

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini sudah memasuki Era Revolusi Industri 4.0. Ciri dari Era Revolusi Industri 4.0, yaitu era ini sangat identik dengan teknologi. Selain itu, era ini dicirikan dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, perkembangan sistem digital, maupun kecerdasan buatan.¹ Era Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak yang besar terhadap aspek-aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, politik, budaya, tak terkecuali aspek pendidikan. Era Revolusi Industri 4.0 menuntut manusia untuk memasukkan teknologi ke dalam semua aspek kehidupan. Penggunaan teknologi dalam aspek kehidupan diharapkan dapat membuka kesempatan-kesempatan maupun kemungkinan-kemungkinan baru.

Pendidikan 4.0 merupakan respon dari Era Revolusi Industri 4.0 pada aspek pendidikan. Pendidikan 4.0 mengembangkan beberapa komponen-komponen yang penting dalam aspek pendidikan.² Pertama, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan bantuan alat *e-learning*. Kedua, pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik. Ketiga, peserta didik dibebaskan untuk memilih bagaimana cara mereka belajar. Peserta didik dapat memilih alat maupun teknik pembelajaran yang disukai. Keempat, pembelajaran berbasis proyek harus lebih dikedepankan. Kelima, penggunaan metode eksperimen dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu peserta didik

¹ Delipiter Lase, "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0," *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora, dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2019), h. 29. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

² Peter Fisk, "Education 4.0 ... the Future of Learning Will Be Dramatically Different, in School and throughout Life.," last modified 2017, <https://www.peterfisk.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan baru. Keenam, peserta didik dapat belajar tentang interpretasi data. Ketujuh, evaluasi pembelajaran terbagi menjadi 2 (dua), yaitu evaluasi teori dan evaluasi praktik. Kedelapan, peserta didik dapat dilibatkan dalam perancangan dan pembaharuan kurikulum. Pendapat maupun saran dari peserta didik dapat menjaga keaktualan dan kegunaan dari kurikulum itu sendiri. Kesembilan, peran guru berubah menjadi fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa sembilan komponen tersebut harus diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus berlangsung sesuai dengan minat peserta didik dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran berlangsung tidak hanya secara teoritis tetapi juga secara praktis. Pembelajaran berbasis proyek lebih diutamakan agar peserta didik memiliki keterampilan lebih untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemajuan zaman. Keaktualan kurikulum pun memerlukan saran dan pendapat dari peserta didik agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik. Jika komponen-komponen ini diterapkan dalam proses pembelajaran, maka kualitas atau mutu pembelajaran dapat meningkat. Peningkatan mutu pembelajaran berpengaruh pada peserta didik. Mutu pembelajaran yang baik dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berkompeten serta dapat bersaing dalam Era Revolusi Industri 4.0.

Kompetensi-kompetensi peserta didik yang diharapkan pada Pendidikan 4.0 dikenal dengan sebutan Kompetensi 4C. Kompetensi 4C, meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication*).³ Kompetensi-kompetensi tersebut diharapkan dapat membantu peserta

³ Tota Maria Nababan, Saut Purba, and Panningkat Siburian, "The Challenge of Being a Teacher in Industrial Revolution 4.0," in *Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*, 2020, h. 220. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

didik dalam menghadapi tantangan-tantangan yang ada di era digital ini. Untuk memastikan peserta didik mencapai kompetensi-kompetensi tersebut, diperlukan peran seorang guru. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Communication, and Collaboration*) dalam proses pembelajaran.

Peran guru dalam Pendidikan 4.0 sangatlah penting. Perubahan paradigma pembelajaran terjadi pada Pendidikan 4.0. Pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) kini berganti menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*).⁴ Guru yang awalnya berperan menjadi sumber dari segala informasi, kini berperan menjadi fasilitator. Perubahan paradigma ini dimaksudkan agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Guru sebagai pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Selain itu, guru juga dituntut untuk menghasilkan peserta didik yang mampu bersaing di Era Revolusi Industri 4.0.

Untuk menyeimbangi perkembangan zaman, guru dituntut untuk menguasai teknologi. Selain itu, guru diharuskan untuk menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif.⁵ Hal ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik tertarik untuk belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran itu sendiri adalah sebuah alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas agar dapat merangsang pikiran, perasaan,

⁴ Mega Rahmawati and Edi Suryadi, "Guru sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019), h. 50. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

⁵ Beyza Himmetoglu, Damla Aydug, and Coskun Bayrak, "Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, and The School Manager Aspects of The Revolution," *Turkish Online Journal of Distance Education* 21, no. IODL (2020), h. 20. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang efektif serta terciptanya pembelajaran yang bermakna.⁶ Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah untuk dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Salah satu muatan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata pelajaran yang diharapkan dapat membentuk warga negara yang baik, kritis, partisipatif, dan bertanggung jawab.⁷ Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan dapat memiliki kepribadian yang baik, cerdas, dan dapat diandalkan. Berdasarkan hal tersebut, PPKn memiliki peranan yang sangat penting untuk negara, termasuk peserta didik yang merupakan bagian dari suatu negara. Tujuan pembelajaran PPKn, yaitu membentuk warga negara yang baik, cerdas, berpikir kritis, maupun berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, muatan pembelajaran PPKn sangatlah dibutuhkan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PPKn dapat dikatakan belum maksimal. Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu media gambar. Guru sudah menggunakan video sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, tetapi video yang diberikan hanya berupa *slides* PowerPoint yang ditambahkan suara atau *dubbing*. Kurangnya gambar atau contoh nyata yang

⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), h. 105. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

⁷ Dodik Kariadi, "Revitalisasi Nilai-Nilai Edukatif Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Masyarakat Berwawasan Global Berjiwa Nasionalis," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 1, no. 1 (2016), h. 15. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

diberikan oleh guru membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah dapat dikatakan inovatif, tetapi belum interaktif. Peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kurangnya partisipasi peserta didik membuat peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan minat serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang juga dilakukan terhadap peserta didik kelas V sekolah dasar mengenai media pembelajaran, didapatkan informasi bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dalam bentuk video. Video yang dimaksud di sini, yaitu video yang menarik, tidak hanya teks dan suara saja. Peserta didik menyampaikan bahwa terdapat kesulitan dalam memahami materi "Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila". Peserta didik mengalami kesulitan dalam memberikan contoh-contoh maupun penerapan nilai-nilai Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Solusi dari permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran PPKn yang ada, yaitu dengan diadakannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan media pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PPKn. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya pada materi "Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila".

Pemilihan media pembelajaran untuk peserta didik tidak dapat dilakukan secara asal-asalan. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran. Kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu media yang akan

dipilih harus memperhatikan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan guru harus mengetahui karakteristik dari media pembelajaran itu sendiri.⁸ Kriteria-kriteria ini harus diterapkan agar media pembelajaran yang dipilih dapat dimanfaatkan secara efisien dan efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran PPKn, yaitu media video animasi. Media video adalah media pembelajaran dalam bentuk audio-visual, yang mana berisi gambar, suara, maupun animasi yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih tegas dan kuat.⁹ Media video animasi dalam pembelajaran PPKn juga dapat menginspirasi, meningkatkan, dan merangkul peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media video animasi juga dapat membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media video animasi cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pembelajaran PPKn.

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran video animasi Powtoon. Hasmira, Anwar, dan Muh. Yusuf dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa" pada tahun 2017 dengan subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas IV SDN 1 Ngapa Tahun Pelajaran 2017/2018 dan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).¹⁰ Penelitian ini menghasilkan bahwa

⁸ Rita Angraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Nilai," *Journal of Moral and Civic Education* 1, no. 1 (2017), h. 18. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

⁹ Corry Pebriani, "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 1 (2017), h. 14. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

¹⁰ Hasmira, Anwar, and Muh. Yusuf, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa,"

penggunaan media video animasi dapat meningkatkan efektivitas mengajar guru, meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Penelitian lainnya dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar” oleh Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, dan Abdul Wahid Asadullah pada tahun 2020 dengan subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas IV SDN Mantup 1 Tahun Ajaran 2019/2020 di semester ganjil. di semester ganjil dan dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.¹¹ Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual Powtoon pada pembelajaran Matematika valid dan layak digunakan pada materi bangun datar.

Penelitian lainnya, yaitu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem" pada tahun 2020 oleh Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, dan Eva Oktaviana dengan subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas V SDN Jatirahayu III Bekasi dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.¹² Penelitian ini mengemukakan bahwa media pembelajaran video interaktif Powtoon layak digunakan untuk digunakan pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat diketahui bahwa media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran video

Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS 1, no. 2 (2017), h. 128–137. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

¹¹ Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, and Abdul Wahid Asadullah, “Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020), h. 40–50. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

¹² Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana, “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem,” in *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2021, 225–233. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

animasi. Kebaruan dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dilengkapi dengan kuis dalam bentuk *barcode* pada akhir pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengevaluasi kembali materi yang telah disampaikan. Media pembelajaran video animasi ini juga dikemas dengan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik dan dengan animasi yang menarik. Selain itu, media pembelajaran video animasi dilengkapi dengan buku panduan penggunaan video animasi. Hal ini bertujuan untuk membantu guru dalam menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Buku panduan penggunaan video animasi juga dikemas dalam bentuk *barcode*. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran PPKn.
2. Peserta didik merasa mudah bosan dan kurang antusias dalam proses pembelajaran PPKn.
3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.
4. Dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik, yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) materi “Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran video animasi layak digunakan pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Secara Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menambahnya wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat, yaitu media video animasi dalam proses pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman baru serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan kepala sekolah terkait media pembelajaran video animasi sehingga dapat dijadikan referensi penggunaan media pembelajaran PPKn di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.

