

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Zaman semakin berkembang, begitupun teknologi yang telah memasuki dan merambah terus menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Maka dari itu, teknologi terus di kembangkan hingga dapat memudahkan, membantu dan mempercepat kegiatan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Secara singkat, informasi dan teknologi telah berkembang pesat dan menyebar ke seluruh dunia melalui seluruh bagian masyarakat (Arkun dan Akkoyunlu, 2008). Ini telah mempengaruhi sistem pendidikan dan lingkungan belajar, materi dan metode pengajaran yang digunakan pun turut berkembang.

Pada pendidikan abad 21, terdapat keterampilan yang perlu dikuasai yaitu *learning and innovation skills, digital literacy skills* dan *career life skills* (Trilling dan Fadel, 2009). Salah satu upaya penerapan *digital literacy skill* dalam pendidikan yaitu dengan melibatkan atau menghadirkan *information and communication technology* (ICT) sebagai pembaharuan proses pembelajaran dan sebagai pemanfaatan teknologi. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pun menyatakan bahwa ICT dapat melengkapi, memperkaya, dan mengubah pendidikan menjadi lebih baik.

Kemudian tidak dapat dipungkiri para generasi milenial telah mahir menggunakan teknologi sebagai penunjang dalam pendidikan, bukan hanya sebagai wadah komunikasi namun dapat pula sebagai media mencari berbagai informasi yang relevan dengan pembelajaran. Guru pun dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran dan memberi dampak positif terhadap pemahaman siswa karena sekolah memiliki peran penting dalam proses mengembangkan pengetahuan juga keterampilan siswa.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Neglasari 02 Cileunyi Kabupaten Bandung yang merupakan tempat dilakukannya penelitian. Dalam materi menulis surat undangan media pembelajaran yang digunakan berupa gambar contoh surat yang berada dibuku siswa dan surat undangan, hal tersebut menjadikan siswa jenuh. Kemudian ukuran surat undangan cukup kecil sehingga siswa tidak dapat melihatnya secara jelas. Disinilah kreativitas guru

perlu dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran sendiri yang sesuai dan mendukung proses belajar.

Guru kelas V di SDN Neglasari 02 menyatakan bahwa guru dianjurkan untuk melek teknologi jadi tidak kalah dengan siswa dalam menguasai teknologi. Sehingga berdasarkan permasalahan dan penuturan guru kelas V SDN Neglasari 02 tersebut, peneliti mengembangkan video animasi sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman dan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang juga memperhatikan kondisi saat ini, video animasi dapat diterapkan dengan penayangan melalui *smartphone* dan dapat dilakukan baik dikelas juga secara daring mengingat pandemi yang sedang melanda saat ini. *Smartphone* sebagai bentuk penggunaan ICT didalam pembelajaran dapat memperkaya pendidikan dan dengan ICT sekolah dapat mencerminkan sebagaimana pendidikan abad 21 yang semakin berkembang (UNESCO, 2019). Selain itu telah dilakukan pula *global education census* yang melibatkan 10 negara oleh Cambridge Assessment International Education (2018) bahwa Indonesia termasuk salah satu negara yang menempati deretan teratas dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran dengan presentase 40%, setelah US dengan presentase 75% .



Gambar 1.1 Data negara dengan penggunaan teknologi tertinggi dikelas hasil penelitian Cambridge Assessment International Education (2018).

Sehingga dengan adanya pernyataan UNESCO dan hasil sensus global tersebut peneliti bermaksud membantu guru di sekolah tempat penelitian dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dikelas maupun pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh diterapkan ketika masa pandemi covid-19 ini supaya pembelajaran tetap berlangsung. Dilatar belakangi keadaan tersebut, menambah keharusan guru dalam menguasai TIK salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran.

Penerapan produk teknologi dalam pembelajaran dapat memberi manfaat bagi guru maupun siswa. Produk teknologi pendidikan adalah sarana yang mendukung dalam proses pembelajaran berupa *smarthphone*, komputer, proyektor dan lainnya (Susanti, 2013). Maka teknologi pendidikan ini dapat diterapkan salah satunya sebagai media pembelajaran di sekolah. Salah satu komponen efektivitas komunikasi antara siswa dan guru adalah media pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menjadi penyampai materi yang membantu guru, kemudian membantu pemahaman dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar dengan menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan, juga dapat mengkonduksifkan, menarik perhatian dan membuat siswa bergairah dalam belajar. Media merupakan komponen-komponen dilingkungan siswa yang mampu merangsang siswa untuk belajar (Mahnun, 2012). Dengan begitu pemanfaatan teknologi dapat menjadi alternatif untuk memberi suasana belajar yang berbeda dan membangkitkan keinginan siswa untuk belajar. Pemanfaatan teknologi yang disajikan dapat berupa video animasi yang relevan dengan materi pembelajaran.

Video animasi begitu menyenangkan, tersaji berbagai karakter berupa gambar gerak layaknya kartun yang disukai oleh siswa. Animasi merupakan serangkaian potongan gambar yang bergerak dan saling berhubungan, sehingga gambar menjadi lebih terlihat hidup (Nazmi, 2017). Dengan menghadirkan video animasi dalam pembelajaran, penyampaian materi menjadi lebih dimengerti juga bermakna, karena perhatian siswa terkunci terhadap video animasi yang ditayangkan dan mengingat karakteristik siswa yang menyukai hal nyata dan tayangan penuh warna juga hal unik dan menarik, dengan begitu membantu sekolah juga guru untuk tercapainya tujuan. Seperti pendapat

Karwati dan Priansa (2015) bahwa komponen penting dari penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah terkait dengan pesan yang ingin disampaikan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ada kalanya guru menayangkan video animasi hasil unduh yang telah tersedia di *youtube* maupun portal lainnya yang merupakan karya orang lain, dengan alasan lebih mudah, cepat dan tidak bisa membuat media terkhusus video animasi. Namun, memilih video animasi yang sesuai cukup sulit karena tidak semua bahasan materi dapat di temukan dalam bentuk video animasi atau gambar gerak, suara juga tulisan kurang sesuai untuk disajikan atau disampaikan kepada siswa.

Berkaitan dengan keterampilan abad 21 mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan dan permasalahan yang didapat, *Powtoon* hadir sebagai alternatif dalam pembuatan video animasi dengan berbagai karakter, *font*, warna, tema juga beberapa musik instrumen yang tersaji di dalamnya. *Powtoon* menjadi salah satu perangkat lunak yang dapat menghasilkan produk media pembelajaran, memiliki fitur animasi yang menarik seperti animasi kartun, efek transisi dan pengaturan lini masa yang mudah dimengerti. Mengembangkan *Powtoon* sebagai media pembelajaran sangatlah cocok dan menarik (Nurdiansyah, Faisal dan Sulkipani, 2018). Dengan begitu, guru dapat membuat sekaligus mencoba hal baru dalam penggunaan media pembelajaran, memberikan kesan proses belajar yang berbeda, menyenangkan dan bermakna. Kemudian dengan menggunakan *Powtoon* penyampaian konsep materi yang abstrak menjadi lebih nyata (Fajar, Riyana dan Hanoum, 2017; Warsihna, 2014) Maka dengan penggunaan *Powtoon* dapat membantu proses pembelajaran baik dalam penyampaian materi maupun pemahaman siswa.

Powtoon sebagai wadah pembuat video animasi dapat diintegrasikan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran apapun dengan cakupan materi sesuai yang ingin disampaikan, salah satunya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kegiatan pembelajaran, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dengan isi materi yang banyak kaitannya dengan menulis seperti puisi, cerita pendek dan termasuk menulis surat undangan. Sehingga, siswa memiliki banyak wadah untuk menuangkan tulisannya sesuai dengan apa yang

sedang dirasakan atau dipikirkan dan menjadi tulisan yang dapat dibaca khalayak. Sebagaimana pendapat Abidin (2015) menulis merupakan kegiatan berekspresi yang dilakukan penulis agar ide-idenya dapat didengar atau dibaca orang lain. Maka diperlukan dukungan proses pembelajaran yang dapat membangkitkan ide-ide siswa dan menjadikan siswa berani dalam menuangkan ide dengan menulis. Sehingga video animasi dengan *Powtoon* dihadirkan sebagai pemberi nuansa baru untuk motivasi, semangat, juga membuka siswa dalam mengeluarkan ide-idenya. Dalam penelitian ini menulis surat undangan menjadi wadah siswa dalam mengeluarkan ide-idenya untuk menulis. Materi menulis surat undangan tercantum dalam buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas V semester 2 edisi revisi 2017 diantaranya memuat pokok bahasan menulis surat undangan resmi, setengah resmi, dan tidak resmi. Pokok bahasan dan media animasi *Powtoon* menjadi ketersinambungan karena dalam animasi *Powtoon* dapat memuat konten sesuai yang dibutuhkan.

Kemampuan menulis surat undangan menjadi fokus dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Dengan itu peneliti menetapkan judul penelitian yaitu “Pengembangan Video Animasi pada Materi Pembelajaran Menulis Surat Undangan untuk Siswa Kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

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

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

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi menulis surat undangan.
2. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi menulis surat undangan.
3. Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan video animasi pada materi menulis surat undangan.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Secara teoritis produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan referesnsi dalam pembelajaran, terkhusus pada materi menulis surat undangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Secara praktis produk dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dikelas maupun pembelajaran jarak jauh pada materi surat undangan. Kemudian bagi siswa, produk dapat membangkitkan semangat belajar dan membantu siswa memahami materi ajar. Manfaat bagi peneliti agar dapat mengidentifikasi proses pembuatan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari BAB I pendahuluan. Bab ini terdiri dari beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang yang berisikan penemuan permasalahan sehingga menjadi alasan untuk penelitian, hingga mengenai solusi permasalahan dengan menghadirkan media pembelajaran berupa video animasi. Selanjutnya, rumusan masalah penelitian yang merujuk pada permasalahan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, adapun tujuan penelitian mengenai hal yang harus dicapai dan adapun manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II kajian pustaka yang berisikan kajian-kajian secara teoritis dari setiap variabel yang ada dalam penelitian. Memaparkan pembelajaran bahasa Indonesia di SD, media pembelajaran, video animasi yang menjadi produk dari pengembangan, *Powtoon* sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video animasi, menulis surat undangan yang menjadi fokus materi dan penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III metode penelitian yang berisi penjabaran tentang metode penelitian yang digunakan yaitu *design and development* dengan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yang menjadi pedoman dalam tahapan melakukan pengembangan. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian juga saran perbaikan, kemudian angket tanggapan guru dan siswa sebagai pengguna produk yang dihasilkan.

BAB IV hasil penelitian mengenai rancangan media dari tahap analisis kebutuhan hingga desain media yang dikembangkan. Pengembangan media merealisasikan desain menjadi produk sesungguhnya yang selanjutnya di implementasikan dengan uji coba produk media hingga evaluasi. Tanggapan pengguna terhadap media yang dihasilkan yaitu video animasi pada materi menulis surat undangan.

BAB V simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisi simpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya supaya menjadi lebih baik lagi.