

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut (Khaira, 2020, p. 521) perlunya teknologi pada bidang Pendidikan sangat berperan penting dilihat dari segi kemanfaatan dan juga kelebihan yang dimiliki, beberapa diantaranya yaitu membantu meningkatkan dan mempermudah akses yang sangat luas terhadap Pendidikan, dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran yang terjadi antara guru dan peserta didik. Dengan demikian Pendidikan yang ada di Indonesia merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam lingkungan masyarakat guru diharuskan kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasaranan yang ada sesuai dengan perkembangan zaman contohnya menggunakan teknologi digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Serta dengan adanya Perkembangan teknologi yang meningkat pesat dalam kehidupan sehari-hari, hal ini membawa perubahan yang cukup berdampak besar salah satunya dalam bidang Pendidikan.

Menurut (Rahayu et al, 2020, p. 32) pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sedangkan menurut (Waluyo, 2021, p. 320) pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan dan membangun sumber daya yang berkualitas. Oleh sebab itu untuk mewujudkan negara maju di masa yang akan datang maka diperlukan perbaikan sistem Pendidikan dimasa sekarang. Maka sistem Pendidikan yang mumpuni yaitu kapasitas pengetahuan dan intelektual manusia dengan menggunakan strategi Pendidikan yang dapat membantu dalam memaksimalkan kegiatan Pendidikan.

Pada proses pembelajaran merupakan peristiwa yang sedang tumbuh dalam dunia Pendidikan, baik dalam Pendidikan formal, maupun non formal. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara komponen- komponen sistem pembelajaran. (Selegi, 2024, p. 67) Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki beberapa komponen, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Proses pembelajaran terdiri dari kesatuan kegiatan yang berlangsung di sekolah untuk memberikan materi Pelajaran kepada siswa agar mereka memperoleh keterampilan dan kemampuan yang diperlukan yang akan bermanfaat bagi mereka. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar harus didukung oleh berbagai fasilitas yang memadai guru yang berkualitas dan kurikulum yang sesuai. Ketiga faktor tersebut memiliki dampak signifikan terhadap kelangsung proses belajar mengajar, khususnya di sekolah. Selain mengajarkan siswa membaca, menulis, dan berhitung, sekolah dasar juga harus menanamkan aspek intelektual, sosial, dan spiritual.

Media pembelajaran sangat penting bagi siswa karena membuat pembelajaran lebih mudah bagi mereka untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Media juga dapat menyampaikan informasi dan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa terjadi (Idris, 2022, p. 2470). Selain itu, menurut (Zerri, 2020, p. 2470), media pembelajaran adalah sumber belajar bagi siswa dan dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena menjadi lebih mudah untuk memahami materi baru. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dapat menjadi motivasi bagi siswa dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi saat membuat media pembelajaran mereka. (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020, p. 135) Sehubungan dengan itu, guru diharuskan untuk menjadi inovatif saat membuat berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah analisis kebutuhan dimana dapat memproses sistematis menentukan tujuan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan serta harapan terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Animasi merupakan media yang didalamnya terdapat informasi yang disampaikan secara visual dan interaktif karena didalamnya mengabungkan elemen warna, gerak, suara dan gambar dengan variasi media animasi, peserta didik suka dan tertarik pada media yang penuh warna dengan slide yang berbeda-

beda. Animasi banyak sekali manfaatnya diantaranya peningkatan kualitas pembelajaran lebih baik dan mampu memecahkan berbagai masalah pembelajaran yang ada. Media pembelajar audio visual dapat membantu siswa memahami dan mengetahui secara jelas pembelajaran yang disampaikan guru lebih mudah dan dapat membuat pengalaman belajar menyenangkan. (Mustika & Siska, 2021, p. 292) Kelebihan animasi yaitu menjadikan siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman serta daya ingat, mampu menarik perhatian peserta didik dengan muda, digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya, dan motivasi belajar sangat berperan penting untuk mencapai hasil belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada ibu kepala sekolah yang bernama Suyatmi bersama guru wali kelas V yang bernama bapak Juarsyah di sekolah SD padmajaya Palembang, yang dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2024. Diketahui adanya hambatan atau permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di SD Padmajaya Palembang, Beberapa diantaranya meliputi media pembelajaran yang terbatas, sehingga pengguna media pembelajaran animasi masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Biasanya guru hanya menggunakan media yang telah disediakan oleh pihak sekolah seperti buku cetak maupun modul pembelajaran. Namun bahan ajar yang ada belum memanfaatkan teknologi yang sudah ada terlebih lagi hanya menggunakan metode yang sederhana yang bersifat monoton yang dimana membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. Selain itu nilai pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang maksimal mengenai pantun.

Untuk memberikan suasana dan pembelajaran yang lebih baik dan menarik penelitian memberikan solusi yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran animasi. *KineMaster* adalah aplikasi pengeditan profesional yang kuat yang tersedia untuk perangkat Android dan IOS. (Darmawan, 2018, p. 14). Di sisi lain, menyediakan dukungan untuk berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek alat yang membantu guru membuat video berkualitas tinggi. Dengan *KineMaster*, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik mungkin secara visual dengan menyertakan video yang dibuat secara berurutan dengan materi pelajaran. Selain itu, video yang dibuat dengan *KineMaster* dapat diunggah ke situs seperti Facebook, *YouTube*, *WhatsApp*, *Google*, *Instagram*, dan banyak situs lainnya. Ini sangat bermanfaat bagi guru serta siswanya selama media *KineMaster* digunakan (Khaira et al., 2020, p. 15).

Salah satu pelajaran Pendidikan dasar adalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari 4 keterampilan berbahasa, yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak. (Pratama, 2023, p. 44) Pendidikan Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar. Pada hakikatnya, siswa belajar bahasa dengan baik. Selain itu, siswa yang belajar bahasa Indonesia menghargai karya sastra. Hal ini sejalan dengan pendapat Atmazak dalam jurnal pendidikan guru sekolah dasar (Khair 2018, p. 133). Dengan demikian mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan etika baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan negara, memahami bahasa Indonesia, dan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan

kemampuan intelektual. Pembelajaran bahasa Indonesia umumnya membutuhkan beberapa elemen pendukung. Penggunaan media pembelajaran untuk menyelesaikan pesan atau materi adalah elemen pendukung.

Pada materi pantun merupakan karya sastra lama yang masih diajarkan di jenjang Pendidikan formal, baik di sekolah dasar (SD) maupun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLPT) dimana di dalam pantun dapat menciptakan keliterasian peserta didik, seperti mendorong pendidikan indonesia untuk mencetak para generasi penerus bangsa yang kreatif, produktif dan berkarakter serta mampu berkompetitif dengan bangsa-bangsa lainnya. (Mutia Febriyana, 2018, p. 2) Pantun secara sadar digunakan untuk kepentingan menyampaikan pesan- pesan moral dan etika tentang tata kehidupan sehari- hari. Hal ini dimaksudkan untuk melejitkan atau meningkatkan keliterasian pantun sehingga terfokus dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Seperti yang diharapkan hal ini dapat memahai pembelajaran dengan mudah yang diberikan guru. Namun tampilan pada aplikasi *KineMaster* cukup sederhana sehingga siswa tidak mudah jenuh saat memperhatikan pembelajaran serta dapat menjangkau peserta didik dalam proses pembelajaran akan lebih menggembirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.

Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbantuan *KineMaster* materi bahasa indonesia akan menjadi lebih menguntungkan bagi siswa, dipercaya dapat membantu memahami materi pantun yang belum jelas dimengerti oleh siswa sebab media yang digunakan cukup mendukung seperti efek suara, gambar

yang menarik, sehingga meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Selain itu siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

Adapun penelitian yang terdahulu dapat dijadikan pendukung permasalahan yakni: penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasanah, Pamungkas, & Andani, 2022, p. 299) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Kinemaster* Berbasis Literasi Sains Di Sekolah Dasar” memperoleh hasil Hasil validasi media 84,28% dalam hal ini dikatakan sangat layak digunakan. Respon siswa uji coba kelompok kecil hasil persentase nilai 87,5 sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase nilai 86,64% termasuk kriteria sangat baik.

Sedangkan penelitian (Estuhono, 2023, p. 445) juga melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Kinemaster* Application Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Siswa kelas IV SD” memperoleh Hasil validasi ahli media, Bahasa, dan materi yaitu 88% sangat valid, angket respon guru memperoleh 82%, uji coba *one to one* mencapai rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis sedangkan uji coba *small group* memperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis. Dan nilai keseluruhan rata-rata 81,36% dikategorikan sangat efektif

Kemudian penelitian (Anggraini, Yuhelman, & Ningsih, 2022, p. 202.) dengan judul” media video animasi *KineMaster* pada materi hidrokarbo dikelas IX SMAN I Inuman “ memperoleh hasil data validasi dari beberapa ahli memperoleh persentase sebesar 91,93%, 90,00%, dan 90,47% termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi media video animasi *KineMaster*

yang dikembangkan memperoleh respon siswa dengan peresentase 91,95% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dan dengan diperkuat oleh penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan *KineMaster* Pada Materi Bahasa Indonesia Tentang Pantun Di Kelas V SD Padmajaya Palembang.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Guru belum menggunakan media pembelajaran animasi berbantuan *KineMaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun.
- b. Bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga bersifat monoton dan kurang menarik dalam menunjang proses pembelajaran dikelas.
- c. Siswa mengalami Kesulitan dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Pantun.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *KineMaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang.

Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *KineMaster* pada materi bahasa Indonesia tentang pantun.

- b. Penelitian ini memfokuskan pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *KineMaster*
- c. Subjek yang diteliti siswa kelas V SD Padmajaya Palembang.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan sebelumnya permasalahan yang akan dikaji yaitu:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang yang Praktis?
- c. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi bahasa indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang yang valid.
- b. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi bahasa indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang yang Praktis.
- c. Untuk melihat keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi bahasa indonesia tentang pantun di kelas V SD Padmajaya Palembang.

## **1.6 Kegunaan Hasil penelitian**

### **a) Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan wawasan baru tentang penggunaan media pembelajaran *KineMaster*. Jika diterapkan dalam kurikulum pendidikan, penerapan ini akan menguntungkan, terlepas dari pengaruh perkembangan media pembelajaran pada dunia pendidikan yang sedang berkembang pesat.

### **b) Manfaat Praktis**

Berdasarkan kegunaan hasil penelitian yang dipditetapkan maka penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yaitu:

1. Bagi Sekolah, Penelitian dan Pengembangan ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi sekolah dan dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan penggunaan media pembelajaran khususnya media *KineMaster* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Bagi Guru, Sangat penting bagi guru untuk menggunakan dan meningkatkan bahan ajar dalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik tidak jenuh saat memperhatikan materi selama pembelajaran. Salah satu contohnya adalah menggunakan media berbasis animasi berbantuan *KineMaster* pada materi pantun bahasa Indonesia.
3. Bagi Siswa, Membantu memahami materi pelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif.
4. Bagi peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi siapa pun yang akan melakukan penelitian yang serupa atau melakukan kelanjutan dari penelitian ini, sehingga menjadi tolak ukur bagi peneliti selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

- a. *KineMaster* memiliki fitur yang menarik, diantaranya lapisan (media, efek, stiker, teks dan tulisan tangan), rec (mengisi suara), audio dan juga toko asset buat download berbagai macam kebutuhan.
- b. Pengeditan video menggunakan aplikasi *KineMaster* merupakan aplikasi untuk membuat video animasi dengan cara mudah.
- c. Menentukan Tema yaitu tema 4 pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun dimana menyesuaikan permasalahan yang ada disekolahan.

- d. Font media pendukung musik seperti (Let's Play v4), tool editing efek transisi yang lebih hidup pengaturan lebih mudah dan media dilengkapi gambar dan tampilan yang menarik sehingga mudah untuk dipahami.
- e. Sasaran produk untuk peserta didik kelas V SD serta durasi video 8 menitan.
- f. Semua selesai, video dapat ditampilkan menggunakan infokus.