



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah dalam mengembangkan potensi dan minat peserta didik seharusnya difasilitasi secara tepat dan kreatif dengan mengeksplorasi ilmu pengetahuan secara menarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik didalam kelas dengan memanfaatkan teknologi digital baik dalam bentuk media ajar, bahan ajar maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan karakteristik dan gaya belajar para peserta didik (Usodo et al., 2017). Transisi perkembangan digital mendorong pendidik agar mampu beradaptasi dengan mengeksplorasi berbagai jenis pilihan media digital sebagai alat atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat memanfaatkan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Gabungan dari teknologi dan kreativitas yang menghasilkan video gambar bergerak atau serangkaian gambar diam yang menciptakan ilusi gerakan dinamakan animasi menurut (Wells, 2013).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan fondasi utama untuk belajar dan bekerja karena menekankan pada penguasaan literasi (berbahasa dan berpikir). Keterampilan Literasi merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi melalui berbagai aktivitas berbahasa, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Literasi mencakup kemampuan berpikir kritis, analitis, serta pemanfaatan teknologi untuk mengakses informasi digital (Mulyati et al., 2024). Keterampilan literasi menjadi tolak ukur kemajuan dan perkembangan bagi generasi muda Indonesia. Fungsi Bahasa Indonesia sebagai pemersatu bangsa sangatlah penting (Try et al., 2022). Berkomunikasi menjadi bermakna jika yang dimaksudkan tersampaikan dan direspon lawan komunikasi (Asip, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membangun dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan literasi dalam berkomunikasi, yang mendukung kesuksesan dalam pendidikan dan karier. Ada dua kelompok jenis teks yang diajarkan berdasarkan pada sumber informasi yang digunakan, yaitu teks fiksi (non ilmiah, imajinatif, sastra) dan nonfiksi (fakta, ilmiah, non sastra) (Febrianti & Thahar, 2020)

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2022) adalah keterampilan membentuk berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsra) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Pada kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki capaian pembelajaran yang sudah dirancang dan ditetapkan harus berpijak pada Standar Nasional Pendidikan (SNP) terutama dalam Standar isi. Pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada capaian pembelajaran. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, peserta didik dituntut untuk mampu memproduksi atau menulis teks dengan baik dan benar.

Kompetensi berbahasa ini berlandaskan pada tiga elemen utama yang saling berhubungan dan saling memperkuat dalam pengembangan kemampuan peserta didik, yaitu bahasa (untuk memperluas penguasaan kebahasaan), sastra (kemampuan untuk memahami, mengapresiasi, merespons, menganalisis, serta menciptakan karya sastra), dan berpikir (dengan cara yang kritis, kreatif, dan imajinatif). Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa peserta didik (Widyantara & Rasna, 2020). Berbagai elemen yang dapat dikembangkan dalam menulis antara lain penyusunan kalimat, paragraf, struktur bahasa, pemahaman makna, dan kemampuan metakognitif dalam beragam bentuk teks. Menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat tapi juga mengembangkan dan menuangkan pikiran - pikiran dalam struktur tulisan diungkapkan oleh (Antika et al., 2023).

Keterampilan menulis dengan baik karena adanya pengetahuan yang didapat dari membaca. Semakin sering membaca, kemampuan berbahasa dapat berkembang melebihi rata-rata yang dimiliki orang kebanyakan. Proses membaca merupakan awal dari seseorang mengekspresikan dirinya melalui tulisan (Nofitri & Noveria, 2020). Menulis dapat dipersepsi sebagai bagian literasi yang dapat

dijadikan media pengembangan diri. Faktanya, tingkat kemampuan literasi masyarakat Indonesia sangat rendah saat ini. Hubungan kemampuan literasi dengan keterampilan menulis peserta didik di sekolah dasar adalah literasi mencakup kemampuan memahami teks seorang anak untuk dapat dikembangkan menjadi sebuah gagasan yang dapat dituliskan. Apabila peserta didik memiliki kosakata yang luas dan memahami struktur kalimat dapat dikatakan literasi anak sudah meningkat. Faktanya peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam menyusun kalimat dengan baik dan benar, serta belum memahami penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan gaya bahasa yang tepat. Meskipun peserta didik memiliki potensi menulis yang serupa, tidak semua memiliki keterampilan menulis yang setara (Nani & Hendriana, 2019).

Pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai dan menggunakan jenis-jenis teks tersebut di masyarakat. Teks berbasis genre memiliki tujuh jenis teks sebagai tujuan sosial, yaitu: rekon, eksplanasi, eksposisi, prosedur, laporan, deskripsi dan narasi (Suwandi, 2022). Di antara jenis teks tersebut hanya beberapa teks yang mulai dipelajari dari tingkat sekolah dasar, salah satunya adalah teks deskripsi. Teks deskripsi menurut Kosasih & Endang, 2018 dalam (Febrianti & Thahar, 2020) merupakan teks yang mendeskripsikan suatu objek atau keadaan tertentu dengan sedetailnya berdasarkan sudut pandang pribadi penulis. Teks deskripsi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu identifikasi, deskripsi bagian, dan penutupan. Selain itu, teks deskripsi memiliki ciri khas dalam isinya yang membedakannya dari jenis teks lainnya. Pertama, isi teks deskripsi menjelaskan secara detail bagian-bagian dari objek. Kedua, isi teks deskripsi menggambarkan objek secara nyata dengan penggunaan kata-kata khusus. Ketiga, teks deskripsi bersifat subjektif. Pembelajaran menulis teks deskripsi dimulai sejak tingkat sekolah dasar dengan tujuan agar peserta didik dapat menggambarkan suatu objek secara detail. Teks deskripsi berfungsi untuk menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci agar pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar, atau merasakan hal yang digambarkan. Teks deskripsi melatih peserta didik untuk menggunakan bahasa secara jelas, terstruktur, dan detail. Dengan menguasai sebuah teks deskripsi peserta didik belajar memilih kata-kata yang tepat, terutama dalam menggunakan

kata sifat, kata keterangan, dan kata kerja yang menggambarkan suatu objek atau peristiwa.

Aspek-aspek teks deskripsi menurut Godvany dalam (Umam & Firdausa, 2022) ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh siswa dalam menulis teks deskripsi, seperti penggunaan ejaan, tanda baca, pemilihan kata, kerapihan, dan yang paling penting adalah organisasi isi yang jelas, di mana objek digambarkan secara rinci menggunakan indra. Namun, kenyataannya kemampuan menulis teks deskripsi masih rendah dan perlu ditingkatkan. (Nurfajri & Wardana, 2023) menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti rendahnya minat untuk belajar menulis, kurangnya rasa percaya diri, minimnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta sikap peserta didik yang dapat memengaruhi perkembangan keterampilan menulis deskripsi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh dari luar diri peserta didik, seperti kurangnya perhatian dan bimbingan dari keluarga di rumah, orang tua yang sibuk dengan pekerjaan sehingga tidak memantau perkembangan peserta didik di sekolah. Faktor dari pendidik juga sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran dikelas, kurang kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan monoton karena yang digunakan hanya metode ceramah dan penugasan, pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian materi saja sehingga keterampilan literasi dan menulis tidak begitu maksimal (Hijjayati et al., 2022).

Hasil kuisioner dan wawancara analisis kebutuhan terhadap guru kelas IV dan 30 peserta didik kelas IV SDN Pondok Kelapa 03 Pagi, didapatkan fakta bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia ada sekitar 90% peserta didik mengatakan mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menyenangkan, 10% peserta didik menjawab tidak. Ada 86,7 % peserta didik berpendapat mengalami kesulitan ketika menuliskan sebuah ide/gagasan sebuah teks pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Sedangkan kesulitan menuliskan sebuah teks deskripsi ada 66,7 % peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan

harian bab 3 bahasa Indonesia yang berisi materi teks deskripsi pada 75% peserta didik tidak mampu menguasai materi teks deskripsi.

Peserta didik SDN Pondok Kelapa 03 Pagi merasa kesulitan dalam menuangkan ide yang akan ditulis, serta bingung tentang bagaimana memulai menuangkan ide/gagasan dalam sebuah tulisan dan tidak memperhatikan aspek ejaan, penggunaan huruf kapital, dan kalimat yang runut. Selain itu peserta didik kurang memperhatikan tampilan tulisan, seperti jarak antar kata yang tidak rapi, yang mengakibatkan pembaca sulit memahami makna kalimat yang dituliskan. Ide yang disusun oleh peserta didik masih terbilang kurang terorganisir, karena hubungan antar kalimat tidak menggunakan kata penghubung, dan kurang merinci untuk topik teks deskripsi yang sedang dituliskan.

Hal tersebut telah dilakukan beberapa penelitian yang ditemukan para peneliti yang terdahulu. Penelitian pertama berjudul *"Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi"* (Anditasari et al., 2018), Penelitian ini mengembangkan produk berupa media berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi dengan mengadaptasi metode rapid prototyping. Sementara kebaharuan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi dengan metode ADDIE. Penelitian yang kedua berjudul, *"Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar"* (Imawati et al., 2022), Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran yang berfokus pada materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk meningkatkan literasi Sains yang berfokus pada mata pelajaran IPA. Sedangkan kebaharuan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama materi Teks Deskripsi. Penelitian yang ketiga berjudul, *"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Deskriptif dengan Pendekatan Savi Berbantuan Video Bagi Siswa SD"* (Pratama et al., 2017) Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode pendekatan Savi dalam menulis Deskriptif berbantuan video pada siswa SD. Penelitian ini dianalisis kebutuhannya pada 4 sekolah dasar, hasil validitas dan keefektifannya menunjukkan bahwa

pengembangan perangkat pembelajaran pendekatan savi disimpulkan efektif dan valid. Sementara penelitian yang akan dilakukan, Pengembangan Media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD akan sampai tahap uji keefektivitas produk dalam implementasi materi pembelajaran sebenarnya di satu sekolah, hingga didapatkan produk hasil penelitian yang layak dan efektif untuk digunakan nantinya.

Penelitian yang keempat berjudul, “*Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar*” (Inggriyani & Pebrianti, 2021), Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif melalui metode analisis yang mana peneliti menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang yang diamati peneliti. Sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Penelitian kelima berjudul, “*Analisis Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi dengan Media Gambar Seri Siswa Sekolah Dasar*” (Umam & Firdausa, 2022). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan media gambar seri pada siswa di kelas III Sekolah Dasar. Sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan media ajar video animasi, yang akan diteliti juga peserta didik di kelas IV dan menggunakan metode R&D dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

Temuan penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas, maka dapat diasumsikan bahwa keterbaruan dari penelitian yang akan dilakukan adalah produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa video animasi yang fokus pada materi teks deskripsi “Rute Menuju Sekolah”, untuk membantu peserta didik dalam memahami pengertian, ciri-ciri dari teks deskripsi, mampu menuliskan ide gagasan dalam bentuk karangan singkat teks deskripsi, dan meningkatkan keterampilan menulis tes deskripsi pada peserta didik di kelas IV SDN Pondok Kelapa 03 Pagi. Piaget dalam (Budiyanti et al., 2023) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui tahap-tahap yang jelas, di mana mereka mulai memahami konsep-konsep dasar sebelum mengembangkan keterampilan yang lebih kompleks. Adapun untuk meningkatkan keterampilan

dalam menulis teks deskripsi. Salah satu media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran peserta didik fase B adalah video berbasis animasi. (Heinich, 1996) mengungkapkan Video merupakan salah satu media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak dengan kemampuan khusus untuk mengatur waktu dan ruang. Melalui tayangan video pembelajaran yang mampu mendeskripsikan suatu objek, siswa dapat mempelajari objek yang berada jauh dan melihatnya secara lebih dekat dengan detail melalui tayangan yang disajikan, karena pengamatan melalui video memungkinkan hal-hal yang sulit dilihat secara langsung untuk dapat diamati dengan jelas. Prinsip pembelajaran multimedia menurut (Mayer, 2024), yang menekankan kombinasi elemen visual dan audio dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ada tiga yaitu *Coherene Principle* (Hilangkan elemen yang tidak relevan) , *Signaling Principle* (Beri penekanan pada poin penting), dan *Redundancy Principle* (Hindari menyajikan teks narasi dan visual yang berlebihan).

Animasi membantu siswa belajar dengan dua cara: pertama, memfasilitasi pembuatan representasi mental dari konsep, fenomena, dan proses; kedua, menggantikan proses kognitif yang sulit seperti abstraksi dan imajinasi (Williamson & Abraham, 1995) sehingga animasi menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan imajinasi mereka melalui ilustrasi yang unik dan kreatif. Sehingga saat video dikombinasikan dengan animasi menghasilkan mampu menggambarkan objek, suasana, atau peristiwa dengan cara yang sangat visual, sehingga peserta didik lebih mudah memahami detail yang perlu mereka deskripsikan. Video animasi dapat memfasilitasi siswa dalam membentuk representasi mental dari objek atau situasi yang dideskripsikan, sehingga mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan berlandaskan teoritis pendapat dari (Mayer, 2024). sejalan dengan pendapat teoritis dari (Williamson & Abraham, 1995) yang menyatakan bahwa animasi membantu peserta didik dalam memahami konsep dengan lebih jelas, menggantikan proses kognitif yang sulit seperti abstraksi dan imajinasi. Hal ini sangat relevan dalam menulis teks deskripsi yang membutuhkan kemampuan observasi dan imajinasi yang kuat.

Tampilan visual yang menarik animasi membantu menyederhanakan konsep-konsep yang rumit dan mempertahankan minat siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi mempermudah peserta didik memahami objek yang akan di deskripsikan. Video animasi berperan penting dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran, yang mana informasi melalui media harus melibatkan peserta didik, materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis sesuai dengan prinsip belajar agar pendidik menyiapkan instruksi pembelajaran yang efektif (Kustandi & Darmawan, 2020). Keunggulan dari video animasi ini terletak pada perpaduan berbagai unsur seperti audio, video, teks, animasi, dan gerakan yang menyatu, menjadikannya sebagai media yang sangat menarik. (Izzaturahma et al., 2021). Dalam pemilihan jenis media yang akan dikembangkan perlu diperhatikan jenis materi pelajaran dalam kurikulum yang dinilai perlu ditunjang oleh media pembelajaran. Kemudian dilakukan telaah tentang jenis media apa yang tepat untuk menyajikan materi pelajaran yang dikehendaki.

Berdasarkan hasil studi penelitian yang dilakukan pada peserta didik diperoleh 76,7 peserta didik SDN Pondok Kelapa 03 Pagi menyatakan menonton video animasi mempermudah kamu memahami berbagai objek untuk dituangkan menjadi sebuah tulisan. Ada 93,3 % peserta didik menyatakan media pembelajaran dapat membuat motivasi belajar dan meningkatkan keterampilan dalam menulis teks deskripsi karena peserta didik memiliki kesempatan memutar berulang kali materi pada video dirumah. Hasil analisis peserta didik tidak jauh berbeda dengan hasil analisis kebutuhan pada pendidik menyatakan bahwa minat peserta didik belajar menggunakan media pembelajaran sangat tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media ajar, dan peserta didik mengatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti sebuah video animasi dalam membantu menuliskan langkah-langkah sebuah teks deskripsi. Meskipun begitu media cetak (buku paket) tetap menjadi panduan sumber utama dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pendidik dan peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi merupakan perangkat yang sangat menarik dan disukai peserta didik.

Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran karena kurang mengaitkan materi ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik merasa pembelajaran yang diperoleh tidak bermanfaat bagi kehidupannya (Dwipayana dkk., 2020). Kehadiran media dalam kegiatan

pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar peserta didik di sekolah dasar bisa lebih tertarik dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya (Ponza et al., 2018). Peserta didik lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan lebih konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik fase B di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurrahmi & Indihadi, 2020) yang berjudul "*Analisis Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Melalui Tayangan Video*" menunjukkan bahwa dengan metode analisis deskriptif kualitatif penelitian di SDN 1 Cikunir, siswa yang belajar menulis teks deskripsi melalui tayangan video mencapai kategori keterampilan menulis yang baik, dengan 5 siswa dalam kategori sangat tinggi dan 13 siswa dalam kategori tinggi. Dengan kesimpulan bahwa hasil keterampilan menulis teks deskripsi melalui tayangan video memiliki kecenderungan yang baik. Selain itu studi penelitian, Penelitian yang dilakukan oleh (Warliana & Indihadi, 2021) yang berjudul "*Kemampuan Siswa Menulis Teks Deskripsi Berbasis Media Video di Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa dengan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran menulis teks deskripsi menghasilkan 4 siswa dalam kategori sangat tinggi, 3 siswa dalam kategori tinggi, dan 3 siswa dalam kategori sedang, tanpa ada siswa dalam kategori rendah atau sangat rendah. Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan (Pranata et al., 2022) yang berjudul "*Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa dengan penelitian korelasional dengan analisis data kuantitatif asosiatif disimpulkan bahwa video animasi berbasis animaker terdapat efektivitas yang signifikan terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil kolerasi koefisien bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,538 > 0,374$). Sementara itu, dari pengujian hipotesis dengan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,254 > 1,7011$) sehingga hipotesis penelitian dapat diterima dan terbukti.

Temuan penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas, mengungkapkan bahwa video animasi yang dirancang baik sesuai dengan karakter peserta didik

menghasilkan peningkatan signifikan meskipun menggunakan model penelitian yang berbeda-beda. Berdasarkan teoritis yang disampaikan Mayer, video animasi memenuhi prinsip menyampaikan informasi secara terstruktur dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami detail yang diperlukan untuk menulis teks deskripsi. Video animasi juga dapat memberikan pengalaman visual langsung yang memperkuat ingatan peserta didik dalam mendeskripsikan objek atau situasi. Dengan visualisasi yang menarik, peserta didik lebih terdorong untuk belajar dan menghasilkan karya tulis deskriptif yang lebih baik. Secara empiris penggunaan video animasi dalam pembelajaran teks deskripsi meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat yang runtut, mendetail, dan relevan dengan tema. Dalam menggunakan video animasi mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi dibandingkan metode ceramah, sehingga waktu belajar lebih efektif digunakan untuk praktik menulis. Dan apabila peserta didik masih kurang memahami materi, video animasi tersebut dapat diputar ulang kembali. Sehingga keterampilan menulis teks deskripsi dengan mendetailkan aspek visual, emosional dan objek menjadi satu dalam sebuah video

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk pembelajaran dalam bentuk video animasi untuk dipergunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas IV di SDN 03 Pondok Kelapa Pagi. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi dengan melihat objek yang akan dipelajari melalui produk video animasi yang dikembangkan pada penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan ke dalam perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?

2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.
2. Melakukan uji kelayakan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD
3. Melakukan uji keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada materi Bahasa Indonesia Bab 3 Tema “Lihat Sekitar” dengan Sub Tema tentang “Rute Menuju Sekolah, Lingkungan Rumahku, dan Lingkungan Sekolahku” di kelas IV SD. Penelitian dibatasi dengan menghasilkan produk video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan membawa manfaat yang signifikan, baik dari segi teoritis maupun praktis, kepada berbagai pihak yang terlibat dalam konteks Pendidikan. Adapun pihak-pihak yang diharapkan mendapatkan manfaat dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi yang mendalam pada ruang teoritis untuk mengembangkan dan menghasilkan produk video animasi berbasis powtoon pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan memberi informasi pada dosen, dan mahasiswa mengenai pengembangan produk video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

3. Manfaat Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat pada peserta didik yang mana produk media ajar video animasi dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Manfaat Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi guru/pendidik dalam mengembangkan sarana untuk membantu proses mengajar di kelas dengan menggunakan produk video animasi guna meraih tercapainya tujuan pembelajaran

5. Manfaat Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan memberi informasi dan wawasan bahwa pentingnya sebuah media pembelajaran sebagai perangkat ajar di dalam kelas.