

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan semakin hari semakin berkembang, perkembangan terjadi mulai dari kurikulum, inovasi dalam pembelajaran dan sarana prasarana. Pada era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi terjadi sangat pesat, ini mengakibatkan perlunya generasi-generasi yang unggul dan paham akan teknologi. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada masa revolusi industri 4.0 adalah lewat Pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar serta terencana, bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif terutama untuk mengembangkan potensi pada siswa itu sendiri agar memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang harus dikuasai dirinya. Sedangkan Kompri (dalam Mirnawati, 2017:85) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses terstruktur yang meliputi tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pendidikan, dan lingkungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan memperhatikan faktor-faktor seperti tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pendidikan, dan lingkungan. Salah satu faktor yang sangat penting adalah tujuan pendidikan. Berdasarkan TAP. MPR No.II/MPR/1993 tentang GBHN (Garis-garis Besar Haluan Negara)

Tujuan pendidikan nasional yakni meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang

Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertinggi semangat kebangsaan agar tumbuh manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggungjawab atas pembangunan bangsa.

Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaksi 2 arah antara peserta didik dengan pendidik pada sebuah lingkungan belajar. Sedangkan menurut Sugihartono dkk (dalam Kirom: 80-81) mendefinisikan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan melalui berbagai macam metode sehingga pembelajaran dapat diterima secara optimal. Sejalan dengan pernyataan tersebut bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan pendidikan yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, untuk mempermudah terjadinya interaksi antara guru dan siswa di dukung dengan adanya berbagai komponen-komponen dalam pembelajaran. Pane dan Dasopang (2017) berpendapat bahwa komponen-komponen tersebut meliputi: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa media adalah salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran yang sangat penting.

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Gagne (dalam Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Briggs (dalam Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya interaksi dalam pembelajaran terjadi.

Selain sebagai perangsang dalam terjadinya interaksi dalam belajar media juga dapat membuat anak lebih dapat memahami materi yang diajarkan. Bagas (dalam Tafonao, 2018:109) menjelaskan bahwa media memiliki peranan dalam proses pembelajaran antara lain: (1). Dapat memperjelas materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan). (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. (3). Dengan adanya media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik. (4). Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu konsep dan objek. (5). Merealisasikan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi Tahun 2020 pendidikan menjadi sedikit berbeda karena akibat dari adanya virus Covid-19 ini membuat kurang maksimalnya proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pendidikan nasional. Untuk menjalankan proses pembelajaran, Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah pada Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), bahwa belajar dari rumah dengan pembelajaran jarak jauh daring dan/atau luring dilaksanakan sesuai dengan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah. Dengan proses pembelajaran dari rumah, banyak hal-hal yang harus disesuaikan oleh guru dan siswa, seperti cara guru mengajar, berdiskusi dengan siswa, dan melahkukan penilaian. Pada proses pembelajaran daring, pembelajaran dilakukan secara online melalui media sosial seperti WA group, Google meet, ZOOM dll.

Berdasarkan hasil observasi di SD No 2 Sedang pada saat PLPBD 2020, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran online yang masih minim. Guru

hanya menggunakan buku penunjang saja dalam proses pembelajaran sehingga pengembangan media video pembelajaran perlu dilakukan. Pada pembuatan video pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi powtoon dalam proses pembuatan video pembelajaran agar semakin variatif. Powtoon adalah aplikasi online yang dapat digunakan untuk membuat video presentasi dalam bentuk animasi. Dalam aplikasi Powtoon menyediakan fitur-fitur seperti animasi dan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu muatan pelajaran yang diberika pada jenjang sekolah dasar. Pada pembelajaran IPA media pembelajaran dapat digunakan sebagai komponen yang sangat penting, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan materi yang luas dan abstrak kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Penggunaan media dapat menjadi solusi agar siswa dapat memahami materi yang bersifat abstrak karena dengan penggunaan media dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit mengenai materi yang diajarkan.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan tentang Standar Isi mendefinisikan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Samatowa (dalam Ariyanto, 2016:135) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas nyata anak dengan alam menjadi hal utama dalam

pembelajaran IPA. Sedangkan Damayanti (dalam Ariyanto, 2016:135) menyatakan bahwa pengembangan Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting agar usaha pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa IPA adalah matapelajaran yang berkaitan dengan aktivitas nyata siswa dengan lingkungannya secara sistematis, sehingga pengembangan IPA sangat penting untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Muslichah (dalam Ekawati, 2015:56) menyatakan tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif. Menurut BSNP (dalam Ekawati, 2015:56) mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA.

Namun di masa pandemi seperti saat ini, segala aktivitas menjadi terbatas dan terhambat. Begitu pula di bidang pendidikan, peserta didik harus belajar dan melakukan berbagai aktivitas hanya di rumah. Pembelajaran daring ini sebenarnya tidak mudah dilakukan, pembelajaran daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Perbedaan yang paling mendasar tentu siswa tidak bisa melakukan interaksi secara langsung dengan guru. Sehingga komunikasi yang terjalin sangatlah

terbatas dan membuat pemahaman siswa terhadap materi tidak maksimal. Powtoon adalah salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam belajar online. Aplikasi Powtoon merupakan perangkat video animasi berbasis online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa didik selain penggunaannya yang mudah powtoon juga menyediakan banyak fitur-fitur menarik dengan tampilan animasi.

Sesuai dengan penelitian 10 tahun terakhir yang telah mengkaji tentang pentingnya pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi powtoon dalam proses pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan Qurrotaini (2020) dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring” bahwa media video animasi Powtoon efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Efektivitas dapat ditinjau dari adanya bahan ajar yang dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran yang masih abstrak. Manfaat lainnya adalah penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi Powtoon dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara daring. Sedangkan Wulandari (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V”. Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa penggunaan media video berbasis powtoon dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Awalia (2019) juga melakukan penelitian serupa dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. Penggunaan media animasi powtoon pada mata pelajaran matematika memperoleh skor 76,14 yang termasuk dalam kategori

layak atau baik.

Bedasarkan paparan uraian di atas, pandemi Covid 19 ini membawa pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Untuk melaksanakan proses pembelajaran dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, guru diharapkan mampu berinovasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Setelah mengkaji beberapa penelitian tentang penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon belum ditemukan penelitian yang mengembangkan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Powtoon Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Muatan IPA Kelas 4 SD. Dengan ditemukannya permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi ajar secara daring. Penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon dikatakan efektif karena menyediakan fitur-fitur menarik seperti animasi-animasi yang akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti porses pembelajaran khususnya pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Muatan IPA Kelas 4 SD.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum tersedianya media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema Kayanya Negeriku kelas IV SD.

2. Pembelajaran daring yang monoton membuat siswa kurang termotivasi atau kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Mata pelajaran IPA untuk jenjang kelas 4 SD memerlukan pemahaman yang baik. Sehingga proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA diharapkan dapat berisikan informasi yang konkret terkait materi ajar.
4. Kurangnya variasi media yang digunakan pada pembelajaran daring untuk menunjang pembelajaran IPA di SD.
5. Materi muatan IPA di buku siswa pembahasannya kurang menyeluruh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latarbelakang dan identifikasi masalah tersebut maka pembatasan masalah dalam penelitian ini terkait belum tersedianya media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema Kayanya Negeriku kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *Prototype* media video pembelajaran dengan Aplikasi Powtoon pada tema Kayanya Negeriku subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di Kelas 4 SD?
2. Bagaimanakah Keberterimaan Media video pembelajaran dengan Aplikasi Powtoon pada muatan IPA Tema 9 di Kelas 4 SD?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap video pembelajaran dengan aplikasi

powtoon pada tema Kayanya Negeriku subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di Kelas 4 SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *Prototype* pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada Kayanya Negeriku subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di kelas 4 SD.
2. Untuk mengetahui Keberterimaan media video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi Powtoon yang telah dikembangkan.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema Kayanya Negeriku subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di Kelas 4 SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil peneliti Diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai landasan teori atau sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu bisa digunakan sebagai sumber bacaan dalam melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Pengembangan Video Pembelajaran ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian ini yang berupa Video Pembelajaran dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran dalam proses pembelajaran guna mengatasi kendala yang dikeluhkan oleh guru.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini menciptakan produk berupa video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pembuka pada video dirancang dengan komposisi warna yang menarik,

cerah, dan sesuai dengan topik yang dikembangkan.

- 2) Tema yang dikembangkan pada video pembelajaran ini adalah tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia khususnya pada muatan IPA di kelas IV SD.
- 3) Media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi powtoon berisikan animasi yang dapat bergerak, gambar yang menarik, gif, suara dan *backsound* sebagai pelengkap.
- 4) Proses pembuatan video diawali dengan merancang desain yang akan dibuat. Selanjutnya desain yang telah dirancang direalisasikan menggunakan aplikasi powtoon, OBS, dan Filmora.
- 5) Video pembelajaran yang dikembangkan berdurasi 8 menit 17 detik dengan ukuran file 482 MB.
- 6) Video yang sudah di export ke format MP4 di upload di aplikasi youtube yang dapat di akses siswa dengan mudah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan produk ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan siswa. Setelah melaksanakan analisis adapun permasalahan yang ditemukan yaitu minimnya materi yang tercantum pada buku siswa selain itu terdapat permasalahan yang ditemukan melalui wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD No 2 Sedang, proses pembelajaran selama pandemi COVID-19 ini berlangsung secara daring. Guru dan peserta didik saling berinteraksi melalui media online maka untuk menunjang pembelajaran daring,

komponen pembelajaran juga harus di sesuaikan. Kurangnya eksplorasi guru terhadap media pembelajaran online membuat media yang digunakan kurang inovatif. Media pembelajaran yang kurang inovatif tersebut membuat peserta didik cepat bosan dan kurang memahami materi yang dibahas khususnya pada muatan pelajaran IPA.

Dengan pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini mampu: (1) membantu pemahaman anak terkait materi yang akan diajarkan, (2) membantu penyampaian materi secara lebih jelas, luas dan bervariasi kepada siswa dalam sistem pembelajaran luring maupun daring, (3) bahan ajar yang mudah digunakan guru dan siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan pada pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada muatan IPA tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar didasarkan atas beberapa asumsi berikut:

1. Siswa kelas IV pada umumnya sudah mampu membaca dengan baik, sehingga dapat mempelajari media video pembelajaran dengan baik.
2. Media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV sekolah dasar dapat membantu guru dalam penyampaian materi secara lebih jelas dan bervariasi kepada siswa.
3. Dengan tampilan yang menarik dan pemaparan materi yang disertai gambar-

gambar animasi dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Keterbatasan pengembangan yang mempengaruhi pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV sekolah dasar ini sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, dan biaya menyebabkan tahap *implementation* dan *evaluation* pada model ADDIE yang digunakan tidak terlaksana.
2. Pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV sekolah dasar, sehingga cakupan materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan analisis buku guru, buku siswa dan KD yang telah ditetapkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang mengembangkan produk-produk yang baru ataupun sudah ada melalui proses pendesainan, pengembangan dan evaluasi program sehingga produk tersebut memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas.
2. Media pembelajaran merupakan bahan ajar berupa fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi berupa teknologi seperti video, film, foto, gambar kepada peserta didik, sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan atau sikap. Media juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan media sangat membantu guru dalam proses pembelajaran makadari itu media adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

3. Powtoon adalah aplikasi/layanan online yang menyediaka animasi-animasi dalam membuat suatu presentasi. Powtoon juga menyedian fitur audio yang bisa di kombinasikan dengan presentasi animasi yang dibuat

