

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengingatkan siswa pada beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik terpadu saat ini digunakan di sekolah dasar karena siswa sekolah dasar psikologi menurut usianya belum memerlukan pengetahuan khusus melainkan pengetahuan yang bersifat umum tetapi menyeluruh. Dalam kurikulum 2013, siswa tidak perlu dilatih, tetapi belajar melalui pengalaman langsung. Kemendikbud (2014, h. 26) mengatakan bahwa “Pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman dunia nyata siswa guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dikenal dengan pembelajaran tematik terpadu”. Jika peristiwa atau tema otentik dijadikan kontrol dalam kegiatan pembelajaran, maka pembelajaran tematik akan terjadi. Siswa secara bersamaan akan belajar tentang proses dan isi dari berbagai mata pelajaran dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema.

Salah satu dari adanya pengupayaan terkait guna mewujudkan tercapainya keberhasilan perihal dari kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah yaitu dengan cara mempergunakan media pembelajaran. Media menjadi salah satu bagian dari pendidikan yang paling besar pengaruhnya pada tahapan belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang kreatif, positif dan inovatif untuk menumbuhkan keinginan dan mendorong siswa untuk lebih giat adalah dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Kemudian bagaimana cara yang efektif agar informasi tersebut dipahami oleh siswa. Maka, salah satu caranya adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Mailani, 2020, h. 19). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan dan memajukan proses belajar mengajar. Pemanfaatan lingkungan belajar memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan dan membantu menyajikan materi pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan untuk mendapatkan informasi tentang tujuan pembelajaran mereka dan dapat menyadarkan siswa agar belajar lebih aktif dan memperjelas makna materi yang disajikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus mampu memfasilitasi diskusi tentang pemanfaatan capaian teknologi. Ini harus digunakan terutama dalam belajar mengajar, termasuk belajar dari inovasi media. Guru saat ini harus dapat menggunakan hasil teknologi yang mereka kembangkan, misalnya menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, namun hal tersebut tidak menghalangi alat tersebut untuk kompatibel dengan teknologi yang berkembang. Selain menggunakan alat yang tersedia, guru harus mampu mengembangkan lingkungan belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan ketika media belum tersedia di sekolah. Hal ini karena tuntutan zaman, sehingga kita harus terus berinovasi untuk bertahan di era yang sudah berkembang dengan baik. Namun dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi dalam pemanfaatan atau pengembangan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif masih terbatas. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan yang baik dalam memilih dan merencanakan

lingkungan belajar yang menarik dan sering digunakan agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru wali kelas V Ibu Legy Anisafitri di SDN 101610 Purbabangun, Kamis 6 Oktober 2022 dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang terampil dan kreatif dan hanya menggunakan media seadanya. Hal ini lah yang membuat proses pembelajaran kurang menyenangkan dan kurang menarik, sehingga membuat siswa kurang aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Serta memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah ataupun metode yang kurang bervariasi sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran membuat siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa melakukan kegiatan apapun sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti juga memperoleh bahwa dalam proses pembelajaran di SDN 101610 Purbabangun belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dikarenakan keterbatasan media yang tersedia di sekolah. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan guru dalam pembelajaran masih kurang

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 101610 Purbabangun. Berikut adalah data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Dimana nilai rata-rata tematik siswa kelas V yang tuntas yaitu 16 orang sedangkan nilai rata-rata

hasil belajar siswa yang belum tuntas adalah 20 orang. Hal tersebut dapat dilihat dari data table berikut.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Harian Tematik Siswa Kelas V

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
V	24 siswa	70	5 siswa	29%	19 siswa	79%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat persentase hasil belajar siswa pada nilai harian tematik siswa kelas V SDN 101610 Purbabangun masih rendah yaitu 29%. Artinya dari seluruh siswa kelas V SDN 101610 Purbabangun yang berjumlah 24 orang siswa hanya 5 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran tematik. Sementara persentase siswa yang tidak lulus yaitu 19 orang siswa atau sebesar 79%.

Memanfaatkan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Guru harus mempertimbangkan mendukung pembelajaran siswa mereka melalui penggunaan bahan pembelajaran berbasis teknologi. Antusiasme siswa untuk belajar dapat meningkat sebagai hasilnya, dan belajar dapat menjadi lebih efisien. Media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Media video merupakan media audio visual yang dapat menampilkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara. Video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang berasal dari berbagai objek, yaitu gambar dan tulisan yang diatur sesuai dengan alat yang sudah ditentukan dan juga menghasilkan suara.

Diharapkan dengan menggunakan aplikasi *powtoon* akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas. Selain itu, diyakini bahwa dengan menampilkan video animasi yang menarik pada mata pelajaran, *powtoon* dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti media video animasi *powtoon*, guru juga dapat mengembangkan berbagai metode pengajaran agar siswa lebih aktif, siswa tidak akan bosan saat belajar, dan materi pembelajaran akan mudah dipahami, yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka, Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbantuan teknologi berupa video animasi berbasis aplikasi *powtoon* untuk menunjang proses pembelajaran di SDN 101610 Purbabangun, dimana media ini juga belum pernah digunakan atau dikembangkan sebelumnya oleh guru. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis aplikasi *powtoon* media pembelajaran yang dimainkan oleh aplikasi video editing. Dengan kata lain, *Powtoon* dapat menampilkan video dengan dukungan animasi, suara, dan teks yang dapat berisi materi pembelajaran. Tampilannya yang menarik dan unik menjadikannya alat edukasi bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Tema 7 Subtema 2 Di Kelas V SDN 101610 Purbabangun”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang sering muncul pada kegiatan proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah.
- 1.2.2 Penggunaan media dalam proses pembelajaran pada tema 7 subtema 2 kurang terampil dan kreatif.
- 1.2.3 Media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, agar penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada:

- 1.3.1 Peneliti membatasi penelitian dengan pengembangan media video animasi ini menggunakan aplikasi *powtoon*.
- 1.3.2 Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini hanya pada tema 7 subtema 2 Pembelajaran 1 di Kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cangkupan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana kelayakan media video animasi dongeng berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pada materi peristiwa pembacaan teks proklamasi di kelas V SDN 101610 Purbabangun?

1.4.2 Bagaimana praktikalitas media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas V SDN 101610 Purbabangun?

1.4.3 Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas V SDN 101610 Purbabangun?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dengan melihat dari rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas V SDN 101610 Purbabangun.

1.5.2 Untuk mengetahui praktikalitas media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas V SDN 101610 Purbabangun.

1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pada pembelajaran 1 di kelas V SDN 101610 Purbabangun.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian yang diharapkan yaitu dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang luas terkait dengan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada pembelajaran tema 7 subtema 2.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Mendorong guru agar lebih berinovasi serta kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, memudahkan guru dalam keaktifan peserta didik dalam menanggapi tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan dalam memahami pembelajaran dan mendapatkan sumber belajar yang dimulti mediakan yang mana dapat memperoleh pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan dapat meningkatkan minat, motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat bagi peneliti untuk dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 101610 . Dan peneliti ini juga dapat menambah wawasan dan dapat berlatih untuk mengambil solusi dari masalah masalah yang akan dihadapi peneliti di masa depan di dalam dunia pendidikan.