

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas.

Mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai

pebelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar”. Jadi, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan kreatif karena cenderung sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Juli 2021 di SDN 27 Pasar Kambang, Kecamatan Lengayang, Kabupaten Pesisir Selatan ditemukan masih ada guru yang mengajar di kelas IV yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media seperti hanya terpaku dengan buku dalam

menyampaikan materi pembelajaran pada saat pembelajaran luring berlangsung, dan ada juga yang menggunakan media berupa alat peraga dan juga media sederhana dari kertas atau bahan bekas, namun ada dari beberapa orang guru yang menggunakan media video animasi namun dilihat dari segi desain dan animasi masih tergolong sangat sederhana dan kurang menarik bagi siswa, khususnya pada siswa kelas IV yang berjumlah 10 orang siswa.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya upaya untuk memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi dalam proses pembelajaran. Dalam membuat video animasi ini, guru dapat menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya yaitu aplikasi *powtoon*. Animasi tersebut juga dapat diatur dengan mudah sesuai dengan keinginan penggunanya sehingga mudah digunakan untuk memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan.

Animasi *PowToon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan. “Dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan, seperti dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan gairah belajar, dan tentunya animasi dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar” (Hasbullah, 2018).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Berbasis *Powtoon* Untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan guru disekolah tersebut masih terbilang sederhana.
2. Media video animasi yang ada saat ini masih bersifat sederhana dari segi desain dan animasi masih tergolong sederhana, sehingga kurang menarik perhatian siswa, khususnya siswa kelas IV.
3. Guru hanya terfokus pada pembelajaran konvensional pada saat proses pembelajaran luring.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini lebih terarah dan hasil penelitian lebih tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Berbasis *Powtoon* Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Tema 1 “Indahnya keragaman negriku” Kd 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ditemukan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media video animasi pembelajaran IPS berbasis *powtoon* untuk siswa kelas IV yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan media video animasi pembelajaran IPS berbasis *powtoon* untuk siswa kelas IV yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan video animasi pembelajaran IPS berbasis *powtoon* pada kelas IV yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan video animasi pembelajaran IPS berbasis *powtoon* pada kelas IV yang memenuhi kriteria praktis.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah video animasi pembelajaran IPS Tema 1 “Indahnya keragaman negriku” Kd 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk berupa video Animasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.

2. Video animasi terdiri dari bagian sampul atau bagian awal dengan mengucapkan salam, kemudian pada slide kedua nanti akan berisi sebuah kata-kata semangat atau motivasi. Dan pada slide selanjutnya akan berisi tentang materi pembelajaran IPS didalamnya sesuai dengan tema dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
3. Video animasi ini dapat digunakan atau dijadikan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Jenis huruf yang dipakai berupa *comic sans* dan font normal 12 dan 14, latar harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga siswa dapat memahami pelajaran tersebut.

