

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu pemegang peranan penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif. Mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UUD RI No. Tahun 2003). Pendidikan dalam arti luas ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Pendidikan merupakan faktor utama dalam perencanaan dan Pembangunan suatu negara, karena melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia suatu negara telah ditingkatkan.

Pendidikan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang terencana yang memungkinkan siswa berperan aktif mengembangkan potensi dirinya. Seiring dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi berbagai sektor tidak terlepas juga sektor pendidikan secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap sektor pendidikan dari hari ke hari yang semakin canggih. Menurut (Azhariadi dkk, 2019, h.83) dalam dunia pendidikan teknologi informasi dan komunikasi memiliki 3 fungsi vital yang dimana digunakan dalam kegiatan belajar diantaranya adalah teknologi memiliki fungsi sebagai media atau

alat, teknologi memiliki fungsi sebagai ilmu pengetahuan dan selain menjadi alat pembelajaran, teknologi memiliki fungsi dan peran sebagai bahan materi. Pembelajaran berbasis IT sarana atau media yang dipakai untuk kebutuhan transfer file, baik berupa informasi atau data.

Dalam dunia pembelajaran, penggunaan teknologi digunakan sebagai sarana bantu bagi siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan teknologi yang tepat memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dewasa ini dengan teknologi yang berkembang semakin canggih, seharusnya peserta didik lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar yang mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran menurut ((Soleh dkk, 2019, h.139). Pendidik sebagai perencana pembelajaran dapat memanfaatkan perkembangan ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidik dan peserta didik memiliki peran masing-masing karena pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, dimana siswa berperan untuk melakukan proses belajar dan guru berperan untuk melaksanakan poses mengajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mampu melakukan proses pembelajaran yang efektif.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran berlangsung efektif. Media merupakan perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran dengan adanya media, pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik. Implementasi media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat membantu ataupun digunakan untuk menyampaikan pesan

(materi) dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan.

Untuk mengembangkan pembelajaran berkualitas dibutuhkan kreativitas guru dengan melibatkan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi, alat pembelajaran, dan metode pengajaran yang beragam agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Hal ini memperlihatkan seorang guru perlu mempertimbangkan berbagai jenis media dan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Implementasi ini didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang tersedia untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 3 Sijambur Kec. Ronggurnihuta pada tanggal 22 september 2023 peneliti melihat wali kelas V di dalam proses pembelajaran yang dilakukan, ditemukan proses pembelajaran yang masih bersifat teacher center.

Pembelajaran teacher center ialah pembelajaran dimana peran guru mendominasi dalam pembelajaran dan bertindak sebagai pusat pengajaran dan pemimpin kegiatan belajar. Ditemukan juga bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas tidak menggunakan media pembelajaran. Sementara Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi Pelajaran kepada siswa agar penyampaian pesan-pesan atau materi Pelajaran tersebut lebih mudah dimengerti lebih menarik dan menyenangkan.

Konteks pembelajaran yang dilaksanakan tersebut ditemukan oleh peneliti, juga melihat bahwa siswa cenderung tidak terlibat aktif dalam kegiatan

pembelajaran, ditemukan siswa yang masih mengantuk, bosan dan tidak semangat saat proses pembelajaran dan proses belajar mengajar bergantung pada informasi dan petunjuk guru yang hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku guru dan buku siswa yang tersedia dari pemerintah serta hasil belajar dari peserta didik rendah. Dapat dilihat dari nilai uas peserta didik pembelajaran ipas kelas V sebagai berikut.

**Tabel 1. 1 Daftar Nilai UAS Kelas V SDN 3 Sijambur**

Bidang studi	Nilai KKM	Jumlah siswa tuntas		Jumlah siswa tidak tuntas	
		6 siswa	41,1%	10 siswa	58,8%
IPAS	70	6 siswa	41,1%	10 siswa	58,8%

*(sumber SD N 3 Sijambur)*

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap fasilitas sekolah dimana ditemukan bahwa sekolah memiliki sarana prasarana yang mendukung seperti proyektor. Penggunaan proyektor tidak dimanfaatkan oleh guru secara maksimal dalam proses pembelajaran, Penggunaan proyektor digunakan ketika diadakan pelatihan yang dilaksanakan di sekol. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber bapak Antonius simbolon selaku wali kelas V pada tanggal 25 september 023 di SD N 3 Sijambur. Pada wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan media, namun hanya media dalam bentuk gambar yang ada di buku. Diperoleh juga informasi bahwa pendidik juga belum pernah menggunakan media audio visual atau media yang berbasis IT padahal sarana berupa proyektor disediakan oleh sekolah namun tidak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran karena kurangnya penguasaan guru terhadap IT.

Ketersediaan sarana dan prarana yang mendukung menjadi salah satu penunjang pembelajaran yang berbasis IT dan sesuai perkembangan pendidikan saat ini. Pembelajaran IT merujuk pada bentuk pembelajaran yang menekankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pendidikan. Metode ini menggunakan perangkat lunak, perangkat keras dan sumber daya internet yang tersedia. Perangkat tersebut tersedia di sekolah yang peneliti teliti yang dapat mendukung proses belajar mengajar berbasis IT di sekolah.

Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, guru dan siswa dapat mengeksplorasi dan mengelaborasi kegiatan belajar dan mengajar secara efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang berbasis IT yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah video animasi yang dapat menarik perhatian serta semangat belajar peserta didik. Video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak yang bisa menimbulkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Banyak media pembelajaran video animasi berbasis IT salah satunya berbasis *Powtoon*.

Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran audio visual. *Powtoon* merupakan program aplikasi yang berbasis web online yang berfungsi sebagai aplikasi pembuat animasi untuk presentasi maupun media pembelajaran. Ini adalah salah satu alternatif dari perkembangan teknologi untuk digunakan media pembelajaran pada materi yang sulit menjadi menyenangkan dari materi abstrak menjadi nyata karena kombinasi audio dan visual. Media pembelajaran video animasi *Powtoon* sangatlah menarik yang membuat peserta didik tidak bosan dan pembelajaran video animasi *Powtoon* ini juga membuat guru menyalurkan kreativitasnya menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan efektif.

Selain itu juga media pembelajaran *Powtoon* juga efektif meningkatkan hasil belajar hal ini ditandai dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Yuni Wulandari dkk, dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V” (2020) juga memperlihatkan hasil yang positif. Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran IPA didapatkan hasil bahwa media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang dikembangkan berkualitas “sangat baik” dan valid dan hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah peneliti jabarkan dan disadari oleh peneliti bahwa penting untuk menciptakan media pembelajaran audio visual berbasis teknologi guna mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif dan efektif. Hal ini juga disadari bahwa siswa membutuhkan media yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD N 3 Sijambur”**.

## **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 IPAS di kelas V SD N 3 Sijambur
2. Sumber belajar yang digunakan guru masih menggunakan buku modul/paket

3. Pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik
4. Pembelajaran bersifat teacher center

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan dalam identifikasi masalah maka yang akan menjadi batasan masalah penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Bab 6 topik C Sumber Daya Alam di Kelas V SD N 3 Sijambur Tahun Ajaran 2023/2024”.

### **1.4. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana Kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD N 3 Sijambur?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan Media pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD N 3 Sijambur?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD N 3 Sijambur?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD N 3 Sijambur?
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD N 3 Sijambur?

3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD N 3 Sijambur?

## 1.6. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis 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 Mata Pelajaran IPAS Materi Bab 6 topik C “Sumber Daya Alam”.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

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 SD N 3 Sijambur untuk mengembangkan keprofesiannya selain itu guru juga memperoleh pengetahuan dengan cara mengembangkan video animasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bab 6 Topik C “Sumber Daya Alam”

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak Guru-Guru yang ada di sekolah SD N 3 Sijambur 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 hasil belajar dalam pembelajaran IPAS di kelas V

