1

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan dunia teknologi saat ini telah menghasilkan beragam aplikasi terhubung internet. Kemajuan teknologi tersebut patutlah diberdayakan guru untuk membantu mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa kemajuan dunia pendidikan tidak mungkin berjalan tanpa bantuan dari teknologi. Maswan & Muslimin (2017) mengatakan bahwa di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam mentransformasikan materi atau nilai-nilai kepada siswa didik.

Jika pada masa kini disebut sebagai era digital yang terkoneksi dengan kemajuan teknologi, ditandai dengan semakin bergantungnya dunia pendidikan kepada teknologi dalam memperlancar pembelajaran, maka guru perlu untuk mengintegrasikan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk dijadikan alat atau media dalam pembelajaran. Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga siswa didik lebih banyak mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang haruslah dihindari. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang

1

bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik.

Dari berbagai hasil kemajuan teknologi, aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Anita (2016) mengatakan bahwa media video animasi dapat menghindarkan salah pengertian pada proses belajar tersebut sehingga siswa didik dapat sepenuhnya menerima dan memahami materi, pikiran, dan pesan yang telah dirancang guru. Sudrajat (2010) juga memaparkan bahwa media video animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. Video animasi jika digunakan sebagai media pembelajaran akan menghindarkan siswa didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Kebosanan dan kelelahan pada siswa didik seringkali berawal dari penjelasan guru yang tidak fokus pada akar masalah. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Sukiyasa & Sukoco (2013) menjelaskan materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa didik. Sedangkan Lee & Owens (2004) berpendapat bahwa penggunaan animasi dan

efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Merujuk beberapa pendapat tersebut, tampak bahwa keberadaan media pembelajaran video animasi memiliki manfaat yang berarti sehingga patut dipertimbangkan untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran agar siswa didik lebih mudah dalam menangkap dan memahami setiap materi atau sumber-sumber belajar yang tersedia. Dalam 2 tahun terakhir, salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik.

Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi *Powtoon* menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.

Program pembelajaran IPA yang kurang menyenangkan pada siswa kelas III di SDN 053975 Stabat Lama Kecamatan Wampu, yang didukung dengan data hasil evaluasi pembelajaran IPA sebanyak 5 siswa atau 20% belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Sisanya 23 siswa telah memenuhi KKM

yang sudah ditetapkan. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 95. Dari data hasil belajar pembelajaran IPA tersebut, diperlukan adanya perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA pada kelas III SDN

053975 Stabat Lama Kecamatan Wampu. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran IPA yang belum optimal merupakan masalah yang sangat penting dan mendesak sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalahnya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil pembelajaran IPA.

**1.2. Identifikasi Masalah**

Permasahan dalam penelitian ini adalah fokus terhadap berpengaruhkan media *Powtoon* ini terhadap minat belajar siswa. Ini sangat penting karena apapun yang dilakukan di penelitian ini adalah jawaban terhadap masalah dalam penelitan. Adapun media *Powtoon* ini fokus terhadap masalah siswa yang:

1. Siswa kurang berminat dalam menggunakan media buku.

2. Siswa kurang fokus menggunakan media buku.

3. Kurang menariknya media buku sehingga membuat metode *Powtoon* bisa dijadikan alternatif lain.

4. Hasil belajar beberapa siswa masih ada yang di bawah KKM.

**1.3. Batasan Masalah**

Setelah mengidentifikasi masalah langkah selanjutnya adalah membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran,

2. Hasil belajar tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

**1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini terdapat masalah antara lain:

1. Bagaimana penerapan media *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

2. Apakah media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

**1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Untuk mengetahui apakah media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**1.6. Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan media *Powtoon* ini dapat bermanfaat untuk:

Keuntungan berikut diharapkan dari penelitian ini:

1. Secara Teoritis

Informasi kebebasan belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan video animasi *Powtoon* ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan melalui penelitian ini.

2. Secara Praktis a. Bagi peneliti

Peneliti mungkin menemukan penelitian ini dapat membantu sebagai sumber data tentang otonomi belajar siswa selama proses pembelajaran dan sebagai sarana untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari di perguruan tinggi untuk digunakan.

b. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan tentang desain, implementasi, dan penilaian kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi guru

Studi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru yang akan membantu mereka mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan menjadi lebih kreatif saat belajar IPA.

d. Bagi siswa

Siswa dapat belajar seberapa mandiri mereka dengan pembelajaran mereka dengan penelitian ini, yang akan membantu mereka meningkatkan pendidikan mereka dan menggunakan metode pengajaran yang membuat informasi lebih mudah dipahami.