

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Teknologi saat ini berkembang sangat pesat, banyak kegiatan dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Kemajuan tersebut menuntut kita untuk dapat berperan aktif dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan sebuah alternatif yang baru dan lebih efektif sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Di era digital ini, berbagai informasi dapat diakses melalui media digital, teknologi digital dimanfaatkan sebagai sarana pendukung keberhasilan proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif sehingga menarik minat peserta didik untuk terus belajar. Salah satu materi pembelajarannya ialah tentang pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan salah satu kunci penting dalam pembentukan generasi penerus yang memiliki kepribadian, moral, dan etika yang baik [1]. Pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini seringkali disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik baik, serta kurangnya durasi penyampaian materi pemahaman karakter yang dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan timbulnya rasa jenuh dalam menerima materi yang disampaikan dan menyebabkan materi kurang dipahami secara optimal. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), jumlah siswa sekolah dasar di Indonesia mencapai lebih dari 26 juta siswa tersebar di seluruh wilayah tanah air. Salah satu sekolah dasar yang menjadi perhatian adalah SD Negeri 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai, yang memiliki sekitar 631 siswa. Dari hasil penelitian dan wawancara dengan guru di sekolah tersebut, ditemukan bahwa siswa sering kali mengalami kejenuhan saat menerima materi pendidikan karakter. Metode penyampaian yang masih manual dan kurang interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, keterbatasan waktu dalam pembelajaran juga menjadi kendala dalam membahas nilai-nilai karakter secara mendalam. Banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut. Dari penelitian dan wawancara kepada guru yang mengajar di sekolah dasar 003

Pangkalan sesai, sering kali karena metode pembelajaran yang kurang menarik atau terbatasnya waktu untuk membahas materi karakter. Kondisi ini juga dialami di SDN 003 Pangkalan Sesai, di mana siswa menunjukkan tanda-tanda kejenuhan saat menerima materi Pendidikan karakter. Metode penyampaian yang masih manual dan kurang interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, sehingga diperlukan solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini.

Memandang permasalahan di atas, didapatkan alternatif yang menerapkan pemanfaatan teknologi, untuk mencapai tujuan yang optimal. Dengan menerapkan sebuah media edukasi yang berisikan video pembelajaran yang menyampaikan materi secara visual dengan menarik. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Di Sekolah Dasar Negeri 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai, potensi penggunaan video pembelajaran dalam mendukung pendidikan karakter sangat besar, mengingat adanya kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter.

Salah satu alternatif solusi adalah dengan memanfaatkan teknologi melalui penerapan media edukasi berbasis multimedia, seperti video pembelajaran, untuk mencapai tujuan yang lebih optimal [2]. Video pembelajaran memungkinkan penyampaian materi secara visual dengan cara yang menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan, terutama bagi siswa sekolah dasar. Di SDN 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai, penggunaan video pembelajaran memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan karakter. Media ini dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai karakter melalui visualisasi yang menarik, narasi yang sesuai, dan penyajian yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan teknologi seperti ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter di SDN 003 Pangkalan Sesai.

Pemanfaatan video pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi yang inovatif untuk menyampaikan materi pendidikan karakter. Dengan memadukan visualisasi menarik dan narasi yang sesuai, media ini dapat memberikan jembatan kesenjangan antara teori dan praktik dalam kehidupan siswa sehari-hari. Selain itu,

media ini juga memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [3].

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, implementasi dilakukan dengan membuat video pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mendukung pendidikan karakter di SDN 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai. Video ini akan berisi materi pendidikan karakter yang disajikan melalui visualisasi menarik, narasi yang jelas, dan elemen interaktif untuk meningkatkan minat siswa. Video Pembelajaran ini akan mengangkat tema nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin, dengan memberikan contoh situasi kehidupan sehari-hari yang relevan bagi siswa sekolah dasar.

Dalam proses pembuatannya, video akan memanfaatkan animasi, ilustrasi, dan suara yang menarik untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, video ini dirancang agar mudah diakses melalui perangkat digital seperti komputer, atau tablet, sehingga dapat digunakan baik di kelas maupun di rumah. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa SDN 003 Pangkalan sesai, Kota Dumai tidak hanya lebih mudah memahami materi tetapi juga termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan adanya video pembelajaran ini merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital dan memberikan solusi inovatif bagi SDN 003 Pangkalan Sesai.

Penelitian ini relevan untuk dilakukan mengingat pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa di era digital saat ini. Melalui pemanfaatan video pembelajaran, diharapkan siswa SD Negeri 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai, tidak hanya memahami nilai-nilai karakter secara lebih mendalam tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka diperoleh rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana mempermudah pihak SD Negeri 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai dalam penyampaian materi Pendidikan karakter?
2. Bagaimana membuat sebuah media edukasi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan karakter siswa dan meningkatkan ketertarikan terhadap

pembelajaran yang berisi sebuah video pembelajaran pendidikan karakter di SD Negeri 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian: Penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri 003 Pangkalan Sesai, Kota Dumai, sehingga hasil penelitian tidak secara langsung dapat digeneralisasi ke sekolah lain.
2. Subjek Penelitian: Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 2 di SD Negeri 003 Pangkalan Sesai yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Guru yang terlibat dalam pembelajaran juga dijadikan sumber data pendukung.
3. Variabel yang Diteliti:
 - Variabel bebas: Penggunaan video pembelajaran sebagai media edukasi pada siswa kelas 2 SDN 003 Pangkalan Sesai Kota Dumai.
 - Variabel terikat: Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pendidikan karakter, minat belajar, dan keterlibatan siswa.
4. Materi Pembelajaran: Materi pendidikan karakter yang disampaikan melalui video pembelajaran dibatasi pada beberapa nilai dasar karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, adab dan disiplin.
5. Aspek Teknologi: Penelitian akan membahas pembuatan video pembelajaran, dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung seperti adobe premiere, adobe animate cc dan aplikasi pendukung lainnya. dalam aspek teknologi ini akan berfokus pada efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.
6. Metode Evaluasi: Penelitian akan menggunakan metode angket, dan wawancara sebagai alat pengumpulan data, tanpa melakukan pengukuran berbasis eksperimen laboratorium atau uji statistik tingkat lanjut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran Pendidikan karakter dalam bentuk media edukasi yang berupa aplikasi yang berisi video animasi 2D

2. Membuat sebuah media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate cc.

1.5 Manfaat Penelitian

Memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep dan teori mengenai pemanfaatan media video pembelajaran sebagai alat untuk memperkuat pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar dan Menambah referensi ilmiah di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi multimedia dalam proses belajar-mengajar. Terdapat beberapa manfaat dari video pembelajaran yaitu :

- a) Bagi Siswa:
 - Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter seperti tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan kejujuran.
 - Meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mempelajari pendidikan karakter.
- b) Bagi Guru:
 - Menyediakan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi pendidikan karakter secara efektif.
 - Mempermudah guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- c) Bagi Sekolah:
 - Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dengan memanfaatkan teknologi modern. Menunjang program sekolah dalam mengintegrasikan pendidikan karakter sebagai bagian dari proses pembelajaran utama.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - Memberikan informasi dan data awal yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media video pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.
 - Menginspirasi penelitian lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa

di era digital.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, ...

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, ...

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian

