# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan merupakan upaya pendidik untuk memberikan persiapan kepada generasi muda dalam menyambut serta menghadapi perkembangan jaman di era dunia ini (Dwijayani, 2019). Sehingga pendidik harus memberikan pendidikan yang berkualitas karna pada dasarnya pendidikan juga sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, dan sebagai pendukung manusia untuk mengembangkan potensi dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Di Indonesia terdapat pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur yang dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar atau disebut sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang ditempuh selama 9 tahun. Sekolah dasar berperan penting dalam mempersiapkan karakter peserta didik maka sekolah dasar tidak bisa dilaksanakan secara asal saja tanpa

memperhatikan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh kualitas pendidikan.

Untuk mewujudkan kualitas pendidikan, kurikulum juga berperan penting dalam hal itu. Kurikulum merupakan karakteristik utama dari suatu pendidikan. Sesuai Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 terkait “Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI” tujuan adanya kurikulum 2013 yakni menyiapkan manusia Indonesia supaya berkemampuan hidup menjadi pribadi serta warga negaranya yang kreatif, beriman, produktif, afektif, serta memiliki inovasi. Pendidikan sampai saat ini menerapkan kurikulum 2013, dan terkhusus pada jenjang pendidikan sekolah dasar merangkum pembelajaran dalam bentuk tematik. (Hadi Subroto dalam Al-Tabany 2015:11) mengatakan Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran menjadi suatu tema. Pembelajaran tematik menekankan pada keaktifan peserta didik, dengan keikutsertaan peserta didik yang aktif akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model-model pembelajaran. Yang dimana model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai panduan pada saat merencanakan pembelajaran dikelas maupun pembelajaran dalam tutorial (Djalal, 2017). Pada model pembelajaran terdapat banyak macamnya, untuk mendukung penelitian ini dalam penerapan media pembelajaran video animasi yang di kembangkan maka dapat menggunakan modelpembelajaran *problem based learning* (PBL). Model *problem based learning* artinya model pembelajaran melibatkan peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang bersifat nyata (Yandhari, dkk, 2019).

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran ialah sarana penyalur pesan ataupun info belajar (Nurseto, 2012:21). Media pembelajaran memuat informasi dan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dengan media pembelajaran ini memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran serta peralatan yang canggih, dikarenakan dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan *(Educational Technology*) dan teknologi pembelajaran *(Instructional Technology)* (Nurseto, 2012:20). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang yang belum menerapkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

Dalam era ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Tentu perkembangan ini memberikan banyak dampak termasuk pada pendidikan. Dalam proses pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin guna mengoptimalkan kualitas belajar-mengajar, oleh karena itu seorang pendidik harus mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi sebagai penunjang pembelajaran, termasuk menentukan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya teknologi guru dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi.

Berdasarakan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti ketika melakukan pra penelitian pada bulan Februari dengan cara wawancara kepada salah satu guru kelas IV SD Negeri 064987 Medan, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan cenderung masih menggunakan media pembelajaran yang sifatnya visual berupa buku tematik pegangan siswa. Dan dilihat dari ketidakaktifan siswa dalam bertanya yang disebabkan banyak mendengar penjelasan guru saja serta media yang kurang menarik bagi siswa. Seyogyanya, pada abad industri 21 ini guru dapat melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Daryanto (2012:86) mengungkapkan terkait video dapat menjadi sarana yang efektif yang dipakai pada pembelajaran, baik yang sifatnya massal, kelompok ataupun individual. Namun kenyataannya, yang di temukan di lapangan peneliti belum mendapatkan guru yang mampu memanfaatkan atau menggunakan aplikasi pengedit video yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran agar media yang ada menarik untuk siswa. Diketahui pula bahwa disekolah tersebut sudah tersedia alat pembelajaran yang cukup seperti ketersediaan laptop, *proyector* dan alat teknologi lainnya namun yang terjadi guru belum dapat memaksimalkan ketersediaan prasarana tersebut secara efektif dalam proses pembelajaran apalagi dengan penggunaan media pembelajaran video animasi.

Dalam membuat video animasi pembelajaran tidak harus menggunakan laptop karena dengan menggunakan gawai guru sudah bisa memaksimalkannya. Terdapat aplikasi yang mudah digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu.aplikasi *inshot. Inshot* merupakan sebuah aplikasi sederhana pengedit video yang banyak diminati. Aplikasi edit video *inshot* ini sangat cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit video secara simple tanpa ribet dan lebih efektif (Adnin dalam Syukhria, 2021). Aplikasi ini gratis dan dapat di pasang di segala jenis *smartphone* baik itu android maupun iphone. Kelebihan yang ada pada aplikasi *inshot* dalam pembuatan media pembelajaran yakni terdapat fitur memasukkan gambar, fitur memasukkan video kedalam video, fitur *background*, animasi teks, animasi gambar, stiker, musik, menambahkan suara, memotong video, mengontrol kecepatan video, filter dan dapat menyesuaikan rasio pada video. Penggunaan aplikasi *inshot* juga mudah karena tidak memerlukan jaringan internet untuk menggunakannya. Media animasi berbasis aplikasi *inshot* ini disebut kreatif dan inovatif karena peneliti juga mengembangkan beberapa kartun yang digambar sendiri dengan bantuan aplikasi *MediBang Paint* agar hasil video menjadi maksimal dan menarik bagi peserta didik. Sehingga dengan aplikasi *inshot* ini dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan peserta didik dapat meningkatkan motivasi nya dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas dapat di identifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang diberikan guru masih dominan mendengarkan penjelasan, dan hanya berpusat menggunakan media buku tematik pegangan siswa.
2. Tidak adanya pengembangan media pembelajaran video animasi yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran tematik
3. Guru belum menggunakan media video animasi berbasis aplikasi *inshot* pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku
4. Guru tidak memaksimalkan sarana prasarana teknologi yang sudah tersedia sebagai media pembelajaran bagi peserta didik

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, agar permasalahan yang dikaji terarah dan memiliki gambaran yang jelas, maka diperlukan batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *inshot* dan tambahan aplikasi *medibang paint* untuk menggambar beberapa kartun
2. Materi yang disajikan pada media video animasi yakni tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV Sd
3. Media pembelajaran video animasi menggunakan model *problem based learning* (PBL)

## 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangakan media video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnya kergaman di negeriku
2. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnya kergaman di negeriku

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam pengembangan ini spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot*. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk animasi yang dibuat dari aplikasi *inshot* dengan bantuan aplikasi *medibang paint* untuk menggambarkan beberapa kartun, kartun yang digambar kemudian dimasukkan ke dalam fitur stiker yang ada pada aplikasi *inshot* kemudian mimik wajah kartun dapat digerakkan dengan menimpah gambar yang berbeda secara bergantian dan stiker animasi yang sudah di masukkan dapat diberikan efek animasi seperti zoom, bergeser dan lain sebagainya*.* Video animasi ini menghasilkan ukuran video 16x9 *pixel* yang didalamnya terdapat teks, gambar, stiker kartun, musik dan audio rekaman suara yang disesuaikan dengan materi yang dibahas. Penggunaan video animasi ini dapat ditayangkan melalui proyektor yang kemudian guru dapat menghentikan dan melanjutkan putaran video sesuai dengan materi yang dibahas. Materi pada media video animasi berbasis aplikasi *inshot* adalah Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sd

## 1.7 Manfaat Pengembangan

### 1.7.1 Manfaat Teoritis

1. Memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot* pada indahnya keragaman di negeriku
2. Dapat dijadikan acuan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta sebagai contoh pemanfaatan dan pengembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) di sekolah.
3. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian pengembangan media video animasi

### 1.7.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini guru dapat mengetahui pemanfaatan video animasi pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Inshot* sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik. Kemudian dapat meningkatkan kreatif dan inovatif guru selama proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta pemahaman dalam suatu materi yang dapat mencapai tujuan pembelajaran

1. Bagi Sekolah

Peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat memberikan wawasan dan kontribusi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih baik lagi

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan, dan pengalaman sebagai bekal menjadi guru yang profesional dalam menggunakan teknologi dan membuat media pembelajaran di masa mendatang.

## 1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian ini mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis aplikasi *inshot* guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar pada tema indahnya keragaman di negeriku dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan. Produk ini dikembangkan dari sebuah aplikasi *inshot* dan dengan bantuan aplikasi *medibang paint* untuk menggambarkan beberapa kartun. Pada pengembangan ini juga terdapat validator yaitu dosen ahli, dan guru yang nantinya akan memvalidasi dan merespon hasil dari media yang dikembangkan, sehingga penelitian pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *inshot* dapat diharapkan menjadi salah satu media belajar yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa serta membangkitkan motivasinya dalam belajar.