

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tuntunan hal paling terpenting di dalam hidup untuk menjadi manusia yang berkualitas. Perkembangan pendidikan sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat. Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memanusiakan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajar aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sikap, moral dan karakter seseorang yang baik yang tertanam pada diri.¹ Pendidikan sebagai sebuah proses mendidik anak dan tingkah laku anak agar menjadi dewasa dan mandiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungannya. Pendidikan merupakan usaha manusia pendidik untuk penuh tanggung jawabnya membimbing anak-anak didik menjadi kedewasaan.² Pendidikan merupakan segala pengaruh upaya sekolah terhadap anak agar mempunyai kemampuan kognitif, keterampilan dan sikap moral perilaku yang sempurna untuk terjun ke masyarakat sebagai individu maupun makhluk sosial. Generasi bangsa sangat berpengaruh terhadap kemajuan dan perkembangan suatu negara. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No.20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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.”³

¹ Sri Wuryastuti, *Inovasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Bandung, Jurnal Pendidikan Dasar, No. 9, 13-19, 2014)

² Muh. Sain Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran* (UIN Alauddin Makassar: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Vol. 17, No. 1, 66-79, 2016)

³ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Jakarta: Trans Media Pustaka, 2008)

Tujuan dari pembelajaran IPA adalah meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk dapat memenuhi kebutuhan dalam berbagai situasi. Menjadi guru yang berhasil adalah guru yang merancang suatu proses pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari kinerjanya, yaitu dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus merancang pembelajaran yang menarik, tidak gampang bosan, mudah dimengerti dan ada sesuatu yang harus dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus pandai dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik.⁴

Pemakaian media pembelajaran ialah salah satu aspek eksternal yang menunjang keberhasilan dalam belajar. Guru bisa memilih media pembelajaran yang cocok serta efektif buat menggapai tujuan pendidikan. Dengan adanya media pendidikan yang pas, hingga bisa mendorong motivasi belajar siswa. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar pasti wajib mempunyai guna selaku perlengkapan bantu dalam mengajar yang bisa digunakan oleh guru. Salah satu alternatif pemilihan media yang bisa digunakan guru dalam dunia pendidikan adalah media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*. Tetapi dengan kurangnya sarana dan pra sarana sekolah, maka peserta didik belajar hanya menggunakan buku yang diterima dari pemerintah. Pembelajaran yang hanya bersumber pada buku siswa menjadikan pendidikan kurang menarik serta peserta didik sulit menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Oleh sebab itu, butuh terdapatnya media pendidikan yang inovatif buat peserta didik supaya mereka bisa menguasai tiap modul atau buku pelajaran sehingga membuat peserta didik termotivasi dalam belajar mengajar berlangsung tanpa adanya kejenuhan serta bosan dalam belajar.

Berkembangnya teknologi di masa globalisasi, pasti menjadi besar pula pengaruh terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran tatap muka perlu dilakukan oleh seluruh tenaga pengajar agar siswa-siswi tidak

⁴ Maulina Dwi Ristanti, Norida Canda Sakti, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IPS SMAN 1 Grogol* (Surabaya: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 2021)

merasa bosan dalam proses pembelajaran⁵. Pendidikan di Indonesia sedang dituntut dengan pendidikan abad 21. Abad 21 yang merupakan perubahan zaman dimana kemajuan teknologi berkembang dengan cepat dan memiliki pengaruh terhadap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Hal-hal nyata dari pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu suasana kelas lebih menyenangkan, sehingga lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, serta peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi dan mengoperasikan aplikasi. Proses Pendidikan tidak terlepas dari guru yang memiliki kompetensi yang menunjang proses pendidikan yang lancar dan sesuai dengan tujuan sistem pendidikan nasional.⁶ Guru yang akan menentukan keberhasilan sebuah pendidikan, baik buruknya guru dalam mengajar akan berdampak kepada peserta didik dan pendidikan. Guru memiliki kepribadian yang mandiri, ia memiliki sejumlah kemampuan untuk berinovasi, berinteraksi dengan peserta didik dengan segenap kemampuannya (akademis, etika, dan moral) guna menghasilkan jenis-jenis pilihan yang paling tepat dan cerdas.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan video animasi menjadi salah satu kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk mengatasi masalah pendidikan.⁷ Pemakaian media pembelajaran ialah salah satu aspek eksternal yang menunjang keberhasilan dalam belajar. Guru bisa memilih media pembelajaran yang cocok serta efektif buat menggapai tujuan pendidikan.⁸ Dengan adanya media pendidikan yang pas, hingga bisa mendorong motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif pemilihan media yang bisa digunakan guru dalam dunia pendidikan adalah media video animasi pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon*. Saat ini belum banyak yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. media video

⁵ Ahmad Dahlan, *Media Animasi Dalam Pembelajaran*, (Ahmaddahlan.net)

⁶ Darmadi, *Guru Abad 21 Perilaku dan Pesona Pribadi* (Lampung tengah: Geupedia, 2018)

⁷ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015)

⁸ Nursina Sya'bania, Muhammad Anwar, Muhammad Wijaya, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik* (Makassar: Journal Chemistry Education Review, 2020)

pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya serta banyak animasi-animasi yang menarik untuk di jadikan video pembelajaran. Melalui media video animasi ini maka pembelajaran dikelas III khusus nya pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud zat benda akan lebih menyenangkan dalam belajar dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon* untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar anak Sekolah Dasar kelas bawah adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak Sekolah Dasar, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak Sekolah Dasar sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama anak Sekolah Dasar senang bermain, kedua anak Sekolah Dasar senang bergerak, dari sisi inilah penulis mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya⁹.

Bersumber dari hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dengan wali kelas III beserta peserta didik kelas III Sekolah Dasar memperoleh data. Dari hasil observasi peneliti, bahwa guru kelas III dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan alat media lainnya yang ada di dalam link RPP. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bersumber dari hasil observasi dan wawancara, bahwa di sekolah ini membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, berkesan dan meningkatkan semangat belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* di sekolah dasar ini untuk menunjang kebutuhan sekolah dasar dalam media pembelajaran.

⁹ Achmad, Z. A, *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19*, (JCommSci Vol. 4, No 2, 54-65, 2021)

Terdapat sebagian mata pelajaran yang dihadapi kesusahan dalam penyampaiannya materi di kelas III. Mata pembelajaran tersebut ialah mata pembelajaran IPA. Bersumber dari hasil wawancara oleh peneliti dengan siswa kelas III menemukan permasalahan pada saat pembelajaran tatap muka yaitu merasa jenuh sebab guru disaat proses pembelajaran siswa hanya belajar menggunakan buku yang diterima dari pemerintah saja dan guru tidak menggunakan media pembelajaran pendukung lainnya. Dengan tidak memakai media dalam proses pembelajaran, pendidikan belum bisa diterima dengan baik oleh siswa kelas III . Siswa jadi tidak suka dengan mata pelajaran IPA, sebab menganggap kalau materi “Perubahan Wujud Zat Benda” pada mata pelajaran IPA itu pendidikan yang sulit serta membosankan karena guru memberi materi melalui grup *whatsapps*, memakai metode ceramah disaat melakukan proses pembelajaran tatap muka secara berskala serta memakai buku paket selaku pedoman buat pendidikan berlangsung. Dalam hal ini siswa lebih menyukai media pembelajaran bervariasi, bergambar dan menarik karena menurut siswa akan lebih mudah untuk menerima pembelajaran tersebut dan tidak membuat siswa bosan selama pembelajaran tatap muka berlangsung.¹⁰ Selain itu, penggunaan media pembelajaran tatap muka saat ini belajar menggunakan hal-hal yang menarik yaitu belajar dengan menonton video animasi untuk membangkitkan semangat belajar dengan adanya media pembelajaran yang menarik.

Kelebihan dari aplikasi *powtoon* merupakan mudah digunakan untuk pembuatan media video pembelajaran, sebab banyak animasi-animasi yang menarik serta terkesan lucu yang telah terdapat di dalam aplikasi *powtoon* tersebut. sehingga kita tidak butuh lagi mengunduh ataupun mencari animasi-animasi secara manual. Karena dalam aplikasi *powtoon* ini telah banyak disediakan animasi-animasi bergerak serta latar belakang yang unik buat dijadikan media video animasi pembelajaran serta bisa dijadikan media

¹⁰ Muhibbin Syah *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)

pendidikan buat sekolah dasar sebab karakter nya yang menarik serta terkesan lucu sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan.

Dari hasil uraian diatas bahwa video animasi yang ada sekarang ini lebih banyak bersifat naratif dan informatif yang artinya lebih mengutamakan pencapaian kognitif, sementara hakikat sains yang diungkapkan bahwa sains memiliki dimensi bukan kognitif tapi juga afektif dan psikomotor yang dicapai dengan adanya melakukan percobaan. Dengan ini peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda di Kelas III Sekolah Dasar”. Video yang dikembangkan oleh penulis mengajak peserta didik melakukan duplikasi atau repitisi ulang setelah menonton video peserta didik dapat melakukan percobaan.

B. 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 perubahan wujud zat benda di kelas III Sekolah Dasar.
2. Sumber belajar yang digunakan guru masih menggunakan buku paket dan video dari link RPP.
3. Pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik.
4. Guru hanya memberikan media pembelajaran yang sudah jadi didalam link RPP.

C. Fokus Pengembangan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka fokus pengembangan masalah yang akan diteliti mengenai pengembangan ini difokuskan untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* muatan pembelajaran IPA materi perubahan wujud zat benda kelas III di Sekolah Dasar.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan dalam identifikasi masalah maka yang akan menjadi batasan masalah penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Powtoon* yang Pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda pada Tema 3 Subtema 3 di Kelas III Sekolah Dasar”.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalahnya dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* pada materi “Perubahan Wujud Zat Benda” di kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan desain pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* pada materi “Perubahan Wujud Zat Benda” di kelas III Sekolah Dasar?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* pada materi perubahan wujud zat benda di kelas III Sekolah Dasar

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu Pendidikan dan menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya pada media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon*.

2. Manfaat Praktis

a. 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 minat, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu guru mendapatkan sebuah referensi untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran IPA materi perubahan wujud zat benda di kelas III Sekolah Dasar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk menambah pengetahuan bagi peneliti serta sarana dalam menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *powtoon* di sekolah dasar.

