BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas generasi muda penerus bangsa. Generasi muda yang memiliki kualitas pendidikan yang baik mampu meningkatkan kemajuan kualitas dari pendidikan bangsa Indonesia. Pendidikan adalah landasan untuk memajukan kualitas negara (Hayati, dkk, 2017). Pendidikan bagi manusia adalah suatu kebutuhan yang wajib dilakukan, tanpa pendidikan seorang individu atau kelompok tidak akan dapat berkembang dengan baik.

Pendidikan dikatakan sebagai "proses dan pembentukan diri secara utuh untuk mengembangkan segenap potensi dalam pemenuhan seluruh tanggung jawab manusia sebagai seorang individu" (Aziz, 2018:2). Oleh karna itu, pemerintah berusaha ikut serta dalam kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia dengan cara melakukan perubahan kurikulum pendidikan. Adanya perubahan kurikulum ini disesuaikan dengan kebutuhan manusia dan mengikuti perkembangan zaman.

Kurikulum merupakan "pengalaman belajar direncanakan untuk acuan dan dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan mengembangkan pelaksanaan kurikulum untuk menjadikan pendidikan sebagai pengalaman belajar" (Lasmawan, 2013:4).

Saat ini dalam pendidikan di Indonesia kurikulum yang diberlakukan adalah kurikulum 2013. Di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia sebagaian besar sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013. Di dalam kurikulum 2013 pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan otentik sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna untuk peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan tujuan yang diaharapkan pendidikan nasional (Kurniawan, 2017). Pada kurikulum 2013 peserta didik juga dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan lebih kiritis dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran (Kurniawan, 2017). Belajar adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep menjadi lebih nyata dari peserta didik dimana guru sangat berperan dalam hal tersebut. Sebagai tenaga pendidik, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sumber belajar dan mampu menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran.

Media merupakan “alat untuk mempermudah penyampaian informasi atau mengantarkan pembelajaran” (Azhar, 2017:3). Sementara itu, menurut (Nunu, 2012) media adalah alat penyalur informasi belajar yang disampaikan kepada penerima pessan. Dalam kegiatan pembelajaran media berfungsi “untuk bertujuan instruksi di mana informasi yang ada dalam media harus melibatkan peserta didik dalam bentuk kegiatan yang nyata sehingga proses pembelajaran dapat terjadi” (Azhar, 2017:25).

Namun realitanya, pembelajaran yang dilakukan di sekolah guru dalam menjelaskan materi masih sering menggunakan metode ceramah saja sehingga

siswa menjadi kurang semangat dalam belajar. Selain itu pemanfaatan media di dalam proses belajar mengajar juga masih sangat kurang. Hal tersebut terjadi karena guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran masih sangat minim. Keterbatasan ketersediaan media pembelajaran di sekolah juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah. Dalam proses pembelajaran sampai saat ini sebagaian besar guru masih memakai media buku sebagai proses kegiatan pembelajaran, dimana buku yang digunakan masih memilliki kekurangan dalam hal penyajian materinya yang kurang menarik (Oktaviarini, 2018). Terutama dalam buku pada muatan IPA masih kurang dilengkapi dengan inovasi-inovasi baru yang dapat membuat siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk berfikir secara ilmiah. IPA adalah pembelajaran yang memuat komponen produk ilmiah, metode, dan sikap ilmiah (Winarti, 2015).

Berdasarkan hasil studi dokumen pada buku siswa kelas VI pada muatan IPA, khususnya pada topik tata surya diperoleh bahwa materi yang terdapat pada buku siswa sangat minim. Hal ini di dukung dengan data kuisioner yang ditunjukkan kepada wali kelas VIA dan kelas VIB SDN 2 Kalibukbuk tahun ajaran 2020/2021. Dimana ditunjukkan 100% guru menyatakkan bahwa materi yang terdapat pada buku siswa sangat minim sekali sehingga perlu dikembangkannya materi pada buku siswa, 100% guru hanya menggunakan media gambar dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang terdapat disekolah terbatas dan 100% guru menyatakan materi pembelajaran IPA perlu dikembangkan kedalam sebuah media Video Pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di masa pandemi dan mempermudah guru dalam mejelaskan

materi serta dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Melihat adanya ketidakselarasan antara harapan dengan kondisi yang ada di lapangan maka diperlukan adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakuakan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini, dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar. Maka dari itu perlu dikembangkannya media pembelajaran yang cocok pada masa pandemi ini, hal ini didukung dengan hasil kuisioner yang ditunjukan kepada wali kelas VI SDN 2 Kalibukbuk yang menyatakan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di masa pandemi ini yang mudah digunakan oleh siswa. Jenis media pembelajaran yang cocok dikembangkan adalah media audio visual. Dimana media audio visual sudah dikemas ke dalam berbagai jenis sesuai dengan perkembangan zaman dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Salah satu media audio visual yang dapat menarik minat siswa untuk belajar yaitu yang dikembangkan ke dalam sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon.* Dimana aplikasi *Powtoon* menyajikan pembelajaran ke dalam bentuk audio visual yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik minat siswa dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan karena siswa tidak lagi belajar dengan buku yang tampilan kurang menarik dengan adanya pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi media video pembelajaran yang dapat menggunakan berbagai fitur animasi (Juliana dkk, 2017). Selain itu, *Powtoon*

merupakan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Edwin, 2018). Keunggulan yang dimiliki aplikasi *Powtoon* ialah banyaknya fitur-fitur yang dimilikinya, seperti animasi, efek transisi yang lebih hidup serta lebih menarik digunakan. *Powtoon* sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Dengan fitur yang ada di dalam media tersebut, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar animasi, transisi bahkan tidak hanya mengamati tetapi juga mendengarkan suara yang terdapat dalam media tersebut. Dengan menggunakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang akan semakin optimal apabila menggunakan media video pembelajaran adalah pembelajaran IPA khususnya pada topik tata surya.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada topik Tata Surya Kelas VI SDN 2 Kalibukbuk".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah saja.
2. Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran masih kurang.
3. Siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran.
4. Materi yang terdapat pada buku siswa masih kurang.
5. Guru hanya menggunakan media buku dalam pembelajaran
6. Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Pembatas Masalah

Pada latar belakang dan identifikasi masalah cukup luas ditemukannya permasalahan yang ada, sehingga dilakukannya pembatasan masalah guna memfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada topik tata surya kelas VI SDN 2 Kalibukbuk tahun pelajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana validitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* yang dapat dikembangkan pada topik tata surya Kelas VI?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* yang dapat dikembangkan pada topik tata surya kelas VI.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis pengembangan ini dapat dijadikan sumber pengembangan media video pembelajaran.

2. Manfaat praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa khusnya dalam pembelajaran IPA dan dapat dijadikan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah untuk dijadikan pedoman dalam meningkatkan inovasi dalam kegiatan proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk peneliti lain dalam melalakukan penelitian yang sejenis dan dapat dijadikan pedoman dalam perencanaan pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini yang dihasilkan berupa media video pembelajaran pada topik tata surya kelas VI SD. Spesifikasi pada produk ini sebagai berikut.

1) Produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran pada topik tata surya kelas VI SD tahun ajaran 2020/2021.
2) Media video pembelajaran disajikan dalam bentuk video dengan animasi yang menarik.
3) Media video pembelajaran ditunjukan untuk siswa kelas VI SD.
4) Pembuatan media video pembelajaran diawali dengan menentukan mendesain latar video dengan rasio 16:9 menggunakan aplikasi *Powtoon* kemudian dilanjutkan dengan masukan materi lalu pemilihan animasi yang menyangkut dengan materi pembelajaran (animasi karakter, komet, planet, satelit, matahari, dll) dan kemudian dubbing menggunakan *voice recorder* durasi dalam video pembelajaran ±15 menit.
5) Media video pembelajaran dapat digunakan secara bersama maupun individu dan dapat digunakan dimana saja baik disekolah maupun dirumah.

Gambar 2.1
Video Pembelajaran

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media video pembelajaran perlu pengembangan dalam muatan IPA topik tata surya yang ada pada buku siswa, membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman matari. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Pentingnya pengembangan media video pembelajaran juga didukung oleh hasil observasi di SDN 2 Kalibukbuk dimana guru menyatakan perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.