

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat di zaman modern ini. Untuk era milenial teknologi telah berkembang menjadi kebutuhan yang penting dan penerapannya telah berdampak pada semua kalangan masyarakat. Hal ini memiliki dampak besar pada teknologi pendidikan yang dikembangkan. Kemajuan teknologi telah memungkinkan interaksi manusia untuk menjangkau semua lapisan masyarakat dimana pun dan mendorong keterbukaan yang lebih besar (Setiawan, 2008). Hal tersebut berdampak pada sistem pendidikan, suasana pembelajaran dan perkembangan perangkat pembelajaran. Menurut (UU Nomor 20 Tahun 2003) 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, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan, keterampilan, serta pengendalian diri.

Keterampilan hidup dan bekerja, keterampilan belajar dan kreativitas, serta keterampilan media dan teknologi informasi merupakan keterampilan abad 21 yang harus dikuasai. Ketiga keterampilan tersebut disebut “Pelangi keterampilan pengetahuan abad 21” (Trilling dan Fadel, 2009). Kefasihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah kemampuan yang berkaitan dengan media dan teknologi informasi yang dapat digunakan untuk membantu pendidikan dan peningkatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Ikhsan (2021) bahwa pembelajaran digital meningkat ketika siswa diajarkan bagaimana pemanfaatan Power Point untuk animasi sehingga membuat konten pembelajaran menjadi menarik.

Efektivitas pembelajaran PJOK online di kelas dasar dapat didukung oleh perangkat pembelajaran berbasis TIK, penelitian tersebut dilakukan oleh Harefa (2021). Selain itu penelitian serupa dikemukakan oleh Widiyanto (2021) memaparkan bahwa penggunaan media TIK khususnya melalui penerapan proses pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan dan harus dilakukan saat ini juga. Selain itu, Kuswanto, Yunarti & Adesti (2021) mengungkapkan bahwa

dengan memanfaatkan TIK untuk mendukung pembelajaran dari rumah dengan kategori praktis dan akses yang mudah, pembelajaran jadi lebih efisien dan melatih kemandirian siswa. Serta penelitian Alfansyur & Mariyani (2019) menjelaskan bagaimana menggunakan Teknologi melalui *Kahoot* dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran PKn melalui kognitif, psikomotor, dan afektif.

Dalam dunia pendidikan, menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran bukanlah hal baru. Ini dapat bervariasi dari teknologi yang sangat dasar hingga teknologi yang sangat maju. Teknologi digunakan dalam pendidikan untuk membangkitkan minat siswa pada materi pembelajaran dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Sekolah berperan penting dalam proses pengembangan pengetahuan dan keterampilan siswa, sehingga guru dapat menciptakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang bermanfaat bagi pemahaman siswa.

Peneliti sebelumnya melakukan penelitian di SD Negeri 1 Situmandala Kecamatan Rancah Kabupaten Ciamis, dimana tempat tersebut menjadi sekolah dilakukannya penelitian. Dalam materi menulis pantun keterampilan siswa dalam menuangkan perasaan dan pemikiran dalam bentuk tulisan kurang kreatif, hal ini disebabkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik sehingga siswa jenuh dalam memahami materi pembelajaran. Kemudian sumber yang digunakan pada saat proses belajar yaitu buku siswa dan berpusat pada guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa selalu menulis pantun karya orang lain tanpa adanya usaha untuk membuat pantun karya sendiri.

Menurut Moma (dalam Qomariyah 2021) berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam menganalisis sesuatu yang baru kemudian menambahkan ide baru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan begitu terdapat indikator kreatif menurut Munandar (Qomariyah 2021), yaitu (1) *fluency* (peserta didik memiliki ide sebagai pemecahan masalah); (2) *flexible* (peserta didik mampu memberikan jawaban yang variatif; (3) *Original* (kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang baru); (4) *Elaboration* (peserta didik mampu menambahkan informasi baru

untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci. Amrullah (2018) menjelaskan bahwa terdapat ciri individu kreatif adalah individu yang imajinatif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk mencari tahu sesuatu yang baru dan selalu ingin mencoba sesuatu yang baru.

Kurangnya keterampilan siswa dalam menulis pantun tidak hanya di tempat penelitian saya melainkan beberapa sekolah yang mengalami permasalahan yang sama, seperti penelitian Kara, Efensi & Gagaramusu (2019) menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam menulis pantun sangat rendah di kelas IV SD Negeri Pipikoro.

Adapun penelitian Nurhayati, Cahyono & Irawati (2022) menyatakan bahwa kurang keterampilan siswa dalam menulis pantun, kurangnya aktivitas siswa dan kurangnya keterampilan guru dalam pembelajaran menulis pantun. Selain itu, penelitian Harahap (2021) menyatakan bahwa SDN 003 Sungai Salak Kecamatan Tempulin hasil belajar siswa di sekolah tersebut kurang baik pada materi menulis pantun, berdasarkan hasil belajar tersebut, tidak ada siswa yang memenuhi standar minimal yang dipersyaratkan, pantun yang ditulis siswa plagiat sehingga tidak ada siswa yang menulis pantun hasil karyanya sendiri. Serta penelitian Widyastuti (2019) menyatakan bahwa kurangnya keterampilan siswa dalam menulis pantun kelas V SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Bendosari.

Untuk mengimbangi siswa yang melek digital seiring kemajuan teknologi, Guru di SD Negeri 1 Situmandala diharapkan untuk menguasai teknologi. Apalagi ketika pembelajaran jarak jauh tidak semua siswa bisa mengakses pembelajaran dengan baik karena jaringan yang kurang mendukung. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat membantu guru-guru di sekolah dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas maupun melalui pembelajaran daring, hal tersebut berdasarkan penuturan guru dan permasalahan kelas V SD Negeri 1 Situmandala.

Pembelajaran kurang berkualitas karena adanya pembatasan penggunaan media pembelajaran dan kurangnya kemampuan seorang guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif (Muslim & Nurjannah,

2018). Oleh karena itu, maka perlu diciptakan perangkat pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan perkembangan zaman. Video animasi merupakan salah satu jenis media kreatif yang dapat dibuat. Film animasi pada hakekatnya merupakan sarana pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar yang bergerak sesuai dengan rencana yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek-objek tersebut meliputi teks, gambar, suara, dan elemen lain yang disusun secara sistematis (Alimah, 2020; Andriani, 2019). Fungsi penggunaan media kartun dalam pendidikan adalah untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih cepat (Novita & Novianty, 2020).

Selama ini video sudah diyakinkan selama penelitian mampu meningkatkan kemampuan menulis. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Ponza, Jampel, dan Sudarma (2018). Secara keseluruhan penggunaan video kartun dalam lingkungan pendidikan berdampak besar pada hasil belajar siswa. Selain itu, menurut penelitian Permatasari, Hedracipta, dan Pamungkas (2019) menyatakan bahwa media video kartun berbasis proyek ini layak digunakan sebagai sarana pengajaran bagi siswa guna menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif. Adapun penelitian menurut Awalia, Pamungkas, dan Alamsyah (2019) bahwa secara keseluruhan materi pembelajaran menggunakan video *PowToon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV tentang konsep matematika yang berkaitan dengan diameter dan luas bangun datar. Menurut Ilmi dan Tajuddin (2021) penggunaan media video kartun secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan siswa sekolah dasar di kelas V. Serta penelitian Afridzal & Simatupang (2018) menyatakan bahwa media kartun interaktif dapat membantu siswa kelas V SDN Banda Aceh dalam menulis cerita.

PowToon adalah aplikasi yang digunakan untuk penelitian ini. Aplikasi *PowToon* yang membuat *slideshow* video interaktif merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran (Astika, 2019). Ada banyak fitur animasi dalam program *PowToon* seperti tulisan tangan, animasi serta efek transisi. Video dapat dibuat berdasarkan konten yang akan disampaikan salah satunya topik bahasa Indonesia. *PowToon*

dapat digunakan untuk membuat film kartun sehingga dalam pemanfaatannya bisa digunakan sebagai sarana pengajaran. Dalam menulis cerita pendek, puisi serta pantun merupakan komponen yang saling berkaitan dengan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga siswa memiliki banyak kesempatan untuk menulis tentang pemikiran atau imajinasi mereka. Sebagaimana pendapat Abidin (2015) menulis adalah proses penyampaian pandangan berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh penulis dari berbagai sumber yang dapat diakses. Sehingga video kartun menggunakan *PowToon* dapat memberikan perspektif baru untuk menginspirasi dan memunculkan ide-ide penulisan pantun untuk siswa. Buku tematik kurikulum 2013 kelas V semester 1 edisi 2017 mencantumkan sumber materi untuk menulis pantun.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih meneliti masalah mengenai pentingnya menulis pantun yang didukung dengan pengembangan media video animasi yang menarik. Sehingga penulis membuat judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pembelajaran Menulis Pantun Untuk Siswa Kelas 5 SD”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan video animasi untuk dijadikan media pembelajaran pada materi menulis pantun?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media video animasi pada materi menulis pantun?
3. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap video animasi pada materi menulis pantun?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari dilakukannya penelitian ini antara lain untuk:

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi menulis pantun.

2. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media video animasi pada materi menulis pantun.
3. Untuk mengetahui tanggapan pengguna setelah menggunakan video animasi pada materi menulis pantun.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat secara teoritis dan praktis yang dapat diberikan dalam penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi dalam pembelajaran, terkhusus pada materi menulis pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peneliti dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan manfaat untuk dijadikan motivasi mengenai pengembangan media video animasi dalam pembelajaran menulis pantun, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta media pembelajaran bisa digunakan di kelas maupun jarak jauh.

c. Bagi siswa

Media video animasi dapat membangkitkan semangat belajar dan membantu siswa memahami materi pantun.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.