

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPTEK sangat mempengaruhi dunia pendidikan, salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kebijakan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik (Permendikbud) Indonesia Nomor 65 tahun 2013 yaitu tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 yakni "Pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan dan keefektifan proses pembelajaran". Media pembelajaran yang menggunakan teknologi sangat berperan penting untuk mencapai hasil yang diharapkan artinya dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang dapat membantu dalam penerapan kurikulum 2013. Penggunaan media dalam pembelajaran dianjurkan untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa, terlebih untuk siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan IPTEK yaitu media pembelajaran yang berbasis audio-visual, yaitu animasi *powtoon*. Media pembelajaran yang berbasis animasi *powtoon* ini merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa gambar, suara, tulisan, dan lainnya. Media yang memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar

siswa, dan media pembelajaran sangatlah mempengaruhi penyampaian informasi yang disampaikan guru kepada siswa.

Adapun kenyataan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Mei 2021 ditemukan bahwa pembelajaran masih belum berpusat pada siswa. Guru sebagai fasilitator masih berperan sebagai satu-satunya sumber informasi atau *teacher center*. Pembelajaran di kelas IV masih jarang menggunakan media, dan yang sering menggunakan pembelajaran konvensional saat proses pembelajaran.

Selain observasi dilakukan pula wawancara terhadap guru kelas IV bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengajukan pendapat dan bertanya sehingga pembelajaran kurang aktif serta mengaitkan hasil belajar siswa tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai UTS siswa kelas IV pada pembelajaran tematik semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 1.1
Rata-Rata Hasil Tes Tertulis Siswa Ujian Tengah Semester Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IVA SD Negeri 01 Panai Hulu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Interval	Jumlah Siswa	%
1	IVA	65	28	70%
		65-100	12	30%

Dari masalah yang ada di lapangan, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang dianggap berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Adapun media pembelajaran tersebut adalah media animasi *powtoon*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap**

**hasil belajar siswa tema indahny keragaman di negeriku kelas IV SD Negeri
01 Panai Hulu T.A 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa masih rendah
2. Siswa kurang bersemangat dan bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas
3. Siswa kurang aktif dan jarang bertanya selama proses pembelajaran
4. Di kelas IV jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal untuk menjaga agar masalah tidak terlalu meluas. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa tema indahny keragaman di negeriku kelas IV SD Negeri 01 Panai Hulu T.A 2020/2021.”**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Panai Hulu T.A. 2020/2021?”**

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Panai Hulu T.A. 2020/2021”

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi dalam sistem pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media animasi *powtoon*.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan bervariasi sehingga melahirkan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, menjadi pelajaran untuk mengetahui peran media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar didalam kelas.
 - a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan atau wawasan tentang pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran.
 - b. Bagi peneliti lanjutan, sebagai referensi media dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.