

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, pendidikan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan hal ini dapat dilihat baik dari segi sarana dan prasarannya. Pendidikan adalah hal yang penting bagi masyarakat untuk meningkatkan potensial yang dimiliki. Pendidikan merupakan cara untuk mencerdaskan generasi bangsa dengan memiliki sumber daya manusia (SDM) yang bermutu. Maka dari itu ilmu pengetahuan terutama aspek pendidikan memberikan pengaruh yang cukup besar.

Berbagai aspek pendidikan terus melakukan pembaharuan. Hal ini dilakukan guna memberikan peningkatan terhadap kualitas serta kuantitas mutu pendidikan. Berbagai upaya, inovasi, maupun terobosan pun dilakukan baik dalam hal pengembangan kurikulum, kreativitas dalam pembelajaran, hingga tersedianya kelengkapan fasilitas dan infrastruktur pendidikan guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Lebih lanjut, saat ini dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, serta bermakna, maka tenaga pengajar (guru) pun diharapkan untuk bisa lebih kreatif selama proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan optimal. Proses pembelajaran harus didesain sedemikian rupa dengan melibatkan partisipasi lebih banyak siswa agar mereka aktif di kelas dan mampu mengeksplorasi kompetensi serta potensi yang ada dalam diri mereka (Mulyasa dalam Awalia, 2019).

Salah satu bagian terpenting yang tidak dapat diabaikan dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen terpenting yang kerap digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada semua siswa (Aji Nugroho, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya menjadi bagian yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Kendati demikian, optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran nampaknya belum sepenuhnya dilakukan, sehingga ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan inovatif dalam menarik perhatian siswa. Tentu ini berbanding terbalik dengan tujuan utama dari sebuah media pembelajaran yaitu sebagai perantara untuk memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa selama proses pembelajaran.

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satunya yaitu dalam bentuk media cetak. Pada umumnya, media cetak seperti buku atau lembar kerja yang sering digunakan siswa dalam belajar dipandang praktis dan mudah didistribusikan. Hanya saja, kelemahan dari media cetak ini berada pada ketidakmampuannya dalam menyajikan visualisasi bergerak ataupun suara dari suatu objek.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satunya jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media cetak. Media tersebut banyak digunakan karena dianggap praktis dan mudah didistribusikan. Tetapi media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi. Adapun media yang dapat menampilkan suara sekaligus menyajikan gambar bergerak adalah video. inilah yang menjadi kelebihan bagi sebuah video sebagai media

dalam menyajikan materi atau informasi yang dikemas dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan efisien (Munir dalam Awalia, 2019).

Menurut Sukiyasa & Sukoco (dalam Deliviana, 2017) menyampaikan bahwa materi yang dikemas dalam bentuk gambar atau animasi dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan selamaproses pembelajaran berlangsung, karena siswa melihat media ini sebagai sebuah media yang menarik dan konten dari informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah. Dalam pembelajaran matematika, untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep atau prinsip matematika, maka materi yang disampaikan sebaiknya dalam wujud nyata/konkret. Tidak jarang, pembelajaran yang disampaikan secara lisan oleh guru tidak dapat sepenuhnya diterima dan dimengerti oleh siswa. Namun, saat materi pembelajaran disampaikan dengan bantuan media pembelajaran, ini memudahkan siswa untuk memahami konsep yang diajarkan, sehingga tersimpan dengan baik di dalam memori siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media memiliki peranan yang begitu penting dalam pembelajaran matematika guna mendukung proses berpikir siswa. Lebih lanjut, kemenarikan media pembelajaran yang digunakan nantinya di dalam kelas akan membantu membangkitkan semangat belajar siswa SD, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Dari hasil observasi di sekolah ditemukan hasil bahwa guru sangat jarang dalam memanfaatkan media-media untuk membantu keberlangsungan proses pembelajaran. Guru ingin mengajar secara simpel saja tanpa media pendukung. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru untuk membuat media yang efisien yang sesuai untuk membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru hendaknya menyampaikan materi dibantu dengan media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa dengan baik. Di samping itu, dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih saat ini, menjadi peluang bagi guru untuk bisa berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang ada. Di lapangan, tantangan terbesar yang dihadapi oleh seorang guru dalam mengajar matematika adalah kurangnya antusiasme siswa dalam belajar. Ini dikarenakan siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang begitu sulit untuk dipahami. Di samping itu, guru cenderung masih menggunakan buku saja sebagai bahan mengajar, sehingga ini membatasi gerak siswa dalam mengeksplorasi lebih banyak pengalaman belajar dari penggunaan media lainnya. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadikan fokus belajar siswa hanya bertumpu pada buku pelajaran yang mereka miliki. Padahal, kenyataannya, mereka bisa belajar melalui media pembelajaran lainnya, tanpa terkecuali melalui video animasi yang dimanfaatkan guru sebagai perantara dalam menjelaskan isi materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan solusi dan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar hasil belajar dan pemahaman siswa untuk materi yang disampaikan dapat meningkat. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* guna mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di SDN 1 Seraya Timur. Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* adalah suatu video yang didalamnya terdapat berbagai visualisasi animasi kartun yang dapat dikombinasikan dengan konten dari topik-topik yang dapat menarik

minat siswa. Video animasi ini juga dapat diunduh oleh siswa. Dengan demikian, siswa bisa menonton materi yang disajikan dalam video tersebut secara berulang-ulang. Menurut Andrianti dan Awalia (2019) *powtoon* adalah sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk memudahkan seseorang dalam membuat video animasi yang dipadupadankan dengan penggunaan berbagai gambar atau ilustrasi serta efek suara yang mendukung kualitas dari video animasi yang ingin dibuat.

Powtoon merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar. Video animasi yang dibuat melalui platform ini adalah suatu media yang interaktif dan menarik, sebab berbasis animasi didukung dengan latar belakang suara atau musik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam proses pembuatannya, video animasi *powtoon* mudah untuk dibuat, tidak menghabiskan terlalu banyak biaya ataupun waktu pembuatan. Hasil video animasi yang dibuat melalui platform ini efektif dan efisien bila digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, sayangnya masih sedikit guru yang memanfaatkan *powtoon* sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Elvie). *Powtoon* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik sehingga dalam membuat berbagai video pembelajaran, aplikasi ini dapat dikatakan sebagai aplikasi yang ideal dalam membantu guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, serta inovatif (Syahrul, 2017).

Powtoon adalah sebuah platform online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran atau media edukasi lainnya. Adapun hal menarik yang ditawarkan oleh platform ini adalah kemudahan dalam menggunakannya, sehingga pengguna dapat dengan leluasa berkreasi membuat video sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Fitur animasi

yang ditawarkan dalam *Powtoon* sangat beragam dan mampu menarik minat anak-anak terutama siswa sekolah dasar yang pada dasarnya suka akan sesuatu yang atraktif, lucu, dan bervariasi (www.powtoon.com).

Melalui penelitian ini, peneliti belajar mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *powtoon* untuk karakteristik anak sekolah dasar kelas rendah yang memiliki karakteristik suka meniru, mengamati dan tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran yang disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Materi Pengukuran Pada Siswa Kelas III SDN 1 Seraya Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya output (hasil belajar) siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran
2. Rendahnya minat siswa dalam belajar matematika
3. Guru kurang inovatif dalam memvariasikan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa

4. Sarana teknologi informasi (TI) yang sepenuhnya belum dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk mata pelajaran matematika

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyak keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Mempertimbangkan luasnya lingkup masalah, maka peneliti Skripsi ini hanya mengkaji tentang Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Materi Pengukuran Pada Siswa Kelas III SDN 1 Seraya Timur.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi pengukuran kelas III SDN 1 Seraya Timur?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi pengukuran kelas III SDN 1 Seraya Timur?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* melalui cara pembuatan pada materi pengukuran kelas III SDN 1 Seraya Timur.
2. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi pengukuran kelas III SDN 1 Seraya Timur.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dilihat dari segi teoritis maupun segi praktis. Kedua manfaat ini lebih lanjut dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dan menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di SD dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada guru untuk menjadi terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran daring terutama pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih aktif untuk belajar lebih giat dan dapat membangun pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena pemberian materi dikemas dengan menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan ataupun evaluasi dalam pengembangan dan menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian di bidang yang serupa di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk dalam bentuk video animasi pembelajaran. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Hasil dari produk ini adalah sebuah video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengajar materi pokok pengukuran panjang.
- 2) Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini digarap melalui *website powtoon* yang memuat: audio, teks, animasi, gambar/ilustrasi, background dan latar musik.

- 3) Video yang dihasilkan nantinya dapat dengan mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
- 4) Adapun produk yang dihasilkan nantinya dapat disumbangkan kepada pihak sekolah dan dimanfaatkan sebagai media dalam menunjang proses pembelajaran matematika khususnya pada materi pokok pengukuran panjang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam pembelajaran tanpa menggunakan media pendukung memberikan dampak perbedaan pada pemahaman materi siswa. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara di SDN 1 Seraya Timur yang menyatakan guru jarang dalam memanfaatkan berbagai media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar pada materi pengukuran panjang terutama media berupa video. Ini dikarenakan guru tidak dapat menyiapkan media pembelajaran berupa video. Pengembangan materi dibuat dalam bentuk video animasi. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi dapat menarik minat siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran. Atas dasar tersebut pengembangan media pembelajaran video animasi ini sangat perlu.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media ini yaitu, membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pengukuran panjang. Siswa kelas III telah memiliki kemampuan membaca dan mendengarkan sehingga. Dengan demikian, media ini bisa digunakan secara maksimal. Dengan media

video animasi dalam pembelajaran dapat mendorong minat serta semangat siswa selama pembelajaran berlangsung karenadengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, ini akan mengenalkan kepada siswa pengalamanbelajar yang baru dan berbeda dari biasanya, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku dan ceramah.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya, penelitian ini dibatasi pada memfokuskan pada pembuatan produk media video animasi menggunakan *software powtoon* materi pengukuran panjang untuk kelas III SD. Model yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media ini adalah model ADDIE. Adapun tahapan pada model ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah dalam penelitian pengembangan ini. Lebih lanjut, definisi dari masing-masing istilah dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan merupakan proses mengembangkan atau membuat sesuatu, dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan dalam pendidikan. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha dalam menciptakan suatu produk atau terobosan baru ataupun memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya dengan meningkatkan kualitas media pembelajaran menjadi lebih baik.

- 2) *Powtoon* merupakan sebuah platform yang memungkinkan penggunanya untuk membuat video animasi yang didukung dengan fitur serta elemen yang lengkap. Melalui platform ini, pengguna dapat dengan mudah berkreasi dalam membuat video yang mereka inginkan didukung dengan animasi, gambar, ilustrasi serta efek musik yang dapat membuat video menjadi lebih menarik. Fitur serta elemen yang lengkap dalam *powtoon* memungkinkan para guru untuk mendesain materi yang akan mereka ajarkan kepada siswa semenarik mungkin.
- 3) Pengukuran panjang ialah materi yang terdapat dalam mata pelajaran Tema 3 untuk siswa kelas III SD. Topik-topik yang termuat dalam materi ini memiliki tujuan untuk mengenalkan siswa alat ukur panjang serta cara mengukur dengan benar.
- 4) Model ADDIE adalah sebuah model yang kerap digunakan dalam penelitian pengembangan. ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).