BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar adalah hasil atau prestasi yang dihasilkan dari kegiatan belajar yang menyebabkan perubahan pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik pada siswa (Susanto, 2013, h. 5). Setelah proses pembelajaran selesai, siswa mampu menerapkan apa yang telah dipelajari dan memahaminya. (O'Farrell & Lahiff, 2014, h. 168). Kemudian, Hasil belajar adalah ketika individu atau kelompok mengalami perubahan tingkah laku setelah belajar (Oemar Hamalik, 2004, h. 160).

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menyimpulkan Hasil belajar merupakan inti dari proses pendidikan, hal ini sebagai ukuran utama dalam hal pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman pendidikan. Hal ini mencakup pemahaman baru, peningkatan keterampilan, pengembangan pengetahuan, atau perubahan perilaku yang dapat diukur. Sesuai tujuan pendidikan nasional yang mengatakan bahwa Selain mengembangkan kemampuan siswa, pendidikan juga membantu mereka membangun moral, nilai-nilai, dan keterampilan yang diperlukan untuk masyarakat, dan negaranya sendiri.

Menurut PP RI Nomor 32 Tahun 2013 menyatakan "Untuk mencapai tujuan pendidikan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan seperangkat rencana dan kesepakatan yang melibatkan tujuan, isi, materi pembelajaran, dan teknik yang disebut kurikulum.." (PP No 32 Tahun 2013).

Melihat keadaan tersebut, hendaknya guru merancang media yang dapat membuat siswa lebih mandiri. Terlebih lagi, di era kurikulum *self-directed*, siswa adalah pusat utama pembelajaran, dan jika tidak diberikan saran-saran yang dapat membantu pemahamannya, maka dipastikan mereka akan kewalahan dan pada akhirnya tidak dapat memahami materi secara maksimal.

Karo-karo dkk (2020, h. 146) Pembelajaran dikembangkan melalui berbagai inovasi seperti strategi, model, dan media pembelajaran. Perkembangan teknologi juga berdampak pada pendidikan di Indonesia. Salah satu kegunaan produk pembelajaran adalah sebagai mediator dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan guru hendaknya membekali siswa dengan materi yang lebih menarik dan inovatif agar siswa tidak mudah kehilangan minat selama proses belajar mengajar di kelas. (Ayu dkk., 2019, h. 66).

Meskipun UU menegaskan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan dinamis, Sebagian besar guru masih menggunakan metode yang membosankan, kuno, dan jarang menggunakan media.. Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 16 dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 Tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru. Kemenristek pada tahun 2022 akan diatur Mengenai mobilisasi guru, kompetensi profesional, pedagogi, interpersonal, dan sosial merupakan syarat bagi guru. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik harus didorong secara holistik, proaktif dan proaktif dengan mengembangkan teladan dan memimpin dengan memberi contoh Transformasi Ekosistem Pendidikan Untuk Mewujudkan Profil Pancasila.

Permasalahan ini masih banyak terjadi pada studi sebelumnya yang menyatakan bahwa meskipun sekolah telah menggunakan beragam sumber belajar, namun pemanfaatannya kurang beragam karena tidak memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal ini jelas mempengaruhi aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tabel 1.1. Hasil Penilaian Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V-B SDN 104607 Sei Rotan T.A 2023/2024

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	45 – 50	4
2	51 – 56	4
3	57 – 62	5
4	63 – 68	7
5	69 – 74	3
6	75 – 80	3
Jumlah Siswa		26
Rata-Rata Nilai		61,8
KKM		70
% Ketuntasan		23,07%

Sumber : Hasil Ulangan Harian kelas V-B

Dari tabel diatas, Terlihat jumlah siswa yang tidak mencapai KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang mencapai KKM, yaitu 23% berbanding 77%. Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas siswa kelas V-B yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2023 di SD Negeri 104607 Sei Rotan. Dapat disimpulkan dari temuan wawancara bahwa tidak ada media tambahan yang digunakan. Hal ini berbeda dengan cara pemanfaatan buku teks IPAS dan media visual oleh siswa sebagai alat pembelajaran dan pada pembelajaran sebelumnya, perkembangan teknologi pada media pembelajaran pada SD Negeri 104607 Sei Rotan pada dasarnya tidak dimanfaatkan. Media yang digunakan guru hanyalah sumber belajar yang digunakan siswa, yaitu media cetak yang

tercantum pada buku IPAS kelas V. Hal ini terjadi karena guru kurang memahami pengembangan konten multimedia yang memerlukan pemanfaatan teknologi. Akibatnya media pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang beragam sehingga menghambat siswa untuk berperan aktif dalam pembelajarannya.

Video animasi, yang merupakan rangkaian gambar yang bergerak secara bersamaan, adalah salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar. Ini digunakan karena dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Ada banyak aplikasi animasi yang bisa Anda pakai seperti, seperti *Powtoon*. (Farizi dkk., 2019, h. 109). *Powtoon* adalah aplikasi online berbasis web yang memungkinkan Anda membuat video animasi untuk presentasi dan media pembelajaran. Menggabungkan media seperti gambar dan audio membuatnya lebih menarik dan memberi guru lebih banyak pilihan untuk media pembelajaran.. (Ariyanto, dkk., 2018, h. 75).

Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif tentang pembuatan audiovisual berdasarkan Powtoon. Saat membuat materi pembelajaran video berbasis Powtoon untuk pembelajaran kurikulum K-13, kami menemukan bahwa sumber daya ini membantu siswa belajar lebih efektif. Media berkualitas "sangat layak" dan telah divalidasi.

Pada penelitian (Ponza, dkk., 2018, h.10). Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan memenuhi syarat untuk kurikulum merdeka. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran Powtoon berbasis aplikasi yang dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuannya dengan kehidupan nyata siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan merangsang rasa ingin tahunya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan teknologi untuk media pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional.
3. Media yang digunakan tidak merangsang siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Kurangnya sumber untuk menyediakan sumber belajar interaktif yang menarik dan sesuai dengan kurikulum.
5. Keterbatasan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu untuk membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Maka, peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS BAB VII Daerahku Kebanggaanku Topik A “Seperti Apakah Budaya di Sekitarku” Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Media Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Media Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, tujuan yang dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan Media Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.

3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa memahami materi mata pelajaran IPAS Tentang Daerahku Kebanggaanku di Kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan. Membantu siswa dalam memahami isi masalah dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan penelitian ini, harus dihasilkan materi pendidikan yang relevan, praktis, dan kondusif dalam pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan menyajikan materi dalam bentuk multimedia seperti animasi, teks, gambar, suara, dan video, serta memberikan efek yang menarik pada setiap lembar kerja, diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran di kelas dan membuat media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dengan memahami evolusi multimedia ini, diharapkan dapat digunakan untuk mendukung kurikulum mandiri dan meningkatkan kemampuan guru dan pengembangan mereka.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat memperoleh manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan wawasan Pelajari cara membuat materi pendidikan menarik yang memenuhi kebutuhan siswa dan membantu mereka menyelesaikan prasyarat untuk mendapatkan gelar sarjana..

5. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi melalui *Powtoon* ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian berikutnya yang akan mengeksplorasi pengembangan dalam bidang penelitian yang berbeda.