

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, dll. Hal ini mengakibatkan minimnya penggunaan media pada proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar tanpa adanya penggunaan media pembelajaran akan mengakibatkan siswa kurang aktif belajar, susah dalam mencerna materi yang diajarkan guru, kurang minat dalam memperhatikan pembelajaran, dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Keadaan yang dialami siswa tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan begitu dihasilkan solusi agar guru dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Dengan dilakukannya pengembangan media oleh guru, akan menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dihasilkan juga siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi.

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi dan modern ini. Perkembangan teknologi ini memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menciptakan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kecanggihan teknologi di era modern ini mempermudah guru dan siswa untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran dan sumber belajar melalui komputer atau gawai. Teknologi komputer dapat berguna sebagai pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki potensi besar dalam membantu siswa untuk belajar, memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa itu sendiri.

Pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan sesuai dengan kemajuan teknologi, dengan hal itu guru diharuskan untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi melalui pengembangan media belajar guna mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Sejalan dengan ditemukannya dinamika proses pembelajaran, serta semakin berkembang pesat teknologi, mempengaruhi pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran guru semakin dituntut untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran dalam lingkup yang luas (Rahman dan Amri, 2013, h. 129). Pembelajaran yang efektif dapat didukung melalui pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat menarik dan mengikuti keterbaruan teknologi.

Pada kenyataan banyak ditemui dilapangan guru yang tidak memanfaatkan kecanggihan teknologi. Pembelajaran berfokus pada ceramah dalam ruang kelas. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan saat belajar dan tidak memiliki antusias ingin tahu akan pembelajaran yang sedang dipelajari. Proses belajar sangat berkaitan dengan media pembelajaran, dimana pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Seperti yang diketahui, pada era kurikulum 2013 saat ini, mengutamakan siswa sebagai pusat pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, guru perlu menggunakan media

pembelajaran yang dapat menciptakan siswa belajar lebih antusias, aktif dan mandiri.

Salah satu cara pembelajaran yang dapat melibatkan siswa belajar lebih antusias, aktif dan mandiri serta menyenangkan ialah dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran. Pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengetahui lebih luas materi pembelajaran melalui kehidupan sehari-hari siswa. Belajar tentu akan lebih bermakna apabila siswa dapat belajar dengan dikaitkan dengan kehidupan sehari-harinya. Belajar akan menarik perhatian karena siswa mengalami hal yang dipelajarinya bukan hanya mengetahui. Dengan peranan pengalaman belajar melalui kehidupan nyata secara alami akan memantapkan pengetahuan yang dimiliki siswa.

Pembelajaran kontekstual bertujuan menunjang tingkat pemahaman belajar siswa terhadap pemahaman konsep materi yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi belajar dengan kehidupan sehari-hari baik itu dalam keluarga, sebagai warga Negara, dll (Priansa, 2017, h. 275). Tujuan tersebut dapat tercapai apabila guru dapat memiliki pemahaman materi yang bermakna bagi siswa dan mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis kontekstual dengan keterbaruan teknologi pada masa ini.

Menurut Priansa (2017, h. 129) media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi guru yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran. Media dapat dipahami sebagai perantara untuk menyampaikan informasi yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan merangsang pikiran siswa agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru kelas IV-B SD Negeri 060873 Medan Timur, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi pada proses belajar mengajar, hal ini disebabkan karena guru masih memanfaatkan media sederhana berupa media gambar berbentuk kertas atau karton seperti membuat bangun ruang, peta Indonesia, gambar pahlawan dan lainnya. Pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman siswa atau pembelajaran kontekstual, tetapi media yang digunakan pada proses pembelajaran belum mengaitkan dengan pembelajaran kontekstual, dengan adanya keterbatasan tersebut menyebabkan siswa seringkali tidak fokus dengan apa yang diajarkan oleh guru dan mengalihkan perhatian pada hal lain. Guru sangat jarang menggunakan media video dalam pembelajaran, media pembelajaran video yang digunakan hanya mengutip dari sumber lain tanpa menciptakan media sendiri. Kurangnya penguasaan guru dalam mengembangkan media pembelajaran teknologi berakibat terhadap minimnya minat siswa dalam belajar dan tidak antusias memperhatikan materi pembelajaran. Sehubungan dengan ini, pihak sekolah telah menyediakan fasilitas seperti LCD proyektor yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran teknologi.

Pesatnya perkembangan teknologi ini berdampak baik dalam bidang pendidikan, seharusnya guru dapat memanfaatkan dengan baik kesempatan ini untuk membuat media pembelajaran. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar. Pembelajaran melalui video animasi akan lebih merangsang siswa untuk lebih terfokus pada pembelajaran dan memiliki keinginan tahu yang tinggi.

Selain berdampak positif bagi siswa, video animasi akan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dengan gambaran yang lebih baik kepada siswa.

Video animasi adalah media yang menggabungkan antara media audio dan media visual. Penggunaan video animasi dapat menarik perhatian siswa, mampu menyajikan informasi secara detail dengan demikian pembelajaran yang sulit akan lebih terasa mudah dipahami. Banyak serangkaian aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran video animasi salah satunya adalah Powtoon.

Powtoon merupakan *software* berupa aplikasi web berbasis teknologi yang canggih dan dapat digunakan sebagai alat bantu belajar. Animasi yang menarik merupakan salah satu keunggulan dari aplikasi powtoon misal animasi kartun, tulisan tangan dan efek transisi. Pemaduan gambar, suara dan gerak yang menarik pada powtoon akan dapat menarik perhatian siswa belajar dengan lebih aktif. Media video animasi ini dapat diputar kapan saja oleh siswa untuk melihat kembali penyampaian materi pembelajaran yang telah lewat melalui computer, laptop atau gawai, sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri. Powtoon sangat layak untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran masa kini, powtoon sangat mudah diakses secara online melalui web resmi sehingga mudah untuk mengembangkannya menjadi media video animasi (Raihanati, dkk., 2020, h. 4).

Dalam penelitian sejenis, yang dilakukan oleh Raihanati dan teman-teman tentang pengembangan media pembelajaran audio visual powtoon berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPS kelas IV yang berjumlah 20 orang memaparkan bahwa, berdasarkan hasil validasi media audio visual powtoon berbasis kontekstual dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dengan persentase

84% dan ahli materi 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” serta respon yang diberikan siswa mendapatkan persentase 96,7% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” (Raihanati, dkk., 2020, h. 10).

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu membuat sebuah media video animasi berbasis kontekstual, yang menghubungkan isi materi dengan konteks sehari-hari siswa melalui teknologi informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, maka siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Menggunakan Powtoon Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan kurang bervariasi dan menarik karena masih menerapkan media sederhana berupa media gambar berbentuk kertas atau karton.
2. Media yang digunakan pada proses pembelajaran belum mengaitkan dengan pembelajaran kontekstual.
3. Penggunaan media pembelajaran video yang digunakan hanya mengutip dari sumber lain.

4. Kurangnya penguasaan guru dalam mengembangkan media pembelajaran teknologi berakibat terhadap minimnya minat siswa dalam belajar dan tidak antusias memperhatikan materi pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah dengan meneliti pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022 ?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022 ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik bagi siswa, guru, peneliti, maupun pihak lain.

### 1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan yang luas berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada pembelajaran tematik.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tematik.



- b. Bagi guru, penelitian ini berguna sebagai masukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memotivasi sekolah untuk selalu memfasilitasi sarana sebagai penunjang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna mendukung proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan media ajar apabila menjadi guru kelak.

