

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan atau pembelajaran merupakan salah satu lini kehidupan yang sangat penting bagi seseorang, dalam kehidupan ini juga banyak orang yang berbondong-bondong dalam mengenyam pendidikan yang tinggi semata-mata untuk memperoleh kedudukan dimasyarakat seperti dalam dunia kerja maupun lingkungan sekitar rumah. Akhir-akhir ini pun banyak kemajuan di dunia pendidikan yang dilakukan guna memajukan dunia pendidikan supaya tidak tertinggal, seperti memasukkan teknologi didalam pendidikan. Sepanjang sejarahnya, di seluruh dunia ini, pendidikan pada hakikatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (*smart*), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (*good*). Menjadikan manusia cerdas dan pintar, boleh jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak, tampaknya jauh lebih sulit atau bahkan sangat sulit.¹

Pendidikan secara luas dapat diartikan sebagai semua pengalaman yang bersifat belajar sepanjang hidup atau berlangsung pada seluruh

¹ Ajat Sudrajat, *Mengapa Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Karakter,2011) hlm.47

lingkungan.² Menurut pendapat yang sudah disampaikan diatas dapat disintesakan bahwa dari pendapat diatas dapat ditarik benang merah bahwa pendidikan berlangsung lama bahkan tak terhingga atau seumur hidup, disetiap lini kehidupan pun pasti ada pembelajaran yang dapat diambil didalamnya.

Seiring kemajuan jaman yang ada, pendidikan memiliki inovasi-inovasi guna memajukan Pendidikan yang ada, seperti penambahan teknologi dalam pembelajaran yang berlangsung guna memudahkan penyampaian materi pada saat belajar. Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia).³ menurut pendapat di kemukakan dapat diartikan bahwa teknologi pendidikan salah satu metode pembelajaran yang memperhatikan unsur teknis dan manusia secara bersamaan dan mencapai suatu tujuan Pendidikan yang efektif.

Media pembelajaran merupakan sesuatu saluran atau prantara yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (dalam

² DR.Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd, dkk, *Landasan Pendidikan* (Makassar : Tahta Media Grup, 2021) hlm. 37

³ Sudarsi Lestari, *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*, (Banyuwangi : EduReligia,2018), hlm.96

sudatha, 2015).⁴ Guru pada era teknologi saat ini diharuskan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi supaya tidak tertinggal, dimana guru dalam mengajar harus menggunakan teknologi yang ada supaya pembelajaran yang berlangsung menjadi menarik. Tapi, teknologi yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, supaya pembelajaran yang berlangsung tidak mengalami diskomunikasi materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV di SDN Slipi 15 Pagi Jakarta Barat, pemberian materi kepada peserta didik bersumber dari beberapa platform maupun media fisik diantaranya aplikasi buku paket, *whatsapp*, video dari *youtube* serta aplikasi kelas online yaitu *google classroom*. Media pembelajaran berupa video animasi masih sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Oleh karena itu dengan adanya video animasi *Powtoon* diharapkan dapat membantu serta memudahkan pengajar atau guru, bahkan memberikan variasi belajar dalam mata pelajaran IPA yang ada dalam pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka ini.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas IV secara langsung juga terlihat bahwa siswa juga mudah bosan jika hanya melihat gambar dan juga tidak memiliki suara dari penampilan materi. Saat didalam kelas juga banyak siswa yang terlihat memperhatikan namun aslinya siswa merasa bosan dengan

⁴ Putu Darma Wisada, dkk, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter* (Bali : *Journal of Education Technology*, 2019) hlm. 141

media yang hanya itu itu saja, akibatnya peserta didik kurang memahami materi IPA yang sedang disampaikan karena tidak fokus memperhatikan media yang ditampilkan di depan kelas. Seharusnya IPA menjadi muatan pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan mempelajari hal hal sekitar peserta didik. Selain itu guru juga kadang memberi media pembelajaran berupa kertas yang berisi tulisan dan gambar yang kurang menarik, sehingga itu juga menjadi faktor siswa merasa bosan dan jenuh di dalam kelas.

Ada beberapa alasan kuat yang mendasari penggunaan dan pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPA. Pertama, video animasi menjadi salah satu media pembelajaran untuk memberikan pemahaman siswa akan suatu hal menjadi lebih pasti atau konkret. Kedua, sebagai media pembelajaran video animasi juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Ketiga, media video animasi merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat suara serta musik yang dapat menarik perhatian peserta didik di dalam kelas. Keempat, media video animasi dapat mempermudah pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Atas dasar alasan di atas tersebut, peneliti berusaha untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Interaktif Animasi Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah yang diambil pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi *Powtoon* yang dapat disaksikan oleh siswa mengenai materi yang bersangkutan dalam mata pelajaran IPA kelas IV di Sekolah Dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi atas permasalahan yang ditemukan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah produk berbentuk video animasi yang dapat diakses oleh siswa melalui link yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran ini akan dikembangkan dengan terbatas hanya pada muatan IPA materi bagian tubuh hewan beserta fungsinya pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku..
2. Peneliti hanya melakukan penelitian di SDN Slipi 15 Pagi Jakarta Barat.
3. Peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media berupa video animasi *Powtoon* pada pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Dengan menggunakan pendekatan Metode Campuran Menurut Johnson. Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi *powtoon* pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian berupa Pengembangan Media Interaktif Animasi Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan pengembangan produk berupa media pembelajaran berbentuk video animasi *powtoon* pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Peneliti

Peneliti dapat merasakan langsung pengalaman dalam mengembangkan produk media pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Peserta Didik

- a. Mempermudah proses pembelajaran.

- b. lebih memahami materi yang dibahas.
- c. memberikan suasana pembelajaran menyenangkan serta efektif.

3. Pendidik

Pendidik dapat menjadikan media pembelajaran video animasi *powtoon* ini sebagai bahan pertimbangan untuk media dalam mengajar peserta didik atau siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media animasi *powtoon* ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini masih sangat perlu dikembangkan dari segi materi, desain, dan kelas. Semoga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sebuah produk yang lebih baik.

