

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar, yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidikan yang melayani para peserta didiknya melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran ialah usaha sadar, yang dicoba dalam wujud pendidikan dimana terdapat pembelajaran yang melayani para peserta didiknya dalam melaksanakan aktivitas belajar, serta pembelajaran memperhitungkan ataupun mengukur tingkatan keberhasilan belajar peserta didik tersebut dengan prosedur yang ditetapkan. Pembelajaran itu sendiri ialah pengajaran yang diselenggarakan biasanya di sekolah selaku lembaga pembelajaran resmi.

Sekolah selaku lembaga pembelajaran resmi ialah salah satu tempat lembaga proses belajar mengajar berlangsung. Belajar mengajar merupakan sesuatu aktivitas yang bernilai edukatif. Tetapi, pada masa pandemi *Covid-19* pendidikan tidak bisa melakukan pembelajaran dengan berinteraksi langsung dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif tidak maksimal diterima oleh peserta didik dikarenakan kegiatan dalam belajar yang dilakukan disekolah hanya menggunakan pembelajaran secara dalam jaringan (*daring*).

Peserta didik sekarang dapat belajar dimana dan kapan saja. Tetapi dengan kurangnya sarana dan prasarana sekolah, maka peserta didik belajar hanya menggunakan buku yang diterima dari pemerintah. Pembelajaran yang cuma bersumber pada buku guru menjadikan pendidikan kurang menarik serta peserta didik sulit menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, oleh sebab itu,

butuh terdapatnya media pendidikan yang inovatif buat peserta didik supaya mereka bisa menguasai tiap modul/buku pelajaran sehingga membuat peserta didik termotivasi dalam belajar mengajar berlangsung tanpa adanya kejenuhan serta bosan dalam belajar. Di sisi lain, dengan berkembangnya teknologi di masa globalisasi, pasti menjadi besar pula pengaruh terhadap pembelajaran.

Saat ini peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi pembelajaran kendala tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan layanan internet yang akan memberikan keleluasan agar peserta didik untuk mendapatkan sumber materi pelajaran dimanapun dan kapanpun itu. Dengan adanya layanan internet dan teknologi maka peserta didik dapat menggunakan jaringan internet untuk mencari informasi-informasi mengenai materi pembelajaran tersebut.

Pemakaian media pembelajaran ialah salah satu aspek eksternal yang menunjang keberhasilan dalam belajar. Guru bisa memilih media pembelajaran yang cocok serta efektif buat menggapai tujuan pendidikan. Dengan adanya media pendidikan yang pas, hingga bisa mendorong motivasi belajar siswa. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar pasti wajib mempunyai guna selaku perlengkapan bantu dalam mengajar yang bisa digunakan oleh guru. Salah satu alternatif pemilihan media yang bisa digunakan guru dalam dunia pendidikan adalah media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*.

Saat ini belum banyak yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. Media video pembelajaran ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, diantaranya yaitu kemudahan dalam penggunaannya serta banyak animasi-animasi yang menarik untuk di jadikan video pembelajaran

dibandingkan dengan video pembelajaran yang berbasis lainnya. Melalui media video animasi ini maka pembelajaran dikelas V khususnya pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda akan lebih menyenangkan dan gampang dipahami oleh peserta didik.

Bersumber dari hasil wawancara yang dicoba oleh penulis dengan Ibu Rohana Herawati S.Pd sebagai wali kelas V SDN 106843 Jaharun B memperoleh data, Dari hasil observasi penulis, dikenal kalau guru kelas V belajar dikelasnya masih menggunakan buku paket dan alat media lainnya yang ada di dalam kelas, terdapat sebagian mata pelajaran yang hadapi kesusahan dalam penyampaiannya materinya di kelas V. Mata pembelajaran tersebut ialah mata pembelajaran IPA. Siswa merasa jenuh sebab guru mengajar belum memakai perlengkapan alat praga ataupun media yang lain sehingga membuat siswa nampak membosankan dalam belajar di kelas.

Dengan tidak memakai media dalam belajar di kelas, pendidikan belum bisa diterima dengan baik oleh siswa kelas V. Siswa jadi tidak suka dengan mata pelajaran IPA, sebab menganggap kalau IPA itu pendidikan yang sulit serta membosankan karna sebagian guru cuman memakai metode ceramah serta memakai buku paket selaku pedoman buat pendidikan berlangsung.

Penelitian yang menunjang dalam pemecahan permasalahan ini merupakan peneliti yang dicoba oleh Bastiar Ismail Adkhar (2016) dengan judul pengembangan media video animasi pendidikan berbasis *powtoon* pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sd labschool unnes dengan hasil riset yang menampilkan jika media video animasi berbasis *powtoon* ini ialah media video pembelajaran animasi bergerak yang akan diisi oleh materi- materi

pembelajaran serta bisa dijadikan media pendidikan buat sekolah dasar sebab karakter nya yang menarik serta terkesan lucu sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan.

Kelebihan yang dipunyai oleh aplikasi *powtoon* merupakan gampang digunakan buat pembuatan media video pembelajaran, sebab banyak animasi-animasi yang menarik serta terkesan lucu yang telah terdapat di dalam aplikasi *powtoon* tersebut. sehingga kita tidak butuh lagi mendownload ataupun mencari animasi- animasi secara manual. Karna dalam aplikasi *powtoon* ini telah banyak disediakan animasi-animasi bergerak serta latar belakang yang unik buat dijadikan media video animasi pembelajaran.

Dari hasil uraian diatas maka penulis melakukan suatu penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi “perubahan wujud benda” di kelas V SDN 106843 Jaharun B tinjauan T.A. 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran perubahan wujud benda di kelas V SDN 106843 Jaharun B
2. Sumber belajar yang digunakan guru masih menggunakan buku modul/paket
3. Pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik
4. Belum adanya media video animasi berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran di sekolah SDN 106843 Jaharun B.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dalam identifikasi masalah maka yang akan menjadi batasan masalah penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis *Powtoon* yang akan Dikonsentrasikan Pada Materi Perubahan Wujud Benda pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas V SDN 106843 Jaharun B. Tinjauan T.A 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas , maka yang menjadi rumusan masalahnya dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah validitas kelayakan Media animasi berbasis *Powtoon* pada “materi Perubahan wujud benda” di kelas V SDN 106843 Jaharun B?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SDN 106843 jaharun B ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas kelayakan Media Vidio Animasi Berbasis *Powtoon* pada materi “Perubahan Wujud Benda” di kelas V SDN 106843 Jaharun B
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SDN 106843 Jaharun B.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi “Perubahan Wujud Benda”.

1.6.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan bagi peneliti serta sarana dalam menerapkan sebuah video animasi berbasis *powtoon* di sekolah dasar maupun dibangku perkuliahan terkait dengan masalah-masalah yang dihadapi didalam dunia pendidikan.

B. Bagi Guru

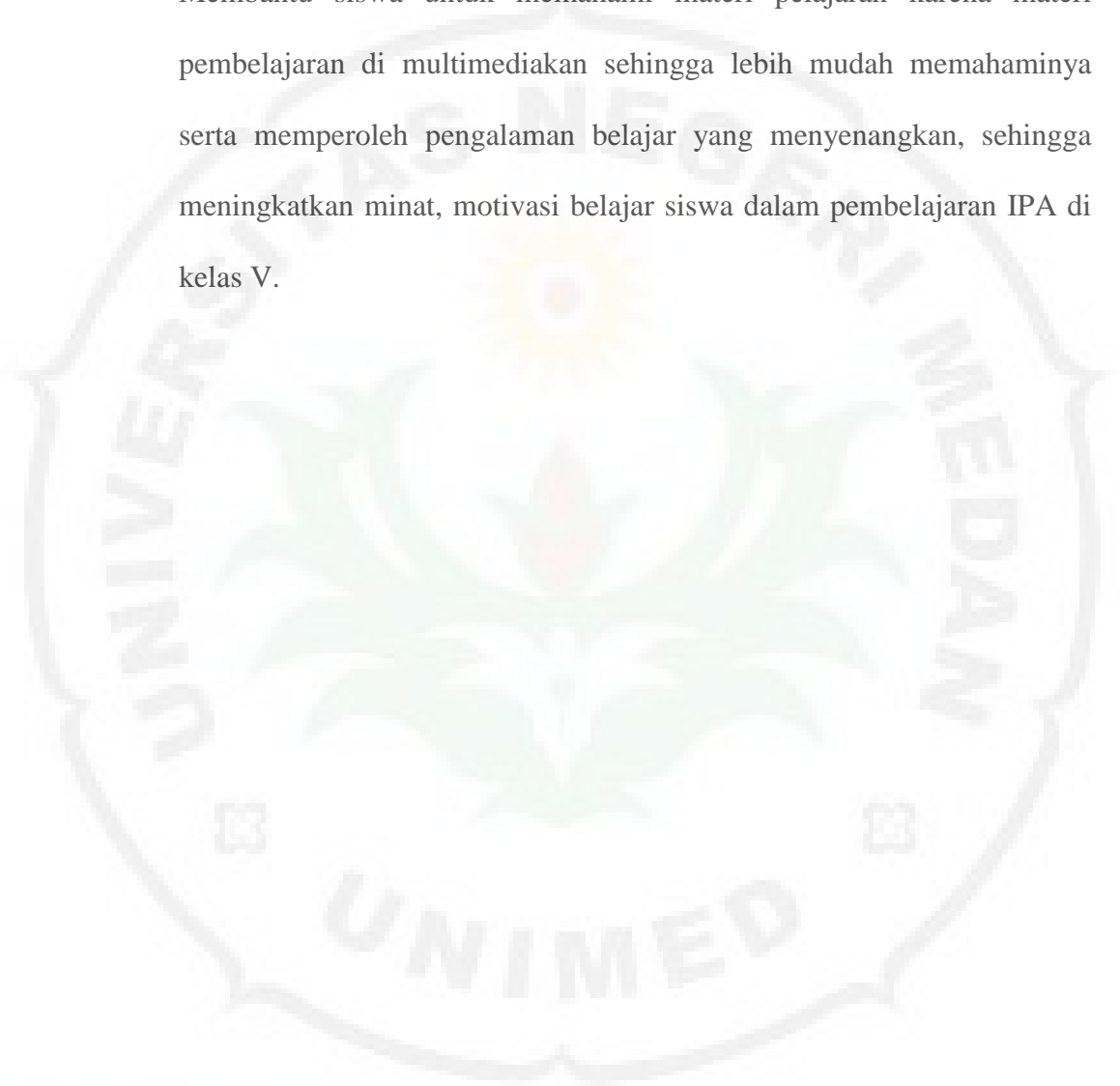
Penelitian *Reserch and Development* dapat menjadi inspirasi bagi para guru kelas V SDN 1068443 Jaharun B untuk mengembangkan keprofesiannya selain itu guru juga memperoleh pengetahuan dengan cara mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* pada “materi perubahan wujud” benda di kelas V SDN 106843 Jaharun B.

C. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak Guru – Guru yang ada di sekolah sdn 106843 jaharun B untuk upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi Guru dalam Belajar Mengajar di sekolah.

D. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pembelajaran di multimediasikan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V.



THE
Character Building
UNIVERSITY