

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi pada saat ini telah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang, dari anak-anak hingga dewasa. Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi ini tentunya tidak dapat dihindari lagi, terutama dibidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal pokok yang menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang dimiliki. Tanpa pendidikan, suatu negara tentu akan jauh tertinggal dari negara lain. Pendidikan begitu penting bagi suatu bangsa dan negara karena pada prinsipnya pendidikan merupakan suatu peralihan ke arah yang lebih baik. Pendidikan harus memiliki tujuan yang dapat dikembangkan menggunakan kecerdasan belajar yang positif sehingga dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran yang formal.

Kualitas pendidikan di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan. Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019, dimana Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke 74 dari 79 negara pada survei tersebut. Dengan kata lain, Indonesia berada pada posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangat memprihatinkan dan sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia, namun kenyataannya tidak seperti yang diharapkan. Peringkat yang didapat ini disebabkan oleh rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia yang disebabkan berbagai masalah pendidikan, diantaranya pendidikan yang kurang merata, kurikulum yang digunakan terlalu kompleks, rendahnya kualitas guru, metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta rendahnya tingkat prestasi siswa (Kurniawati, F N A, 2022. hlm 2-8).

Pendidikan pada abad 21 membuat manusia menjadi tinggi berbudaya. Semakin tinggi kebudayaan yang dimiliki oleh manusia maka

semakin tinggi pula pendidikan dan cara mendidiknya. Pembelajaran pada abad 21 saat ini menuntut guru dan peserta didik memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (Kemendikbud, 2020). Kegiatan pembelajaran terjadi karena berlangsungnya interaksi dengan lingkungan dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan terhadap peserta didik. Pendidik dapat mengetahui kelemahan dari peserta didik dengan cara selalu mengevaluasi setiap proses pembelajaran. Maka dari itu pentingnya menciptakan pembelajaran yang berkualitas di dalam kegiatan pembelajaran serta didukung dengan adanya peran dari berbagai faktor, yaitu mulai dari kesiapan dalam proses pembelajaran, pendidik, sarana dan prasarana hingga media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek, diantaranya ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga melalui berbagai ranah aspek tersebut, maka akan berkesinambungan dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan dan menggembirakan.

Berdasarkan video animasi lain yang telah dikembangkan tentang materi perubahan wujud benda, peneliti menemukan kekurangan pada video yang ditemukan, dimana materi yang disampaikan di dalam video animasi pembelajaran tersebut masih kurang maksimal dan inovatif pada penyajian tampilannya. Video yang disajikan masih belum menyajikan animasi tentang keseluruhan proses terjadinya perubahan wujud benda, dan hanya menampilkan beberapa proses perubahan wujud badan saja. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri 001 Sungai Pagar, kondisi belajar saat ini sudah baik, hanya saja kurangnya pemanfaatan teknologi di dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan yang dimaksud merupakan penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan secara efektif, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran disekolah tersebut masih menggunakan buku LKS yang dimiliki masing-masing peserta didik. Buku LKS yang ada didalamnya berisi tulisan dan gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik. Dari wawancara yang dilakukan, guru menyampaikan bahwa terdapat beberapa kendala pada saat menyampaikan proses pembelajaran karena

keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi khususnya pada materi perubahan wujud benda. Materi perubahan wujud benda ini dianggap sulit bagi siswa karena dilihat dari nilai peserta didik yang kebanyakan belum memenuhi kriteria kelulusan minimum (KKM) serta sulitnya memahami konsep dari materi tersebut. Menurut *National Education Assocation*, mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangdengar, termasuk teknologi perangkat keras serta posisi media pembelajaran. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak dapat berlangsung secara optimal (Ekayani Ni Luh P, 2017). Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan suatu gambar atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi pada proses pembelajaran. Adanya alat peraga pada saat menyampaikan materi akan memudahkan pendidik serta dapat meningkatkan keefisiensi pada proses pembelajaran. Salah satu solusi untuk meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang digunakan dapat digunakan oleh guru diantaranya adalah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan video animasi sehingga kesulitan yang menjadi kendala peserta didik dapat diminimalisir. Video animasi merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Video animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya sekolah dasar karena berisi kartun-kartun yang menarik sehingga terkesan lucu dan cocok sebagai tontonan pembelajaran anak-anak. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang dikhususkan pada video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang praktis digunakan, mudah

diakses, dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur pilihan karakter animasi yang menarik diantaranya, animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah, memiliki objek, *background*, gambar, musik atau audio, serta memasukkan rekaman suara. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Dewi, Fifit F & Sri L H (2021, hal. 2539) dengan judul “Pengembangan Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar” bahwa hasil respon siswa diperoleh dengan skor 82,85% pada aspek penyajian, 93,33% aspek bahasa, dan 85% aspek manfaat. Nilai skor keseluruhan pada hasil respon siswa adalah 86,94% dengan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pembelajaran IPA pada materi sumber energi alternatif dinyatakan layak digunakan. Dengan begitu, media *powtoon* menjadi salah satu *software* yang tepat dalam pembuatan produk video animasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat digunakan guru. Dalam penelitian ini maka diangkat judul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III SDN 001 Sungai Pagar, Kec. Kampar Kiri Hilir, Kab. Kampar, Prov. Riau”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah berikut:

1. Perkembangan teknologi yang begitu pesat.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan secara efektif.
4. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
5. Pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku LKS yang dimiliki masing-masing siswa.
6. Sulitnya siswa memahami konsep dari materi perubahan wujud benda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana kualitas video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda?
3. Bagaimana efektivitas video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kualitas video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda.
3. Untuk mengetahui efektivitas video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Dengan adanya media video dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami materi perubahan wujud benda. Dengan video, siswa memiliki gambaran tentang perubahan wujud benda yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

2. Bagi guru

Menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan serta menjadi rujukan untuk mengembangkan video pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Menjadi sumbangan dan masukan kepada pihak sekolah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, terutama pada materi perubahan wujud benda.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh terhadap masalah-masalah yang dihadapi dunia pendidikan secara nyata. Serta dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi peneliti selanjutnya agar bisa dikembangkan lebih baik lagi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran kata dalam penelitian:

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan suatu produk tersebut. Pengembangan dalam konteks penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pada materi perubahan wujud benda.

2. Video animasi

Video animasi merupakan gambar bergerak seperti seolah-olah hidup sesuai dengan yang dibuat dari gambar dan tulisan bergerak tersebut yang berganti sesuai rancangan warna dan menghasilkan sesuatu yang menarik.

3. *Powtoon*

Powtoon merupakan suatu program dari perangkat lunak yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik yang membantu dalam mengembangkan media dalam pembelajaran dan presentasi terutama dalam pembuatan video hingga menampilkan tampilan menarik yang menampilkan gambar, musik, serta audio dalam satu tampilan yang bergerak.

4. Perubahan wujud benda

Ada tiga wujud benda, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiga wujud

benda tersebut dapat mengalami perubahan wujud dengan cara yang berbeda. Perubahan wujud benda disebabkan oleh lingkungan yang berubah, seperti suhu lingkungan yang panas atau dingin. Perubahan wujud suatu benda yang terjadi antara lain adalah peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, dan menyublim, dan mengkristal.

G. Sistematika Skripsi

Untuk memberikan gambaran mengenai setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh dalam penelitian ini disusun sistematika penulisan di mana Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, berisi secara rinci mengenai teori yang berkaitan dengan pengembangan video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda serta kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian. Bab III metode penelitian, berisi secara rinci mengenai metode yang akan digunakan dalam pengembangan video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi secara rinci mengenai hasil dari kualitas, pelaksanaan pembelajaran, serta efektivitas dari video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Bab V penutup, berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.