, hasil penelitian Adkhar (2016) membuktikan dengan menggunakan media video animasi *powtoon* pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan, dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* yang didesain secara atraktif dan lucu. Karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti media video animasi *powtoon*, maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena guru juga dapat mengkreasikan berbagai metode pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif, dan siswa juga tidak akan jenuh dalam belajar serta lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV di SDN 8 Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah”** .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Minimnya ketersediaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik di SDN 8 Kebayakan.

2. Media yang digunakan di kelas masih tergolong sederhana dan kurang bervariasi.
3. Kurangnya minat belajar siswa pada proses pembelajaran tematik di kelas.
4. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* belum pernah digunakan atau dikembangkan di SDN 8 Kebayakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, maka perlu untuk membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun fokus pada penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 7 ‘Indahnya Keragaman di Negeriku’ Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV di SDN 8 Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV di SDN 8 Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV di SDN 8 Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV di SDN 8 Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV di SDN 8 Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta pemahaman mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya media yang berbasis teknologi menggunakan aplikasi *powtoon* sehingga dapat membantu proses pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari.

1.6.2.2 Bagi Guru

Untuk mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan

pengembangan media pembelajaran video animasi untuk materi lain yang sesuai dan relevan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif seperti video animasi berbasis *powtoon* demi mendukung kelancaran proses belajar mengajar di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman bagi peneliti. Selain itu hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran di sekolah.