

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk pertolongan atau bimbingan yang diberikan orang yang mampu, dewasa dan memiliki ilmu terhadap perkembangan orang lain untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan supaya pribadi yang dididik memiliki kecakapan yang cukup dalam melaksanakan segala kebutuhan hidupnya secara mandiri² Setiap manusia membutuhkan pendidikan dimanapun dan kapanpun mereka berada. Pendidikan sangat penting, hal ini dikarenakan tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk berkembang dan akan mengalami keterbelakangan. Setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang layak, akses belajar yang berkualitas dan kesempatan memperoleh kesuksesan yang sama.³

Pendidikan wajib untuk selalu diperbaiki baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan sama sekali, mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.⁴

² Husamah, Ariana Restian dan Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan*, (Malang : UMM Press, 2019), hlm. 32.

³ Adi Wijayanto, dkk, *Urgensi Pembelajaran pada Pendidikan Dasar*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hlm. 47-48.

⁴ Maulidatur Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Materi Pernapasan Berbasis Book Creator di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Puri Mojokerto, *Skripsi: UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*, 2023, hlm. 1.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan ditingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada saat ini, anak-anak di Sekolah Dasar tumbuh dalam lingkungan digital yang penuh dengan teknologi dan media. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki peranan yang penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk kemajuan bangsa. Pada zaman dengan teknologi yang serba canggih dan modern ini sudah seharusnya peserta didik bisa lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar yang bisa mendukung hasil belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁵

Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan di bidang pendidikan. Pembaharuan dilakukan seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan supaya mampu menghadapi rintangan-rintangan baru dalam dunia pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) ini berpengaruh pada cara belajar peserta didik yang mampu membuat suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.

Permasalahan yang sering terjadi pada saat ini yaitu fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti LCD belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga masih banyak ditemukan peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi. Salah

⁵ Marlya Fatira AK, dkk, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), hlm 135.

satunya ditunjukkan dari hasil observasi dan wawancara seorang guru kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung, masalah yang sedang dihadapi saat ini oleh guru dan peserta didik yaitu sulitnya mengarahkan peserta didik untuk memahami materi materi yang rumit dipahami seperti pada materi IPA sistem pencernaan manusia yang lebih banyak membahas bagian-bagian tubuh yang tidak dapat dilihat langsung dengan indra dan juga banyak organ pencernaan dan fungsinya yang harus dipahami secara detail.

Sistem pencernaan merupakan materi yang cukup rumit karena dalam proses pencernaan melibatkan banyak organ dan setiap organ memiliki fungsi dan cara kerja yang berbeda-beda. Materi ini menjelaskan bagaimana makanan masuk ke dalam tubuh dan dicerna menjadi zat yang lebih kecil lagi agar dapat diserap oleh seluruh tubuh. Di dalam kegiatan belajar mengajar pendidik juga masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi dan menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku.

Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang bisa menciptakan peserta didik lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Abdul Wahab dan kawan kawan, media pembelajaran merupakan media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar

(siswa).⁶ Media dalam pembelajaran juga merupakan suatu proses yang dapat membantu dalam mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Media pembelajaran sendiri banyak memiliki manfaat, salah satunya yaitu menjadi perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain hal itu media pembelajaran juga memiliki peran untuk menjadikan guru lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik untuk tidak cepat merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.⁷

Media pembelajaran sendiri mempunyai banyak jenis yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Dengan terus berlangsungnya perkembangan teknologi maka media pembelajaran juga harus terus berinovasi, tidak hanya terus menerus pada buku. Seorang pendidik harus bisa membuat dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Banyak sekali jenis media pembelajaran, salah satu yang bisa digunakan guru sebagai alat bantu dalam mengajar yaitu media video animasi.

Laily Rahmawati mengungkapkan video animasi merupakan serangkaian gambar bergerak yang diiringi dengan audio sesuai dengan karakter animasi.⁸ Hilda dan kawan-kawan juga berpendapat, video animasi ialah salah satu jenis media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang sulit dan

⁶ Abdul Wahab, dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm 3.

⁷ Dwi Gusti Ayu, dkk, *Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk mengembangkan Karakter*, *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, No.2 Vol.9, 2019, hlm. 65-74.

⁸ Laily Rahmawati, *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*, *JPGSD Vol 6 No 4*, 2018, hlm. 429-439.

abstrak.⁹ Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video animasi ini, salah satu aplikasinya yaitu *powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi. *Powtoon* merupakan singkatan dari *powerpoint* dan *cartoon* yang berfungsi memberikan presentasi yang menarik minat bagi semua orang melalui aplikasi. *Powtoon* memiliki berbagai pola untuk membuat video, mulai dari video presentasi, iklan, video penjelasan, dan juga video marketing. Selain itu dalam *powtoon* juga terdapat fitur fitur yang interaktif.¹⁰

Latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran. Sehingga perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Untuk Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung”**.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah diuraikan di atas, merujuk pada permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti yakni berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dan desain produk media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?

⁹ Hilda, dkk, *Media Pembelajaran SD*, (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), hlm 36.

¹⁰ Muhammad Bagus Prasetyo, dkk, *Society 5.0 Pembelajaran IPS*, (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), hlm 68.

2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
3. Bagaimana implementasi dan efektifitas penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan dan desain media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
3. Untuk mengetahui implementasi dan efektifitas penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pengembangan video animasi *powtoon* untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dikelas V SD/MI dan memberi dukungan terhadap penelitian sejenis tentang video animasi.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang bisa memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan saat ini.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kreatifitas guru agar termotivasi untuk lebih kreatif serta inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji lebih mendalam mengenai topik pengembangan video animasi.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang disusun sebagai berikut:

- a. Video animasi *powtoon* yang dikembangkan mampu menarik siswa kelas V MI untuk mempelajari pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.
- b. Video animasi *powtoon* yang dikembangkan bisa mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi IPA yang memanfaatkan media digital.
- c. Video animasi *powtoon* bisa diterapkan untuk siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk video animasi yang dikembangkan hanya mengkaji materi sistem pencernaan pada manusia kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung
- b. Penelitian ini hanya dilakukan untuk kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah video animasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Video dapat membantu siswa memvisualisasikan bagaimana proses pencernaan dalam tubuh manusia.
2. Informasi disajikan dalam bentuk format multimedia yang meliputi teks, animasi, suara, dan video.
3. Produk yang dihasilkan berupa video animasi pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V.
4. Video animasi dapat ditayangkan pada LCD, komputer atau laptop, dan *smartphone*.

5. Media pembelajaran ini memiliki fitur animasi yang menarik seperti adanya animasi karakter kartun, animasi tulisan tangan, serta menggunakan efek transisi.
6. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa video animasi *offline* dan *online* yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian, dan metode analisis yang digunakan. Penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan video animasi *powtoon* untuk meningkatkan kreativitas pemahaman siswa pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan di kelas V MI.

Penelitian yang terkait dan hampir sama dengan pengembangan video animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Jayus Syarifuddin dengan judul “Pengembangan Video Animasi Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Kelas VIII Di MTS Sunan Kalijogo Rejosari”.¹¹ Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan video animasi ini dikatakan sangat layak berdasarkan uji kelayakan oleh validator ahli media, ahli materi, respon pendidik mata pelajaran IPS, dan respon peserta didik. Pengaruh media pengembangan video animasi sangatlah besar pada proses pembelajaran peserta didik kelas VIII khususnya pada materi sistem pernapasan manusia. Kesamaan penelitian yang dilakukan adalah

¹¹ Jayus Syarifuddin, Pengembangan Video Animasi Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Kelas VIII Di MTS Sunan Kalijogo Rejosari, *Skripsi*, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2022, hlm 1.

sama-sama membahas tentang pengembangan video animasi, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi dan tempat penelitiannya.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novita Ayu Rachmawati dengan judul "Pengembangan Video Materi Kingdom Animalia Berbasis Powerpoint Bagi Siswa kelas X MA Daru Hikmah Tawang Sari Tulungagung".¹² Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan video materi kingdom animalia dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sesuai dengan penelitian tahap pertama siswa sudah memahami materi dan mendapatkan nilai yang baik, kemudian pada tahap kedua siswa mendapatkan rata-rata nilai yang baik. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pengembangan video. Kemudian untuk perbedaan yaitu pada materi yang disampaikan dan tempat lokasi penelitian.

Penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian yang dilakukan oleh Luqyana Tifani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Minyak Bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru".¹³ Penelitian ini teruji valid dengan persentase 90% (sangat valid) dan teruji praktis dengan persentase 85,24% (sangat praktis) dan produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji cobakan sesuai dengan saran perbaikan dari validator. Kesamaan penelitian ini adalah sama-sama

¹² Novita Ayu Rachmawati, Pengembangan Video Materi Kingdom Animalia Berbasis Powerpoint Bagi Siswa Kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung, *Skripsi*, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2022, hlm 1.

¹³ Luqyana Tifani, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Minyak Bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021, hlm 1.

membahas pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon*, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi dan tempat lokasi penelitian

H. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses kerja cermat dalam merubah suatu keadaan menjadi lebih baik dan lebih luas pengaruhnya dari sebelumnya.¹⁴ Dengan begitu pengembangan dapat membuat suatu produk yang belum ada atau menginovasi dari produk lain dan memperbaiki atau memodifikasi dalam bentuk produk yang berbeda.

2. Video animasi

Video animasi adalah salah satu bentuk media yang menggunakan gambar yang digerakan disertai dengan audio sehingga tampak seperti jiwa atau tampak hidup.¹⁵ Penggunaan video animasi ini dapat memberikan gambaran visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

3. *Powtoon*

Powtoon merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi. *Powtoon* memiliki fitur yang menarik, dimana penggunaannya

¹⁴ Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam Reinterpretasi Berbasis Interdisipliner*, (Yogyakarta: PT LkiS Printing Cemerlang, 2015), hlm.4.

¹⁵ Anita Trisiana, dkk, *Media Digital Kartun Nilai Keslametriadian*, (Surakarta: UNISRI Press, 2020), hlm.2.

sama persis seperti power point. Yang membedakan adalah pada *powtoon* terdapat animasi tulisan tangan yang berbagai macam bentuk, animasi gambar kartun yang disesuaikan dengan karakter pembuat, dan efek transisi setiap layar yang dapat diganti sesuai keinginan, serta time line dapat diatur dengan mudah.¹⁶

4. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menjelaskan suatu objek dan fenomena alam. Oleh karena itu IPA diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang dibuat berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data yang diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif terhadap gejala alam. Dengan demikian IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang gejala alam melalui suatu rangkaian dalam model ilmiah.¹⁷

I. Sistematika Pembahasan

Berikut ini sistematika pembahasan yang dapat memberi arahan bagi yang membaca:

1. Bagian awal

Bab awal skripsi ini mencakup: lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar persembahan, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

¹⁶ Dika Garsinia, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV, *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, Universitas Negeri Surabaya, No. 2 Vol. 3, 2020, hlm. 46-47.

¹⁷ Hisbullah & Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hlm. 1.

2. Bagian Inti

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan ini mencakup: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, orientasi penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mencakup: deskripsi teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III ini mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini mencakup: penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V: PENUTUP

BAB penutup ini mencakup: kajian produk yang telah direvisi dan pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan riwayat hidup.