

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berdaya saing di era globalisasi. Seiring dengan perkembangan zaman, metode dan media pembelajaran terus mengalami transformasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang ada. Menurut Redja M. (dalam Sadulloh, 2017: 1) Praktik pendidikan merupakan seperangkat kegiatan bersama yang bertujuan membantu pihak lain agar mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan, praktik pendidikan dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek tujuan pembelajaran, aspek proses kegiatan dan aspek dorongan. Belajar merupakan proses kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup (Warti, 2018). Dalam interaksi ini berbagai pengalaman belajar peserta didik akan beragam. Pembelajaran merupakan interaksi dengan peserta didik untuk membantu agar terjadi proses memperoleh ilmu, pembentukan karakter, serta keterampilan dalam belajar (Maulani et al., 2022). Dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar di lingkungan sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abdullah, 2017). Berdasarkan perbedaan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan pengertian belajar merupakan usaha guru untuk mengorganisasikan komponen-komponen pembelajaran agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, sehingga membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya belajar dengan baik.

Proses pembelajaran di kelas sebuah media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Irianti et al., 2021), dengan media pembelajaran yang menarik peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh beberapa faktor, antara lain media pembelajaran.

Media pembelajaran salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, itu, peserta didik perlu mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun pada kenyataannya tidak semua peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Beberapa ahli seperti Gagne, Briggs, Edling dan Allen (Inayah, 2017) menyatakan bahwa membuat taksonomi media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar dari pada sifat medianya sendiri. Beberapa jenis media dan penggunaannya, dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Jenis media audio merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, rekaman audio digital. (2) Jenis media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan saja. Media ini menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Media ini bisa digunakan dengan baik oleh mereka yang memiliki gaya belajar visual. (3) Jenis media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Misalnya video, film, gambar slide dengan dilengkapi suara. Jenis media audio visual bisa digunakan oleh anak yang memiliki kecenderungan gaya belajar dengan dua modalitas yaitu audio dan visual (Abdullah, 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam mencapai hasil yang optimal. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap pemahaman peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung monoton. Dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru karena guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Media ajar yang digunakan sering kali hanya berupa buku siswa, gambar, dan modul ajar yang kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif, dan

cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi, misalnya, kurang dapat menghidupkan suasana kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Padahal, dalam era digital seperti sekarang ini, peserta didik lebih terbiasa dan lebih responsif terhadap penggunaan media yang interaktif dan menarik, seperti video animasi, aplikasi pembelajaran, dan permainan edukatif. Seperti yang dijelaskan oleh guru kelas II beliau menjelaskan *“media pembelajaran video animasi pasti menarik untuk peserta didik karena peserta didik menyukai film kartun dan menyukai media yang berwarna itu di senangi oleh peserta didik kelas II, dengan penyampaian materi ajar yang dikemas dalam video animasi tersebut akan membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan kekinian.”* (Wawancara Kamis, 09 November 2023).

Untuk meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia, sangat penting untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik, seperti video animasi 3D, dapat membantu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, memudahkan pemahaman peserta didik sehingga berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, dari data di sekolah yang peneliti datangi pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi kosakata masih rendah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran hal ini sama dengan penjelasan dari guru kelas II beliau menjelaskan *“untuk saat ini materi ajar yang menjadi kendala adalah materi kosakata dalam Pelajaran Bahasa Indonesia karena media yang saya gunakan hanya media gambar, sehingga kurang menarik bagi peserta didik dalam materi tersebut.”* (Wawancara Kamis, 09 November 2023).

Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik di kelas. (Panggabean et al., 2021; Audie, 2019; Rofi'i et al., 2022; Maulani et al., 2022) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik sehingga terfokus pada video yang berisi

informasi tentang materi pembelajaran, media video juga dapat memberikan peristiwa yang tidak mungkin secara fisik dapat dihadirkan ke dalam kelas, sehingga peserta didik dapat mengetahui lebih dalam lagi, media video dapat memenuhi semua peserta didik yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda, mulai dari peserta didik dengan cara belajar audio, visual atau *audio-visual*. Poin tersebut berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas, sehingga dapat dikatakan bahwa pemanfaatan video sebagai media pembelajaran efektif diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya untuk peserta didik jenjang Sekolah Dasar.

Media video dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya media video antara lain: (1) Menarik perhatian untuk periode singkat dari rangsangan luar lainnya; (2) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya; (3) Pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian dan peserta didik, (3) Menghemat waktu dan rekaman video dapat diputar berkali-kali; (4) Keras lemahnya suara dapat diatur; (5) Gambar proyeksi dapat diberhentikan untuk diamati; (6) Objek bergerak dapat diamati secara dekat. Sedangkan kekurangan dari video yaitu: (1) Komunikasi bersifat satu arah; (2) Perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, dan (3) Kurang dalam menampilkan detail materi yang disajikan secara sempurna dan memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks untuk merekam video tersebut (Arief S. Sadiman 2012).

Di dalam penggunaan media video animasi berbasis *Toontastic 3D* yang dipilih oleh penulis juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* ini yaitu: (1) Penggunaannya yang mudah, (2) Tidak berbayar, (3) Tidak menampilkan iklan dalam pembuatan video, (4) Aplikasi ini di tunjukan untuk anak-anak karena dapat merangsang stimulus dan kreatifitas, (5) Serta bisa digunakan oleh guru untuk media pembelajaran di kelas, (6) Guru bisa belajar membuat narasi cerita dalam penyampaian materi ajar dan dapat belajar mengisi suara (*dubbing*) dalam video. Sedangkan kekurangan dalam aplikasi *Toontastic 3D* ini yaitu variasi grafis untuk dukungan pembelajaran tidak sebanyak versi sebelumnya.

Di dalam kekurangan media video sebagai media yaitu kurang dalam menampilkan detail materi yang akan disajikan secara sempurna serta memerlukan peralatan yang mahal serta kompleks untuk merekam video pembelajaran tersebut menjadi sebuah persoalan dalam media video yaitu penampilan gambar yang buram atau kurang jelas, peralatan kamera yang mahal untuk pembuatan media video pembelajaran dari hal tersebut. Hal ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Santoso, 2018) video animasi menggunakan aplikasi *animaker* cenderung kurang seperti selalu menampilkan iklan dan penggunaannya yang sulit. Penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi menggunakan aplikasi tersebut kurang menarik secara visual sehingga tidak dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Rahman, 2019) menyebutkan bahwa media video animasi lebih unggul untuk siswa kelas rendah disbanding dengan video biasa video animasi memberikan representasi visual yang baik, sehingga pembelajaran di kelas lebih maksimal.

Dari kekurangan media video yang sudah ada tersebut peneliti memilih menggunakan media video animasi dengan aplikasi *Toontastic 3D* sebagai media untuk menjawab persoalan tersebut. Dengan menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* gambar dalam video terlihat sangat jelas dan penggunaan aplikasinya mudah untuk digunakan, tidak memerlukan biaya yang mahal cukup *download* aplikasinya dan dapat langsung digunakan. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan boleh jadi meningkatkan capaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Penelitian terdahulu mengenai media untuk materi kosakata seperti yang dilakukan oleh (Umroh, 2019). menggunakan media *flash card*, serta media video animasi menggunakan aplikasi *kine master* dan *animaker* yang dilakukan oleh (Oktafiyana & Septiana, 2022) menunjukkan hasil yang positif, dengan menggunakan media video animasi peserta didik lebih memahami materi yang akan guru sampaikan. Di dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan media video karena dirasa mampu menarik minat peserta didik dan memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran

karena tidak perlu lagi menggunakan tambahan media lain seperti gambar atau alat peraga lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memperkenalkan kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, sering kali dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar secara langsung. Meskipun metode ini memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik, terdapat beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada kondisi lingkungan yang mungkin tidak selalu ideal, keterbatasan waktu, dan kesulitan dalam mengamati berbagai variasi kondisi lingkungan. Selain itu, tidak semua peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep abstrak tentang lingkungan sehat dan tidak sehat hanya melalui observasi langsung.

Sebagai alternatif, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Toontastic 3D* terbukti lebih unggul dalam mengajarkan materi kosakata. *Toontastic 3D* adalah aplikasi yang memungkinkan peserta didik melihat materi video animasi yang menarik. Dalam konteks pembelajaran kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, *Toontastic 3D* memberikan beberapa keunggulan: visualisasi yang lebih jelas dan terstruktur dalam aplikasi *Toontastic 3D* memungkinkan pembuatan animasi yang secara spesifik menampilkan contoh-contoh lingkungan sehat dan tidak sehat. Melalui animasi ini, peserta didik dapat melihat representasi visual yang terstruktur dan jelas tentang perbedaan antara keduanya. Misalnya, peserta didik dapat melihat perbandingan lingkungan yang sehat dengan lingkungan yang tidak sehat. Kemudian penguatan pemahaman melalui narasi dalam aplikasi *Toontastic 3D* memungkinkan penambahan narasi yang membantu peserta didik memahami konsep materi ajar dengan baik. Narasi ini membantu peserta didik mengaitkan gambar visual dengan konsep bahasa yang mereka pelajari, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam penggunaan aplikasi *Toontastic 3D* sebagai media pembelajaran meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Proses ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik secara emosional.

Penelitian terdahulu menurut (Ginting, 2021) telah menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif seperti *Toontastic 3D* dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini karena media tersebut mampu menyajikan informasi dalam format yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, penggunaan video animasi menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penjelasan ini menekankan mengapa *Toontastic 3D* lebih unggul untuk mengajarkan materi kosakata tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, dengan menggarisbawahi kelebihan-kelebihan spesifik yang dimiliki oleh media ini dibandingkan dengan observasi langsung.

Pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II penulis membatasi materinya yaitu pada KD 3.4 yaitu mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia, dalam faktanya di Sekolah Dasar dalam penyampaian materi ajar kosakata guru masih menggunakan media ajar gambar yang di perlihatkan kepada peserta didik di kelas, sehingga dalam proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang *up to date*. Oleh karena itu, dengan media pembelajaran video animasi ini sangat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif, guru bisa secara langsung menampilkan penjelasan mengenal kosakata lingkungan yang sehat dan lingkungan yang tidak sehat kepada peserta didik sehingga memudahkan dalam penyampaian materi ajar di kelas. Kemudian dalam menggunakan media pembelajaran video animasi *3D* hampir semua peserta didik kelas II SD menyukai film kartun, jadi ini merupakan cara atau inovasi baru dalam media pembelajaran di kelas, selain mengurangi rasa bosan secara tidak sadar ketika anak menonton materi video pembelajaran animasi ini membuat peserta didik tersebut sudah mendengarkan dan mengamati materi apa yang sedang di sampaikan oleh guru melalui video tersebut.

Dalam kenyataannya di Sekolah Dasar masih banyak guru-guru yang menggunakan media pembelajaran gambar saja untuk materi pembelajaran kosakata sehingga dalam proses pembelajarannya kurang maksimal dan terkesan monoton bagi peserta didik. Proses pembelajarannya tidak akan maksimal sehingga peserta didik tidak dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ponza et al., (2018) menyatakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan media pembelajaran video animasi 3D yang sudah dikembangkan sangat efektif untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di kelas dalam materi kosakata yaitu media gambar. Media gambar dalam proses pembelajaran sifatnya statis, hanya media visual, media gambar kurang tepat dalam pembelajaran kelompok besar, hanya menggunakan persepsi indra mata, dan kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran (Utami, 2018). Sedangkan keunggulan dari media ajar video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* yaitu sifatnya dinamis, mengatasi jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan mudah dipahami, tidak memerlukan biaya yang mahal, mudah untuk digunakan (Atmaja, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riyadi et al., (2022) dengan judul penggunaan media pembelajaran aplikasi *Toontastic* pada pembelajaran tematik di SD Harapan Kasih menyatakan dalam media pembelajaran tematik di kelas II menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penerapan penggunaan video animasi dapat menjadi solusi bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam mengajar agar pembelajaran tidak terkesan membosankan dan monoton. Penelitian yang dilakukan oleh Tindaon et al., (2023) yang berjudul sosialisasi aplikasi 3D animasi *Toontastic* dalam meningkatkan minat siswa kelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe menyatakan bahwa dari hasil yang dicapai terlihat peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dibanding dengan

sebelum dilatih, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Mujahidawati et al., (2022) yang berjudul pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* untuk mendukung minat belajar siswa SMP menyatakan bahwa dalam pelatihan pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi yang baik bagi guru dan minat belajar yang baik bagi peserta didik dimasa pandemic *covid-19*.

Dari hasil penelitian terdahulu untuk pengembangan media ajar aplikasi *Toontastic 3D* sudah ada yang meneliti di SMP namun hanya pelatihan membuat film animasinya saja menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. Penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar menggunakan aplikasi tersebut juga sudah ada namun materinya bukan kosakata melainkan tematik di kela IV untuk materi kosakata Bahasa Indonesia di SD kelas II belum ada yang meneliti, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dan pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* di Sekolah Dasar pada materi kosakata Bahasa Indonesia di kelas II.

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. Aplikasi *Toontastic 3D* ini dibuat oleh Google, cukup *download* aplikasinya saja dalam penggunaannya tidak berbayar dan tidak menampilkan iklan yang mana memang ditujukan kepada anak-anak sehingga dapat merangsang stimulus dan kreatifitas peserta didik. *Toontastic 3D* dapat digunakan melalui Web langsung atau bisa juga diunduh di *Google Play Store*. Guru juga dapat menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* ini sebagai media pembelajaran di kelas agar menarik, memacu semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan tidak monoton. Penggunaan video animasi *3D* dalam aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran *offline* atau pembelajaran *online* jadi sangat *fleksibel* dan ekonomis.

Dalam menggunakan *Toontastic 3D* sangat mudah hanya diminta untuk *login* kedalam akun *Google* setelah itu bisa membuat animasi video beserta audionya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan di kelas. Aplikasi *Toontastic 3D* ini menyajikan animasi karakter yang menarik serta

dapat memodifikasi latar animasi dengan gambar yang dibuat sekreatif mungkin oleh pengguna aplikasi *Toontastic 3D*. Dalam tahapan membuat videonya sangat mudah untuk dibuat. Hal yang dapat dipelajari yaitu belajar membuat animasi sesuai dengan kreatifitas guru dan materi ajar yang akan di sampaikan, guru dapat mendesain plot atau alur cerita dalam video animasi tersebut, membuat sebuah narasi yang sederhana dan belajar *dubbing*/ mengisi suara kedalam video animasi *3D* tersebut.

Dengan aplikasi *Toontastic 3D* ini peserta didik ini akan lebih memahami materi ajar di kelas. Penelitian ini diperlukan untuk mengetahui peranan penggunaan bahan ajar menggunakan media video dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD. Keunggulan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* yang sesuai dengan materi kosakata yaitu pesan yang disampaikan mudah untuk dipahami. Dengan menggunakan aplikasi tersebut dalam penyampaian materi kosakata kepada peserta didik lebih mudah untuk dipahami dan peserta didik akan tertarik dengan pembelajaran kosakata serta tidak memerlukan biaya yang mahal untuk materi ajar tersebut dan mudah untuk digunakan di dalam proses pembelajarannya, sehingga akan lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar. Oleh karena itu, penelitian ini di susun dalam sebuah rencana penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi *Toontastic 3D* di Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Pada bagian identifikasi masalah, penulis memaparkan mengenai berbagai permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Identifikasi masalah adalah pokok permasalahan yang penulis temukan sesuai dengan realita di lapangan. Berdasarkan latar belakang di atas, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang akan diteliti.

Berikut identifikasi masalah dari penelitian ini.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang guru gunakan di kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.
2. Diperlukannya media pembelajaran yang menarik, kekinian serta ekonomis sehingga dalam proses pembelajarannya tidak monoton.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini yaitu dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas di kelas II SD pada KD 3.4 yaitu mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan sampai respons guru dan peserta didik untuk mengetahui pemanfaatan media video animasi *3D* berbasis aplikasi *Toontastic 3D*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dijabarkan dalam penelitian ini.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media video animasi *3D* di kelas II SD pada materi kosakata?
2. Bagaimana perancangan pengembangan media video animasi *3D* di kelas II SD pada materi kosakata?
3. Bagaimana pengembangan media video animasi *3D* di kelas II SD pada mata materi kosakata?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan paparan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media video animasi *3D* di kelas II SD pada mata materi kosakata.
2. Mendeskripsikan perancangan pengembangan media video animasi *3D* di kelas II SD pada mata materi kosakata.
3. Mengembangkan media video animasi *3D* dalam materi Bahasa Indonesia kelas II mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia.

1.6 Manfaat/ Signifikan Penelitian

Manfaat penelitian yang terdapat dalam penelitian ini yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, serta juga diharapkan sebagai pengalaman dalam mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dan nantinya media ini akan menjadi bahan pembelajaran di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, yaitu dengan adanya video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* ini mampu memberikan suasana belajar yang baru dan menarik untuk peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, yaitu dapat dijadikan sebagai acuan untuk selanjutnya dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, serta dapat memberikan inspirasi bagi para pendidik lainnya untuk mengembangkan

video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.

3) Bagi peneliti lain

Bagi peneliti, yaitu peneliti mendapat pengetahuan dan pengalaman baru mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Toontastic 3D* yang dijadikan sebagai pegangan peneliti sendiri dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

1.7 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini memiliki struktur organisasi penelitian yang dapat dituliskan seperti yang ada di bawah ini.

1. Bagian awal, bagian ini terdiri atas informasi mengenai halaman judul, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.
2. Bagian isi, pada bagian ini terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, serta Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, dengan rincian sebagai berikut.
 - a. Bab I Pendahuluan: menguraikan latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
 - b. Bab II Kajian Pustaka: berisi penelitian yang relevan serta teori-teori yang mendukung dalam penelitian terkait teknologi pendidikan, pengembangan media pembelajaran, dan pengembangan video animasi *3D* untuk peserta didik kelas II pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
 - c. Bab III Metode Penelitian: bagian ini menguraikan tentang desain penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, instrument penelitian, populasi dan sampel, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
 - d. Bab IV Temuan dan Pembahasan: bagian ini merupakan identifikasi desain dan pengembangan produk sesuai dengan *desain principle*, uji coba produk untuk menguji dan memperbaiki solusi serta refleksi hasil akhir produk yang telah dikembangkan sebagai bagian dari solusi secara praktisi.

- e. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: bagian ini berisi tentang simpulan dari pembahasan, implikasi serta rekomendasi bagi pihak tertentu yang terkait dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan.
3. Bagian akhir, bagian ini terdiri atas informasi mengenai daftar pustaka dan lampiran-lampiran.