

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses bagi peserta didik yang nantinya diharapkan dapat menjadi tempat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin tanpa adanya paksaan. Menurut Nurkholis (2013:25) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat”.

Salah satu tujuan umum pendidikan adalah mencerdaskan anak bangsa. Namun, fakta yang dijumpai di lapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala salah satunya yang berkaitan dengan perkembangan teknologi terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi antara guru dengan peserta didik. Penggunaan teknologi di sekolah harus bisa dimanfaatkan oleh guru terutama untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi. Sehingga peserta didik mampu melihat secara jelas antara materi dengan praktik secara nyata. Terlebih lagi jika media pembelajarannya dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik tertarik dan tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang hanya berbasis buku cetak matematika, LKS dan *powerpoint* biasa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Asistensi Mengajar atau PLP tanggal 04 Agustus–08 November 2021, proses pembelajaran yang terlaksana di kelas IV-B SD Negeri 24 Ujung Gurun dilakukan secara daring akibat pandemi *Covid-19*. Selama proses pembelajaran daring, banyak sekali hambatan yang dihadapi oleh guru maupun siswa. Salah satu hambatannya yaitu siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dari guru. Apalagi instruksi tersebut hanya berupa tulisan yang dikirim melalui *group WhatsApp* kelas.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada agar proses pembelajaran dapat tercapai saat pembelajaran daring. Untuk mencapai proses pembelajaran yang dimaksud, guru dapat mensiasatidengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diambil dari *YouTube*. Video pembelajaran dari *YouTube* sudah bagus dan menarik, namun video pembelajaran tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan materi yang ada di buku cetak matematika, LKS dan *powerpoint* biasa yang ada di sekolah. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam memahami serta mencocokkan materi dengan buku cetak yang ada. Dengan demikian, untuk mengatasi hal tersebut maka guru dituntut untuk melakukan inovasi terbaru dengan membuat video pembelajaran sendiri yang materi pembelajarannya bisa disesuaikan dengan buku cetak matematika, LKS dan *powerpoint* biasa yang ada di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 24 Ujung Gurun, pada tanggal 12 Agustus 2021 dengan guru kelas IV-B yaitu ibu

Marnis, S.Pd., mengatakan bahwa selama proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran berupa video animasi belum tersedia khususnya pada pembelajaran matematika. Hal itu bisa terjadi karena guru belum sepenuhnya memanfaatkan penggunaan teknologi terutama penggunaan aplikasi yang telah tersedia. Guru merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut karena minimnya pengetahuan terkait teknologi dan tahapan-tahapan dalam membuat media pembelajaran animasi. Selain itu pihak sekolah juga belum sepenuhnya fokus memberikan pelatihan untuk guru dalam mempelajari berbagai aplikasi sebagai penunjang pembelajaran di era perkembangan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka guru membutuhkan sebuah perubahan inovasi terbaru terkait pengembangan media pembelajaran untuk merangsang daya kreatifitas dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran video animasi sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada dan media pembelajaran video animasi ini bisa digunakan selama pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka nantinya.

Ada beberapa aplikasi yang sangat mudah untuk digunakan salah satunya yaitu *Powtoon*. *Powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran karena terdapat berbagai fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan seperti pembuatan video animasi dan presentasi (Ernalida,dkk 2018). Selain itu juga disediakan berbagai *template* animasi yang sudah tersedia sehingga memudahkan kita untuk merancang media pembelajaran, diantaranya ada fitur animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan

efek transisi yang lebih hidup. Sehingga dengan adanya fitur video animasi tersebut sangat cocok jika diaplikasikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan suatu penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Materi Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 24 Ujung Gurun, Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Proses pembelajaran daring yang mengakibatkan timbulnya kejenuhan dari siswa karena hanya berinteraksi dengan tulisan yang dikirim melalui *group WhatsApp*.
2. Media pembelajaran yang digunakan hanya berpatokan kepada video dari *YouTube*, buku cetak matematika, LKS dan *powerpoint* biasa.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.
4. Belum tersedianya media pembelajaran video animasi yang sesuai dengan buku cetak matematika dan LKS yang ada di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sesuai dengan kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis animasi *powtoon* pada materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 24 Ujung Gurun, Padang. Adapun isi materi yang akan dibahas dan dikembangkan yaitu: materi keliling dan luas bangun datar. Bangun datarnya meliputi persegi, persegi panjang dan segitiga. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran animasi *powtoon* ini agar membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah pembelajaran terkait materi bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun yang praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun dapat memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun dapat memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada materi bangun datar di kelas IV, dapat memberikan kontribusi serta pegangan yang berguna dalam mengembangkan proses pembelajaran berbasis IT ke arah yang lebih baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu serta peringkat sekolah.
2. Untuk guru, peneliti mengharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan ajar untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan pemanfaatan video pembelajaran *powtoon* serta membantu guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran yang ditemukan di dalam kelas.
3. Untuk peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam memahami pemanfaatan video pembelajaran animasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah serta menjadi bekal bagi peneliti jika nantinya menjadi seorang guru yang professional dan handal dalam bidangnya.

4. Untuk peserta didik, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi khususnya materi bangun datar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbentuk video animasi pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 24 Ujung Gurun, Padang. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika yang dihasilkan adalah berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon*.
2. Tulisan pada video animasi *powtoon* menggunakan jenis *fontOpen Sans* dengan ukuran 34.
3. Ukuran aspek rasio video animasinya 16:9 dengan ukuran resolusi video 720p (HD) dengan format MP4.
4. *Object* gambar diambil dari fitur *image*, *shapes*, dan *props* yang telah disediakan di dalam aplikasi *powtoon*.
5. Materi yang disampaikan dalam isi produk pengembangan berkaitan tentang permasalahan yang ada pada materi bangun datar yang lebih difokuskan pada keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pokok pembahasan yang diajarkan.

6. Media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi *powtoon* yang dilengkapi dengan berbagai fitur, gambar, animasi, suara *dubber*, *backsound*, dan teks yang disesuaikan dengan isi materi sehingga membuat media tersebut terlihat lebih menarik.
7. Media pembelajarannya bisa disajikan dalam bentuk *online* yang nantinya bisa ditonton melalui *YouTube* peneliti dan bisa disajikan dalam bentuk *offline* yang nantinya file video dari produk pengembangan ini akan dibagikan kepada guru dan siswa.
8. Media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dibuat untuk 2 kali pertemuan, video pertemuan pertama membahas tentang keliling bangun datar yang berdurasi 11:02 dan video pertemuan kedua membahas tentang luas bangun datar yang berdurasi 09:56.
9. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi dengan pendekatan saintifik dan dihubungkan dengan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
10. Media pembelajaran dapat digunakan secara klasikal oleh guru dengan memanfaatkan komputer atau laptop, LCD *proyektor* dan *smartphone*.
11. Media pembelajaran dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik.