

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran diperlukan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Materi pembelajaran dapat lebih cepat diterima oleh siswa secara utuh serta memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak jika disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Musfiqon, 2012; Arsyad, 2011). Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011). Dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan lebih menarik, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami siswa, dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Sanaky, 2013) Media pembelajaran perlu dimanfaatkan untuk mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan mampu membangkitkan motivasi siswa karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih senang bermain daripada belajar.

Berbicara mengenai media pembelajaran, dalam era serba digital seperti sekarang ini, teknologi yang ada dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembuatan media pembelajaran. Saat ini, literasi media digital mulai diakui sebagai salah satu dimensi kompetensi esensial yang dibutuhkan untuk hidup di era media baru (Jenson, Dahya, & Fisher, 2014). Penggunaan media berteknologi digital dalam pembelajaran memberikan manfaat dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu antara pendidik dan peserta didik. (Pedro, Barbosa, & Santos, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang besar dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Husain, 2014). Pembelajaran menggunakan media digital diharapkan dapat membuat siswa belajar secara aktif dan mampu membangun ilmunya secara mandiri (Qosyim & Priyonggo, 2017). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan membuat siswa lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran (Calik, 2013).

Efryl Nurliani Purwitasari, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan adanya Pandemi Covid-19 yang tengah berlangsung saat ini, mengakibatkan pergeseran aktifitas masyarakat dari yang semula berkegiatan di luar rumah dan secara tatap muka menjadi kegiatan berbasis rumah dan dilakukan secara daring. Tak terkecuali dalam bidang pendidikan, di mana pembelajaran saat ini dilakukan secara jarak jauh antara guru dan siswa. Konsekuensi dari kegiatan belajar di rumah adalah kesulitan para siswa SD untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran secara mandiri akibat ketidakhadiran guru untuk memberikan penjelasan terhadap materi pelajaran kepada anak didiknya (Wulantina, 2019; Purmadi, et al., 2018). Teknologi digital memiliki peranan penting dalam hal menunjang terjadinya kegiatan belajar mengajar agar bisa berjalan dengan efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital yang bisa digunakan untuk mengatasi situasi ini adalah video animasi, yang mana bisa menjadi salah satu media alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Hadi, 2017; Münzer, Seufert, & Brünken, 2009; Krissandi, 2018).

Dengan demikian, video animasi pembelajaran merupakan salah satu media digital yang bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif. Dengan menyimak video pembelajaran, siswa dapat melihat dan membayangkan materi yang nyata dan kontekstual (Pebriani, 2017). Penelitian tentang penggunaan *video based learning* dari Choi & Johnson (2010) menunjukkan kelayakan video untuk memotivasi siswa dalam hal belajar. Dalam penelitian ini, terdapat perbedaan yang signifikan mengenai motivasi belajar siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dan pembelajaran berbasis tradisional. Selain itu, peserta didik melaporkan bahwa pengajaran berbasis video lebih mudah diingat daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa video pembelajaran dapat berpotensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Salah satu materi pembelajaran di sekolah dasar yang penyampaian materinya cocok untuk menggunakan media video animasi adalah materi sifat-sifat cahaya di kelas IV. Pariwara (2010) membagi sifat-sifat cahaya menjadi lima, yaitu cahaya merambat lurus, dapat dibiaskan, dapat dipantulkan, dapat menembus benda bening, dan dapat diuraikan. Pembelajaran sifat-sifat cahaya tergolong sebagai konsep yang abstrak, sehingga, siswa membutuhkan sebuah

cara penyampaian materi yang mampu mengubah materi abstrak menjadi konkret (Aliyyah & Malia, 2016). Maka jenis materi seperti ini akan mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan media video yang terdiri dari uraian materi secara verbal disertai dengan gambar dan animasi. Media video dapat memperlihatkan karakteristik sifat-sifat cahaya dari mulai cahaya merambat lurus, dapat dibiaskan, dapat dipantulkan, dan dapat menembus benda bening. (Isti, et al., 2020). Materi sifat-sifat cahaya ini akan lebih mudah diterima oleh siswa jika menggunakan media video animasi. Media video animasi dapat menampilkan materi sifat-sifat cahaya dengan jelas dan dipadukan dengan pengemasan gambar serta animasi bergerak, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. (Aliyyah & Malia, 2016).

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Isti, et al., (2020) mengenai pengembangan media video animasi pada materi sifat-sifat cahaya dikemukakan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam media pembelajaran di sekolah dasar. Uji kelayakan dilakukan dengan memberikan soal pre test dan post tes pada siswa. Video animasi yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Kelayakan video animasi ini dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa saat sebelum dan sesudah menyimak video animasi pembelajaran mengenai sifat-sifat cahaya. Pengembangan video animasi yang dilakukan pada penelitian tersebut memanfaatkan software Photoshop SC untuk membuat sketsa dan desain. Penggunaan software Photoshop Sc untuk membuat video animasi menjumpai beberapa kekurangan, diantaranya yaitu cara penggunaannya yang terbilang cukup sulit dan juga rumit untuk digunakan oleh pemula, sehingga memerlukan banyak waktu untuk mempelajarinya sebelum bisa benar-benar menggunakannya (Isti, et al., 2020).

Terdapat alternatif lain untuk membuat video animasi yang cenderung lebih mudah dalam segi penggunaannya dibandingkan Phostoshop CS, yaitu Powtoon. Powtoon sendiri merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Tidak seperti Phostoshop CS yang memerlukan proses instalasi sebelum dapat digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran,

Powtoon tidak memerlukan proses instalasi karena bisa langsung diakses di internet. Cukup dengan mengunjungi websitenya dan video animasi dapat langsung dibuat. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar (Pais, et al., 2017)

Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik sehingga cocok untuk anak sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan juga terdapat kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu. Hal ini tentunya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Pais, et al., (2017) dalam penelitiannya mengenai banyaknya siswa mengungkapkan bahwa dengan menggunakan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon, mereka lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan Powtoon cukup mudah bahkan bagi pemula sekali pun. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas. Powtoon merupakan salah satu alternatif yang bisa dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi, karena selain terdapat berbagai fitur yang menarik, Powtoon juga cenderung mudah untuk digunakan oleh para guru. Pengoperasian dari setiap fitur-fitur yang tersedia sangat mudah untuk dilakukan, sehingga tidak sulit bagi guru untuk menguasainya (Sutisna, et al., 2019).

Sebelumnya telah dilakukan observasi pendahuluan berupa wawancara dengan guru mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar. Dari hasil observasi tersebut didapatkan beberapa data bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media pembelajaran yang dapat dibilang masih sederhana. Guru hanya memanfaatkan media sederhana dan itu pun masih terkendala oleh waktu untuk pembuatannya. Kebanyakan guru

hanya melakukan pembelajaran konvensional saja tanpa menggunakan media atau alat pendukung proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian yang telah dilakukan di atas bahwa saat ini kita sedang berada pada masa pandemi, dimana dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar agar berjalan dengan efektif, maka salah satu media yang dapat digunakan adalah media video. Video pembelajaran tersebut harus dibuat dengan software yang penggunaannya mudah atau bisa disebut *user-friendly*, maka dengan ini saya mengambil fokus topik penelitian mengenai pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi sifat-sifat cahaya di kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan media video animasi berbasis Powtoon pada materi sifat-sifat cahaya?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi sifat-sifat cahaya?
3. Bagaimanakah keterbacaan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi sifat-sifat cahaya?
4. Bagaimanakah respon siswa dan guru terkait media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi sifat-sifat cahaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon yang digunakan pada materi sifat-sifat cahaya kelas IV.
2. Untuk mengukur kelayakan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon yang digunakan pada materi sifat-sifat cahaya kelas IV.
3. Untuk mengetahui keterbacaan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon yang digunakan pada materi sifat-sifat cahaya kelas IV.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terkait video animasi pembelajaran berbasis Powtoon yang digunakan pada materi sifat-sifat cahaya kelas IV.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan media video animasi pembelajaran.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran untuk anak sekolah dasar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan pengalaman tersebut dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi lainnya.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.
- d. Bagi siswa, membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dibuat lebih menarik sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini adalah struktur organisasi skripsi yang berisi urutan penulisan Bab I hingga Bab 5:

Bab I Pendahuluan Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, meliputi kajian pustaka dan kerangka pemikiran. Kajian pustaka berisi konsep-konsep, teori-teori dalam bidang yang dikaji, dan penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka pemikiran berisi tahapan penelitian secara garis besar.

Bab III Metode Penelitian. Bagian ini membahas mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

Bab V Simpulan dan Saran, berisi penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dengan uraian padat, dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis penelitian.