

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis yang bertujuan untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik.¹ Sebenarnya psikologi dan ilmu pendidikan tidak bisa dipisahkan antara satu sama lain. Karena keduanya saling mempunyai hubungan timbal balik. Pendidikan tidak akan berhasil dengan baik apabila tidak didasarkan kepada psikologi perkembangan.²

Pendidikan merupakan *investasi* ilmu pengetahuan yang sangat berharga bagi pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Sebagaimana Rasulullah SAW bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah).³

¹ Akdon, *Menejemen Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 16.

² Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 71.

³ Adul Madjid Khon, *Hadist- Hadist Pendidikan (Hadist Tarbawi)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 141.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.⁴ Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadimanusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan, oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Dalam situasi saat ini sekolah tidak dibolehkan untuk masuk. Karena adanya pandemi seorang siswa kini hanya bisa belajar dengan jarak jauh yaitu dengan belajar di rumah masing- masing karena adanya *Covid-19*.

Covid-19 merupakan singkatan dari *coronavirus disease 2019* adalah penyakit jenis baru yang disebabkan oleh *virus server acute respiratory syndrome coronavirus-2 (SARS_Cov-2)* yang sebelumnya disebut *novel coronavirus (2019-nCov)*. Secara global virus ini sangat cepat menular. Ditandai dengan demam dan gejala pernapasan seperti batuk, sesak napas, dan kesulitan bernapas. Pada kondisi

⁴ Republik Indonesia, *Undang- Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

parah menyebabkan *pneumonia*, *sindrom* pernapasan akut, gagal ginjal, bahkan kematian.⁵ Pandemi *Covid-19* ini tidak hanya memberikan dampak besar pada bidang kesehatan saja namun juga berdampak diberbagai bidang lainnya, salah satunya pendidikan. Kehadiran *Covid-19* secara tiba-tiba mendesak berbagai elemen-elemen dalam dunia pendidikan yang beradaptasi dengan keadaan yang ada. Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dalam rangka percepatan penanganan *Corona Virus Disease* 2019 (*Covid-19*). Mengatur pelaksanaan pembatasan sosial berskala besar yang ditetapkan oleh menteri kesehatan dan dapat dilakukan oleh pemerintah daerah berdasarkan persetujuan Menteri Kesehatan.⁶ Kondisi pandemi *Covid-19* memaksa agar setiap kegiatan dilaksanakan di rumah. Slogan *work from home* dan *study from home* menjadi familiar saat ini. Hal ini tentu memberikan *shock effect* yang cukup besar bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Selama ini, secara umum pendidikan di Indonesia dilakukan secara langsung diluar kelas (*non-site*) dengan bertatap muka, namun akhirnya harus berubah menjadi *daring* (*online*).

Pembelajaran *daring* di Indonesia memiliki beberapa masalah salah satunya adalah pada masa pandemi *Covid-19* Seorang anak banyak beranggapan bahwasanya sekolah sedang libur panjang karena mereka belajar di rumah hanya mengerjakan tugas setiap hari dari guru melalui *whatsaap* tanpa adanya

⁵Rahayu Siti, *Covid19 The Nightmare or Rainbow*, (Jakarta Selatan: Mata Aksara, 2020), hlm. 1.

⁶Sripim Polri, *Kumpulan Inti Sari Peraturan Dan Pedoman Tentang Penanganan Corona Virus Disease* 2019, (Madura: Trunojoyo, 2019), hlm. 2.

penjelasan materi. Selain itu ada juga masalah jaringan, akses masyarakat terhadap ketersediaan layanan internet di Indonesia (*digital divide*). Selain masalah *infrastruktur* jaringan internet yang belum merata di Indonesia, masalah pembelajaran daring di Indonesia juga terkait dengan jaringan kompetensi (*competency divide*) dikalangan guru. Cukup banyak guru yang belum sepenuhnya siap untuk melakukan pembelajaran *daring* ini. Karena ketidak siapan ini, diawal-awal *Covid-19* tak sedikit guru yang secara sederhana melakukan pembelajaran daring dengan memberikan tugas yang bertumpuk kepada siswa tanpa ada penjelasan materi yang disampaikan, sorang anak kelas rendah akan merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa adalah *sistem* lambang bunyi bersifat *arbiter*, yang digunakan oleh suatu masyarakat umum untuk kerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.⁷ Berbahasa merupakan suatu keterampilan yang dapat diperoleh melalui proses formal maupun nonformal, yang dimaksud latihan formal adalah proses yang didapatkan melalui lembaga pendidikan, sedangkan yang dimaksud non formal adalah melalui latihan sehari-hari karena dalam pergaulan sehari-hari tanpa disadari seseorang telah melakukan proses latihan berbahasa.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional di negara Indonesia.⁸ karena bahasa Indonesia itu bagian dari sarana yang digunakan oleh manusia untuk

⁷ Chaer Abdul, *Linguistik Umum*, (Jakarta: Renika Cipta, 2012), hlm.1.

⁸ Chaer Abdul, *Linguistik Umum...*, hlm. 3.

berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain dalam proses pembelajaran. Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Selain itu, bahasa juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta penyebarluasan ilmu pengetahuan. Peranan bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran bahasa di Sekolah, khususnya di Sekolah Dasar dan sederajatnya. Tidak dapat disangkal lagi bahwa bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi yang menarik antara pendidik dengan peserta didik. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti strategi pembelajaran, metode dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan, baik dalam bentuk buku, modul, lembar kerja, maupun media pembelajaran. Seperti halnya pada saat pandemi saat *daring* teknologi bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran.⁹

Media pembelajaran adalah suatu alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan.¹⁰ Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena

⁹ Muslimin, *Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, dalam Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, Vol.1 No 1, Mei 2011, hlm 9.

¹⁰ Indah Ayu Ainina, "Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Indonesian," dalam *Journal of History Education*, no.3 (Januari 2014), hlm.41.

media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar.¹¹ Hal ini berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara untuk menjelaskan materi pembelajaran. Karena pembelajaran saat ini hanya bisa dilakukan daring saja salah satu media yang tepat digunakan adalah media audio visual seperti media video pembelajaran dengan tampilan audio penjelasan materi dengan desain animasi yang lucu dan menarik agar siswa tidak bosan saat belajar, media ini bisa dibuat melalui *Microsoft Powerpoint*.

Microsoft Powerpoint merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan.¹² Berdasarkan hasil peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan *powerpoint* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dalam media pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya konsep abstrak sebaiknya memanfaatkan media komputer seperti *Microsoft Powerpoint*.

Powerpoint juga memiliki sejumlah potensi yang dapat dioptimalkan untuk menciptakan kegiatan presentasi yang efektif, efisien, dan menarik. Potensi yang dimiliki oleh program *Microsoft Powerpoint*, meliputi: (1) Penggunaan teks. (2) Penggunaan warna. (3) Penggunaan gambar atau grafik. (4)

¹¹Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis," dalam *Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA*, 1.1 (2015), hlm. 92.

¹² Benny A. Pribadi, *Media dan teknologi dalam pembelajaran*, (Jakarta: prenada media group, 2017), hlm. 105.

Penggunaan video dan (5) Penggunaan efek visual.¹³ Dalam pembuatan media pembelajaran dengan *Powerpoint* kami membuat dengan tampilan materi beserta tampilan gambar animasi harapannya agar pengembangan media ini dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh siswa. Agar media pembelajaran tidak terlihat biasa saja, karena dalam *Powerpoint* memiliki banyak potensi, maka media video bisa didesain dengan tampilan-tampilan animasi.

Media video animasi adalah media penyalur pesan yang memberikan tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja, karena memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga motivasi dan minat belajar akan timbul lebih besar, sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.¹⁴

Video animasi pembelajaran berbasis *Powerpoint* merupakan video pembelajaran berisi tentang materi-materi pelajaran yang didesain dengan tampilan animasi. Media ini dapat dijadikan media pembelajaran untuk Sekolah Dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak Sekolah Dasar dan sederajatnya. Media pembelajaran *video animasi dengan Microsoft Powerpoint* sejauh ini masih jarang digunakan oleh guru. Karena seorang guru hanya memberikan tugas melalui *whatsaap* saja. Dari hasil penelitian, di SDN Sumberjo II sudah menggunakan media pembelajaran ini

¹³ Benny A. Pribadi, *Media dan teknologi dalam pembelajaran...*, hlm. 109.

¹⁴ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure" dalam *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, no.3 (Januari 2015): hlm. 43.

namun ada beberapa yang masih kurang memahami cara membuat media dengan lebih menarik dan masih ada yang mendesain media dengan polos sehingga siswa cepat bosan belajar.¹⁵ Dengan demikian, media pembelajaran *video animasi* dengan *Microsoft powerpoint* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi kalimat perintah saat pembelajaran daring. Pengembangan media pembelajaran ini juga dapat mengatasi permasalahan yang dialami siswa dalam proses belajar, seperti kejenuhan, dan sebagainya. Selain itu, penggunaan media yang menggunakan komputer sebagai perangkat keras ini mampu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengolah perangkat lunak komputer untuk mendukung dalam proses belajar mengajar.¹⁶

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *Powerpoint* untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan tampilan yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa Sekolah Dasar. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan seperti belajar sambil bermain anak akan lebih senang. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa lebih senang saat pembelajaran dan bisa memahami materi yang sedang dipelajarinya.

¹⁵ Djoko, Wawancara Tertuis Guru Wali Kelas II, SDN SUMBERJO II, Pukul 11.23, 8 Juni 2021.

¹⁶ Ponza, Jampel dan Sudarma (2018). Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganeshha*. Vol. 6 No. (1) pp. 9-19.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan “Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Microsoft Powerpoint* pada materi kalimat perintah di SDN Sumberjo II dalam masa pandemi *Covid-19*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *video animasi power point* pada materi kalimat perintah kelas II di SDN Sumberjo II dimasa pandemi *Covid-19*?
2. Bagaimana validasi media pembelajaran audio visual berbasis video animasi dengan *Powerpoint* pada materi kalimat perintah kelas II SDN Sumberjo II yang dikembangkan pada masa pandemi *Covid-19*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *video animasi power point* pada materi kalimat perintah kelas II di SDN Sumberjo II dimasa pandemi *Covid-19*.
2. Untuk mengetahui validasi kelayakan media *audio visual* berbasis *video animasi power point* pada materi kalimat perintah kelas II di SDN Sumberjo II dimasa pandemi *Covid-19* yang dikembangkan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang pembuatan media *audio visual* berbasis video animasi *Powerpoint* dalam menunjang kegiatan pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19*.
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mendukung kegiatan belajar-mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai sarana mengembangkan kemampuan dalam mengolah perangkat lunak dalam pembelajaran yang sangat mendukung dimasa depan.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah:

- 1) Diharapkan mampu menjadireferensi dalam pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran *daring*.
- 2) Mampu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengolah perangkat lunak komputer yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menerima pengetahuan dengan baik dan meningkatkan gairah belajarnya.

E. Hipotesis

Berdasarkan teori di atas maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

1) Hipotesis Alternatif (H_a)

Pengembangan media pembelajaran video animasi *Powerpoint* layak dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat perintah di SDN Sumberjo II.

2) Hipotesis Nihil (H_0)

Pengembangan media pembelajaran video animasi *Powerpoint* tidak layak dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat perintah di SDN Sumberjo II.