

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada abad 21 waktu ini dunia sudah memasuki era revolusi industri generasi kelima (*revolusi industri 5.0*) yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi dan perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, serta visual. Era Revolusi Industri 5.0 membawa tuntutan tersendiri bagi global pendidikan. Contohnya di Indonesia pada era revolusi industri 5.0 peningkatan mutu pendidikan sangat krusial. Menurut (Tambunan, dkk., 2020) Pendidikan merupakan sebuah proses yang bisa dilakukan manusia untuk memiliki keterampilan hidup sebagai bekalnya untuk dimasa depan nanti dan mampu untuk menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pembelajaran menurut Budiman adalah Keberhasilan pendidikan yang tujuan utamanya meningkatkan sumber daya manusia, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan ini adalah kemampuan guru dalam melakukan dan memanfaatkan penilaian, evaluasi proses, dan hasil belajar, Kemampuan tersebut sangat diperlukan untuk

mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum (Soleh, 2019, p, 169).

Seperti yang kita ketahui, sistem pendidikan di Indonesia sekarang ini, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut sudah disusun dan dirancang pada materi pembelajarannya, dimana setiap mata pelajaran dikemas sedemikian rupa menjadi satu susunan ke dalam buku tematik. Ada beberapa mata pelajaran wajib yang ada dalam kurikulum tersebut yaitu: Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika dan SBDP. Hal tersebut dilakukan pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia terutama dari segi pembelajarannya, supaya sesuai dengan kebutuhan para peserta didik dan sesuai dengan tuntutan zaman sekarang ini. Pendidikan menjadi kunci utama suatu bangsa dalam memperbaiki sumber daya manusianya, sehingga dapat bersaing dengan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu hal yang diperhatikan dalam inovasi pendidikan. Menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat dilakukan dengan meningkatkan minat belajar siswa atau motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa adanya suatu minat akan menjadikan seseorang memiliki semangat yang tinggi untuk mengetahui sesuatu hal yang dapat menarik perhatiannya (Waluya, dkk., 2019).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Afifah, 2020).

Salah satu pelajaran pendidikan dasar adalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari 4 keterampilan berbahasa, yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak (Aldora,dkk., 2023) Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Faktanya, masih banyak siswa yang kurang berhasil dalam kemampuan menyimak. hal ini mungkin karena kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang diberikan oleh guru (Sukma & Evitriana, 2019 ).Siswa menjadi kurang antusias dan monoton karena guru cenderung menggunakan metode konvensional ceramah. Akibatnya, untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, diperlukan inovasi dan variasi (Namiroh, 2019). Media audio visual berupa video animasi berbasis digital, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan, adalah salah satu media yang tepat.

Youtube adalah salah satu media yang memanfaatkan

teknologi informasi komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menurut (Pratiwi & Hapsari,2020). Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dibutuhkan oleh siswa karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Media juga diibaratkan sesuatu yang mampu mengantar informasi dan juga pengetahuan yang terjadi antara guru dan siswa (Idris, 2022).

Menurut (Zerri 2020) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa tersebut. Pemakaian media pembelajaran dapat juga menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan mencoba hal baru dalam materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami, media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD IT Salsabila Palembang diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada siswa Kelas V SD IT Salsabila Palembang belum berjalan dengan maksimal. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran guru yang tidak memberikan variasi dalam metode pembelajaran mereka dan tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kenyataannya, guru masih menggunakan pendekatan konvensional, ceramah, dan berpusat pada buku teks selama pembelajaran. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias

dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran serta kurangnya memenuhi KKM yang ditentukan oleh sekolah dengan nilai sebesar 80. karena itu, sekolah menilai metode ini sebagai membosankan dan monoton, Hasil analisis menunjukkan bahwa fasilitas pendukung pembelajaran di SD IT Salsabila Palembang hanya sedikit dan guru memiliki waktu terbatas untuk menggunakannya. Mengingat sulitnya materi pembelajaran yang digunakan saat ini belum menggunakan media kreatif video berbasis animasi. Memasuki era revolusi 4.0 guru dituntut untuk menguasai teknologi dan harus bisa menjelaskan bagaimana mengaplikasikannya karena teknologi sekarang memegang peran penting dalam kehidupan budaya manusia. Dan untuk memberikan pembelajaran yang berbeda dan baru.

Siswa akan menggunakan media audio visual dalam bentuk video animasi yang akan dibagikan di platform YouTube sehingga siswa dapat mengulangi apa yang telah mereka pelajari di kelas. Dengan bantuan media digital seperti YouTube, tentunya akan sangat bermanfaat. Video animasi merupakan sekumpulan gambar 2 dimensi atau 3 yang tersusun dalam sekumpulan objek/ gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang bisa bergerak menurut prayoga dalam (Siregar, 2022, hal. 13) video animasi dapat menarik perhatian, serta bisa menyampaikan suatu pesan dengan baik. Menurut Dale dalam (Ridwa, 2020) Mengatakan bahwa penggunaan video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 indra manusia yaitu telinga dan mata dan pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari penglihatan (mata) 13% melalui indra pendengaran dan selebihnya melalui indra yang lainnya.

Menurut fatmaeati dalam (Wisnu, 2021) video adalah media yang mengandung unsur audio dan Visual. Karena kedua unsur tersebut bisa membuat media video menjadi video yang kompleks dan mudah untuk dipahami. Media yang berbasis video merupakan media yang menyajikan materi dengan unsur audio Visual yang berisi konsep, prinsip, prosedur dan bisa membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Sedangkan menurut (Putu, 2018) Animasi adalah media untuk mengubah sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Dengan adanya kondisi ini bisa menjadi potensi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang menarik, dan bisa mengoptimalkan fasilitas yang dimiliki dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah. Upaya yang bisa dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan membuat media yang menarik melalui video animasi. Perencanaan Pengembangan media ini diharapkan dapat membcirikan, dan menghasilkan produk yang menarik dan juga berbeda dari biasanya, Pembelajaran yang menggunakan media video animasi ini dapat memberikan materi yang lengkap dan menarik, sehingga lebih efisien waktu dan inovatif. Selain itu menggunakan video animasi ini bisa menambah minat belajar siswa, Penerapan penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan dan guru juga harus menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berfikir siswa.

Menurut (Qoyimah, 2020) Aplikasi *Vlog Now* merupakan aplikasi edit Video yang bisa diunduh di aplikasi playstore. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi edit Video yang paling populer sekarang aplikasi ini banyak populer dikalangan masyarakat khususnya dikalangan remaja. Aplikasi ini banyak menawarkan fitur-fitur menarik untuk membuat Video panjang maupun pendek, melalui dari pemotong Video, penyisipan teks, foto dan animasi penyisipan Video kedalam (overlay), penambahan musik, stiker, serta fitur-fitur lainnya. Kelebihan dari aplikasi ini, selain banyak fitur dapat juga digunakan secara gratis disemua perangkat fitur-fitur yang digunakan juga dapat digunakan secara gratis sesuai keinginan penggunaannya. Aplikasi ini juga tidak mengharuskan menggunakan tanda air (*watermark*) sehingga membuat Video jadi lebih menarik dan tidak terganggu dengan kehadiran tulisan tersebut yang dapat mengganggu konten dalam video. Dengan menggunakan video animasi berbantuan *Vlog Now* akan menjadi lebih menguntungkan bagi siswa, dipercaya dapat membantu memahami materi yang belum jelas dimengerti oleh siswa sebab media yang digunakan cukup mendukung seperti efek suara yang menarik sehingga meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Selain itu siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

Adapun penelitian yang terdahulu dapat dijadikan pendukung pada permasalahan yakni: Penelitian yang dilakukan oleh (Maftukhah, Asrori 2023) dengan judul “Pengembangan Video Dengan Aplikasi *Vlog Now* Sebagai Media Pembelajaran Maharah Istima Siswa Kelas 2 Madrasah

Tsanawiyah” memperoleh hasil Presentase hasil kevalidan media sebesar 84,78% dengan criteria “sangat valid”, kevalidan materi sebesar 93,75% dengan kriteria “sangat valid”, dan penilaian penggunaan terbatas dengan skor rata-rata 78,08% dengan kriteria “cukup valid dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil”.

Sedangkan penelitian (Rizki, Supriadi 2021), dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Vlog Now* Pada Materi IPA Topik Tata Surya Pada Siswa Kelas VII Di MTS” memperoleh hasil Skor yang diperoleh dari validasi media pertama yaitu 92% dengan katagori baik. Sedangkan skor yang diperoleh dari validasi media kedua yaitu 98% dengan katagori sangat baik. (Rizki, Supriadi 2021), dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Vlog Now* Pada Materi IPA Topik Tata Surya Pada Siswa Kelas VII Di MTS” memperoleh hasil Skor yang diperoleh dari validasi media pertama yaitu 92% dengan katagori baik. Sedangkan skor yang diperoleh dari validasi media kedua yaitu 98% dengan katagori sangat baik.

Kemudian penelitian (Ramadhani, dkk., 2024) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Vlog Now* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 20 Kota Sorong”. Memperoleh hasil Kevalidan media pembelajaran berdasarkan penilaian validator mencapai presentasi sebesar 95% ahli mater dan 91% ahli media, maka video ini dinyatakan masuk ke dalam kategori sangat valid untuk di ujikan ke lapangan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dan diperkuat oleh penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Vlog Now pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat Kelas V SD IT Salsabila Palembang”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V yang belum maksimal.
2. Proses pembelajaran yang membosankan dan menonton.
3. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku teks.
4. Belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan produk media pembelajaran pada penelitian ini adalah media audio visual berupa video animasi yang berbasis digital.
2. Media video animasi nantinya akan diunggah melalui platform youtube.
3. Media video animasi ini digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada tema 8.

4. Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas v SD IT Salsabila Palembang.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media digital untuk siswa kelas V SD yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media digital untuk siswa kelas V SD yang praktis?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang akan dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital untuk siswa kelas V SD yang valid.
2. Menghasilkan pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital untuk siswa kelas V SD yang praktis.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Guru
  - a. Dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman

- b. Meningkatkan motivasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis media digital.

## 2. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat memberikan pengalaman baru dan proses belajar mengajar yang menarik.
- b. Dapat meningkatkan pemahaman pembelajran Bahasa Indonesia dengan mudah.
- c. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri di rumah dengan smartphone atau HP.

## 3. Bagi Sekolah Dasar

Dapat memberikan informasi dan referensi bagi kepala sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta berbasis digital bagi peserta didik di Sekolah Dasar.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti dapat memperoleh dan menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian pengembangan (R&D) untuk menghasilkan media pembelajaran berupa audio visual yaitu video animasi berbasis digital.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi dari produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah:

1. *Vlog Now* memiliki fitur yang menarik dan juga aplikasi ini bisa

membuat, mengubah, atau mengedit video.

2. Pengeditan video menggunakan aplikasi *Vlog Now* merupakan aplikasi untuk membuat video animasi dengan cara mudah.
3. Penerapan media video animasi dalam pembelajaran sesuai dengan materi bahasa Indonesia.
4. Media video sesuai dengan KD pembelajaran bahasa Indonesia.
5. Media video dibuat sesuai kebutuhan materi bahasa Indonesia kelas V SD.
6. Media video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *vlog now*.
7. Media menggunakan bahasa yang baku
8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.
9. Video animasi berbasis digital ini disajikan menarik minat dan perhatian peserta didik dalam menyimak cerita rakyat.
10. Video animasi yang telah dibuat nantinya di upload di platform youtube.