

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No. 20 tahun 2003). Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir (Hanafiah, 2021:10). Oleh karena itu setiap unsur-unsur pendidikan yang membantu meningkatkan kualitas pendidikan harus diperhatikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Salah satu aspek yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan yaitu bagaimana proses pembelajaran itu terlaksana dengan efektif demi terwujudnya tujuan dari pendidikan tersebut.

Pembelajaran sering diidentikkan dengan pengajaran juga terlihat dalam redaksi Peraturan Pemerintah Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 20 (tentang Standar Proses) Dinyatakan: “ Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.”

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan pendidik untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar (Ratumanan & Rosmiati, 2019:22). Dengan demikian pembelajaran adalah suatu proses yang membantu mengarahkan peserta didik untuk dapat memperoleh keahlian tertentu serta bagaimana cara mengembangkan keahlian tersebut secara optimal.

Dalam proses pembelajaran salah satu hal yang perlu diperhatikan seorang guru ialah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*asesmen*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Suyono & Hariyanto, 2019:20). Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran (Uno, 2019:45). Berdasarkan jenis strategi pembelajaran yang kedua yaitu strategi penyampaian pembelajaran, salah satu hal yang mendukung penyampaian pembelajaran dengan baik yaitu dengan menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media, proses pembelajaran akan lebih efektif dan juga memiliki daya tarik bagi para peserta didik untuk memperhatikannya.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Menurut Arsyad (2020:3) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran . Media memiliki peranan yang positif dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah-satu sumber belajar yang dapat meyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2020:172) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, salah satu klasifikasinya yaitu media jika dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam Media auditif, media visual, dan media audio-visual.

Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung unsur suara dan gambar. Media audio-visual yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk visual dan audio yang dianimasikan. Ada banyak cara dalam mengembangkan media audio visual berbentuk animasi ini, yaitu dengan memanfaatkan teknologi internet.

Teknologi pengembangan media animasi dapat menggunakan berbagai aplikasi online maupun offline yang tersedia di internet, seperti: Video Scribe, Animaker, Biteable, Wideo dan GoAnimate. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat video animasi sebagai alat penyampaian materi. Pesan yang disampaikan lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan penelitian, media pembelajaran animasi powtoon dapat memberikan pemahaman kepada siswa karena menyediakan alat bantu visual (Awalia, dkk. 2019). Berbagai kegunaan dalam aplikasi Powtoon dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan media animasi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Kebun Lama khususnya di kelas IV, peneliti menemukan sebuah permasalahan di lapangan dalam proses pembelajaran. Dimana guru masih menggunakan media sederhana dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas seperti penggunaan media cetak. Akibatnya peserta didik menjadi cepat jenuh dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik merasa kesulitan jika materi pembelajaran hanya disajikan dalam bentuk teks bacaan, dikarenakan tidak menariknya media pembelajaran ini tingkat motivasi siswa dalam belajar juga berkurang. Untuk menghadapi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik ini maka peneliti membantu mengarahkan agar penyampaian materi pembelajaran disampaikan menggunakan media yang menarik seperti video animasi.

Proses pembelajaran menggunakan media animasi berbasis powtoon ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menarik agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pada aplikasi powtoon ini terdapat fitur-fitur yang dapat membantu peserta didik memahami suatu materi. Peserta didik menerima informasi secara visual dan audio yang diubah menjadi sebuah video animasi yang menarik. Tampilan dari aplikasi powtoon ini memiliki desain latar belakang yang jelas, banyak pilihan warna dan gambar-gambar animasi dan suara latar belakang video bisa otomatis ditambahkan. Aplikasi powtoon termasuk aplikasi yang penggunaannya sangat praktis karena didalam aplikasi powtoon sudah menyediakan fitur-fitur yang membantu guru dalam pembuatan video animasi. Media berbasis video animasi merupakan sarana yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran, baik dalam pembelajaran pembelajaran individu dan kelompok.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Aku dan Kebutuhanku Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik kurang memvariasikan penggunaan media dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Belum ditemukan pengembangan mengenai media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi aku dan kebutuhanku di SD negeri 1 kebun lama.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka batasan masalah pada penelitian adalah

1. Media pembelajaran powtoon dikembangkan untuk siswa kelas IV semester 2 di SD Negeri 1 Kebun Lama.
2. Materi pelajaran yang dimuat pada media Animasi Powtoon adalah materi Aku dan Kebutuhanku.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi untuk materi aku dan kebutuhanku di kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi aku dan kebutuhanku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi aku dan kebutuhanku dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi aku dan kebutuhanku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi aku dan kebutuhanku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi aku dan kebutuhanku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan pada penelitian ini adalah dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media

pembelajaran yang membantu memajukan proses pembelajaran di sekolah dasar dan perkembangan pendidikan pada umumnya

b. Manfaat Praktis

Bagi siswa, sebagai perangsang motivasi belajar dan menambah pengalaman baru dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi aku dan kebutuhanku.

- 1) Bagi guru, sebagai media alternatif pembelajaran IPAS dan sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif penggunaan media aplikasi powtoon agar pembelajaran IPAS khususnya pada materi aku dan kebutuhanku menjadi menarik dan menyenangkan.
- 2) Bagi peneliti, dapat dijadikan masukan untuk pengembangan media berbentuk animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon sebagai pengalaman berharga bagi para guru masa depan.

1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Jenis media berbasis aplikasi powtoon adalah media yang dibuat melalui aplikasi web online yang berisi animasi video menarik.
2. Produk media yang dihasilkan berupa MP4 (video) yang dapat diakses secara online dan offline di komputer dan gadget.
3. Bentuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi powtoon bermuatan materi Aku dan Kebutuhanku kelas IV SD

4. Media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon digunakan oleh guru sebagai media untuk mempermudah dalam proses pembelajaran pada materi aku dan kebutuhanku dan juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.8 Definisi operasional

Adapun definisi operasional pada penelitian adalah:

1. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses, metode, atau tindakan pengembangan. Penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang tidak menguji materi, melainkan membantu menghasilkan atau mengembangkan produk berupa media pembelajaran IPAS yang terintegrasi ke dalam program.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber yang dapat menciptakan lingkungan belajar di mana penerima dapat secara efisien dan efektif melakukan proses pembelajaran.
3. Animasi adalah rangkaian gambar yang diprogram dapat bergerak sedemikian rupa untuk menciptakan kesan yang lebih hidup dan menarik dalam pengaplikasiannya.
4. Powtoon adalah layanan online untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan timeline yang sangat sederhana.

5. Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan.