

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memiliki peran mendasar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, seseorang mampu mengembangkan kompetensi intelektual, keterampilan hidup, serta nilai-nilai sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat (Adistiana & Hamami, 2024). UU 20/2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan dirancang secara sistematis untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan yang mereka miliki. Dalam konteks ini, pendidikan secara khusus mengacu pada aktivitas belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu yang memiliki keunikan, seperti anak-anak dengan keterbatasan fisik, mental, atau emosional. Proses pendidikan ini mencakup berbagai metode, kurikulum, dan dukungan yang telah disesuaikan agar setiap peserta didik dapat mencapai potensi tertinggi mereka. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan peningkatan sesuai dengan perkembangan dalam semua bidang kehidupan. Perubahan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksanaan pada kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik di lapangan, mutu pendidikan, perangkat kurikulum sarana dan prasarana pendidikan dan kualitas manajemen pendidikan pendidikan meliputi perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Jelas bahwa ini memiliki dampak diberbagai sektor, termasuk di dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan juga turut mengikuti perkembangan teknologi tersebut karena dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya ketersampaian pesan dengan baik. Agar dapat memperlancar penyampaian

pesan dengan baik, maka diperlukan suatu media yang dapat mendukung materi pembelajaran. Perkembangan inovasi teknologi sering kali tidak seimbang, menghasilkan perbedaan antara orang-orang yang bisa mengakses teknologi terbaru dan mereka yang tidak memiliki kesempatan tersebut. Perbedaan ini dapat muncul dalam bentuk akses yang bervariasi antara negara-negara yang sudah maju dan yang masih berkembang, maupun antara individu dengan posisi sosial ekonomi yang bervariasi. Perkembangan teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi cara pendidikan disampaikan, diakses dan diterima oleh siswa. Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran, penggunaan perangkat seperti komputer, tablet dan aplikasi. Inovasi teknologi telah merevolusi metode pengajaran yang digunakan oleh para pengajar serta cara murid berinteraksi dengan konten pembelajaran. Metode pengajaran sebelumnya berbasis buku, papan tulis dan menggunakan media pembelajaran melalui poster dan kini telah bergeser ke metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar memerlukan keterampilan digital baik dari guru maupun siswa, dimana siswa perlu belajar menggunakan perangkat dan aplikasi teknologi secara efektif, sementara guru perlu dilatih untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Menurut Rayani (2025) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dari definisi media tersebut bisa disimpulkan bahwa penggunaan media sangat krusial untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga kendala dalam belajar dapat diatasi. Pengajaran dengan teknologi bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengeksplorasi konsep pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui berbagai aplikasi. Pembelajaran yang diberikan harus menimbulkan

ketertarikan peserta didik agar mereka memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu pilihan metode pengajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar adalah video sebagai alat pembelajaran. Video animasi adalah video yang berisikan animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk semua tingkatan pendidikan salah satunya, yakni sekolah dasar. Selain itu, media video sebagai alat belajar menawarkan beragam animasi dengan berbagai warna, yang dapat mencuri perhatian dan membuat peserta didik merasa senang dengan video tersebut.

*Powtoon* merupakan sebuah perangkat lunak animasi pembelajaran yang berbasis layanan daring, yang memungkinkan penggunanya untuk secara sederhana menghasilkan presentasi animasi menggunakan berbagai objek, foto, musik dan juga dapat menambahkan suara dari pengguna itu sendiri. Media pembelajaran video berbasis *powtoon* ini adalah media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, praktis, mudah diakses melalui website tanpa harus mendownload aplikasi.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim di tanggal 09 Agustus 2025, dengan didampingi oleh Ibu Sofi, pihak guru menyatakan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran sudah pernah diterapkan di kelas, meskipun penggunaannya oleh guru masih tergolong sedikit. Guru masih berpatokan pada buku peserta didik. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mereka belum mampu memahami materi dengan baik. Sedangkan peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik dan guru dapat menjelaskan materi agar peserta didik lebih memahami pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media

pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang dilengkapi berbagai fitur-fitur pilihan karakter, seperti animasi kartun, transisi yang lebih hidup dan juga audio. Dengan adanya media video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini didasari oleh studi yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Anggi Ratna Sari, Atep Sujana, I. Isrok atun) yang berjudul “*Development of Animated Videos To Enhance Student Mastery Of Concepts In The Solar System*”(2023). Penggunaan media video animasi yang telah diuji dari ahli media dan ahli materi, dengan memiliki hasil presentase 100% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dan baik apabila digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat lebih memahami dalam pembelajaran
2. Pembelajaran masih kurang efektif karena masih jarang menggunakan media video dan terpaku pada buku peserta didik
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Powtoon*

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar tidak terjadi pemahaman yang terlalu luas, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran bahasa inggris dengan materi “Do You Like Swimming?” kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
2. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran bahasa inggris dengan materi “Do You Like Swimming?” kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran bahasa inggris dengan materi “Do You Like Swimming? Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran bahasa inggris dengan materi “Do You Like Swimming? Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Peserta Didik  
Dengan dikembangkannya media video animasi pada mata pelajaran bahasa inggris kelas III, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajarnya serta dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi Do You Like Swimming?
2. Bagi Guru  
Diharapkan guru mendapatkan wawasan baru dalam menggunakan media video animasi, dan mendorong kreativitas untuk

mengembangkan media video animasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris

3. Bagi Sekolah

Dengan media video animasi ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran peserta didik khususnya pada materi Do You Like Swimming?

4. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat mengembangkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah dan dapat mengasah keterampilan dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media video animasi

5. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran di sekolah