

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah perkembangan pesat dalam ranah digital, pendidikan mengalami perubahan transformasional untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga dapat memperluas wawasan dan memperkuat kemampuan untuk mengambil keputusan yang cerdas dan bijaksana.¹ Oleh karena itu, pendidikan harus terus berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, terutama di era digital seperti sekarang. Pendidikan di abad ke-21 telah mengalami transformasi melalui penggunaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju.²

Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan besar dalam dunia kerja dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi dan digitalisasi menjadi kunci utama dalam Revolusi Industri 4.0, hal ini mempengaruhi bagaimana siswa belajar dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu cara untuk membantu siswa beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0 adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan bukan hanya memberikan keuntungan bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran.³

¹ U. Rahardja, T. Hariguna, and Q. Aini, "Understanding the impact of determinants in game learning acceptance: An empirical study. " *International Journal of Education and Practice*, vol. 7, no.3, pp. 136 – 145, 2019, doi: 10.18488/journal.61.2019.73.136.145.

² N. Lutfiani, S. Wijono, U. Rahardja, A. Iriani, Q. Aini, and R. A. D. Septian, "A Bibliometric Study: Recommendation based on Artificial Intelligence for iLearning Education," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 5, no. 2, pp. 112–119, Nov. 2022, doi: 10.34306/att.v5i2.279.

³ Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industry 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.

Salah satu contoh implementasi penggunaan teknologi dalam pendidikan yang populer saat ini adalah pembelajaran online. Pembelajaran online memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas oleh waktu dan ruang. Hal ini memudahkan siswa yang memiliki kesibukan atau keterbatasan fisik untuk belajar. Selain itu, pembelajaran online juga dapat menyediakan akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih luas, seperti video pembelajaran, buku elektronik, dan platform pembelajaran digital yang interaktif.⁴ Teknologi dalam pendidikan dapat membantu siswa beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

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.⁵ *Pertama*, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan bantuan alat *e-learning*. *Kedua*, pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing – masing. *Ketiga*, siswa dibebaskan untuk memilih bagaimana cara mereka belajar. Siswa dapat memilih alat maupun Teknik pembelajaran yang disukai. *Keempat*, pembelajaran berbasis proyek harus lebih dikedepankan. *Kelima*, penggunaan metode eksperimen dalam proses pembelajaran. *Keenam*, siswa dapat belajar tentang interpretasi data. *Ketujuh*, evaluasi terbagi menjadi 2 (dua) yaitu, evaluasi teori dan evaluasi praktik. *Kedelapan*, siswa dapat dilibatkan dalam perancangan dan pembaharuan kurikulum. Pendapat maupun saran dari siswa dapat menjaga keaktualan dan kegunaan dari kurikulum itu sendiri. *Kesembilan*, peran guru berubah menjadi fasilitator yang akan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

⁴ Indrata, Y., Ambiyar, A., Samala, A.D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan . *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351-3363.

⁵ 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.

Peran guru sebagai seorang pendidik dalam pendidikan dan pembelajaran dalam memajukan pendidikan, ini karena guru berinteraksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran. Guru sebagai pendidik didalam pembelajaran pada era pendidikan 4.0 ini harus memiliki *soft skill* yang kuat, antara lain: *critical thinking, creative, communicative collaborative*. Guru sebagai pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global, selain itu juga guru dituntut untuk menghasilkan siswa yang mampu bersaing di Era Revolusi Industri 4.0⁶. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga terciptanya kegiatan belajar yang bermakna, serta dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ke siswa agar dapat lebih mudah dipahami, Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu muatan pembelajaran di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di dalam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, dan berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia.⁷ IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip – prinsip dasar dalam pembelajaran IPAS

⁶ Cann, O., 2016. *Five million jobs by 2020: The real challenge of the fourth industrial revolution*. World Economic Forum. International Organisation for Public Private Cooperation, Geneva, Switzerland. Available from https://www.weforum.org/pres_s/2016/01/five-million-jobs-by2020-the-real-challenge-of-thefourth-industrial-revolution/.

adalah melatih keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat pada diri siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SDN Utan Kayu Selatan 01 Jakarta Timur diketahui bahwa penggunaan media pada pembelajaran IPS dapat dikatakan belum maksimal. Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu barang sehari – hari, power point, dan video yang diambil dari youtube, membuat siswa mengalami kesulitan dan minat dalam pembelajaran IPS ini. Media yang digunakan oleh guru ini belum dapat dikatakan media pembelajaran interaktif. Sehingga partisipasi siswa kurang interaktif mudah bosan atau jenuh.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas 4 SDN Utan Kayu Selatan 01 Jakarta Timur mengenai media pembelajaran didapatkan informasi bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran animasi. Video yang dimaksud disini adalah video interaktif, kreatif, terdapat gambar animasi, ada suara dan musik tidak hanya tulisan. Sehingga, siswa kurang tertarik. Solusi dari permasalahan ini adalah, seorang guru perlu membuat media pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran salah satunya media pembelajaran *doratoon*. Kriteria – kriteria ini harus diterapkan agar media pembelajaran yang dipilih dapat dimanfaatkan secara efisien dan efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran *Doratoon* adalah perangkat lunak berbasis website yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun, transisi, audio, gambar, dan tulisan. Produk yang dihasilkan berupa video animasi. Media pembelajaran ini dapat ditayangkan secara offline sehingga pembelajaran dapat membuat waktu lebih efektif.⁸ Pengembangan media pembelajaran *doratoon* belum dilakukan oleh guru SD lokasi penelitian ini. Media pembelajaran ini,

⁸ Fauziah, M. P., and Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

dapat dimaknai sebagai peristiwa yang memungkinkan akan memberikan peluang bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan adanya minat belajar dalam diri siswa maka akan menimbulkan keingintahuan dalam diri siswa untuk terus belajar. Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.⁹ Keingintahuan belajar itu bisa diperoleh dari media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Jika bahan pelajaran dan media yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak tertarik untuk belajar dengan maksimal. Ia tidak memperoleh kepuasan dari proses pembelajaran itu. Sebaliknya media pembelajaran yang menarik minat siswa akan memungkinkan siswa memperoleh tujuan pembelajaran yang optimal. Minat belajar setiap siswa tidak sama, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan mudah berinteraksi dengan pelajaran yang diberikan oleh guru karena keingintahuannya yang tinggi. Sementara, siswa yang memiliki minat belajar rendah sulit berinteraksi dalam pembelajaran karena, siswa cenderung tidak ingin tahu dan tidak berinteraksi dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Oleh (Fany Chaerun Nisa, Teti Rostikawati, Dendy Saeful Zen). Di kelas V SDN Batutulis 3 Kota Bogor, Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model *Four D* (*Define, Design, Development, Disseminate*). Hasil perhitungan angket validasi dan angket responden menggunakan skala likert, hasil penelitian dari ahli media, bahasa, materi dan respon guru dinyatakan sangat layak digunakan.¹⁰

⁹ Slameto. 2010. Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta

¹⁰ Fany Chaerun Nisa, R. Teti Rostikawati, Dendy Saeful Zen. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Jurnal Elementaria Edukasia, Volume 6, No. 4, Desember 2023, 2101-2116.

Penelitian yang lainnya, yaitu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 03 Koto Besar”. Oleh (M. Anggrayni, Ratnawati, Diana Fransiska). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian (R&D) *Research and Development*, kemudian model pengembangan media video animasi ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan media video animasi menggunakan cupcut dinyatakan sangat valid.¹¹

Dalam pengembangan media ini, materi yang berisi tentang pembelajaran yang disampaikan oleh guru mengenai Indonesiaku Kaya Budaya. Media ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga mempermudah siswa untuk belajar. Oleh sebab itu, untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka akan dikembangkannya media pembelajaran berupa media tayangan video animasi yang aktif dan menarik dengan judul “**Pengembangan Audio Visual Menggunakan Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas 4 Sekolah Dasar**”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi indonesiaku kaya budaya
2. Kurangnya minat belajar siswa terhadap materi indonesiaku kaya budaya
3. Kurang penggunaan media audio visual berbasis *doratoon* di Sekolah Dasar
4. Dibutuhkannya media audio visual yang menarik, dapat membantu siswa dalam memahami materi indonesiaku kaya budaya.

¹¹ M. Anggrayni, Ratnawati Ratnawati, Diana Fransiska.”Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”. Jurnal Guru Madrasah Ibtidaiyah , 6(1):169-179. DOI:[10.54069/attadrib.v6i1.496](https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496)

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan media audio visual berbasis *doratoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi indonesiaku kaya budaya kelas 4 sekolah dasar”**.

D. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media audio visual menggunakan *doratoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi indonesiaku kaya budaya kelas 4 sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual menggunakan *doratoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi indonesiaku kaya budaya kelas 4 sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah. menambahnya wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat, yaitu media audio visual berbasis *doratoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi indonesiaku kaya budaya kelas 4 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 Siswa

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dengan penggunaan media audio visual berbasis *doratoon* yang menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada kepala sekolah terkait media audio visual berbasis *doratoon* sehingga dapat dijadikan referensi penggunaan media untuk pembelajaran IPS indonesiaku kaya budaya di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

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

