**BABI**

**PENDAHULUA****N**

**1.1 LatarBelakangMasalah**

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasa, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

MenurutArsyad(2011: 3) Kata media berasaldaribahasa Latin *medius*yang secaraharafiahberarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau‘pengantar’. Selanjutnyamenurut Critters(dalamSapriati, dkk. 2009: 52) “Mediapembelajarandipandangsebagaialatatauwahanauntukmenyampaikanataumengkomunikasikanpesanpembelajarankepadasiswa”.Menurut (Ali &Poerwanto, 2017;3) media audio visual adalahpenyampaianinformasi yang memilikikarakteristikdapatdilihatdandapat di dengar. Media Audio Visual (*Video*) Animasiberbasis*Doratoon*adalahsoftwere yang sangatprofesionaluntukmembuat Media Audio Visual (*Video*) Animasidenganperpaduandanberbagaimacam*softwere* yang telahada, *Doratoon* yang menjadisalahsatu*Softwere Design* yang handal.

Menurut Safari (2005;111) minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat. Ini dapat mendorong seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Pembelajaran yang membuat siswa lebih kreatif dan inovatif juga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Siswa yang

memiliki minat dalam belajar akan berusaha lebih keras daripada siswa yang tidak.

Model pembelajaran*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dapatmembantupesertadidikmengaitkanmateridengankehidupannyata.MenurutSukmawarti*at all* (2022;2) model *problem basedlearning*merupakansuatupembelajaran yang menantangpesertadidikuntuk “belajarbagaimanabelajar”, bekerjasecaraberkelompokuntukmencarisolusidaripermasalahandunianyata. Untukituperlupenerapanpembelajaran yang mendukungterjadinyahaltersebutdanberpotensi*student centere*. Salah satu model pembelajarantersebutadalah model *problem based learning*.

MenurutPrihantoro (dalamkutipanTrianto, 2014;137), padahakikatnya IPA merupakansuatuproduk, proses, danaplikasi. Sebagaiproduk, IPA merupakansekumpulanpengetahuandankonsepsertabagiankonsep.Sebagai proses, IPA merupakan proses yang digunakanuntukmempelajariobjekstudi, menemukandanmengembangkanproduksains. Sebagaiaplikasi, IPA akanmelahirkanteknologi yang dapatmemberikankemudahan. Media pembelajaransebagaialatbantudalammenyampaikanpesanadalahsuatukenyataan yang tidakbisakitapungkirikeberadaannya. Karenadenganadanya mediadapatmempermudah guru dalammenyampaikanpesan-pesanataumateripembelajarankepadasiswanyadanpembelajaranmenjaditerasalebihhidupsehingga proses pembelajarantidakmenjadipasif. Denganadanya media audio visual (video) animasi*Doratoon*inidiharapkansiswadapatmemahamaipembelajaran yang telahdibuatdenganmelihat, mendengardanbermaknabagisiswasertasiswamenjadiaktif, kreatifdanmenyenangkanketikapembelajaranberlangsung.

Berdasarkanhasilobservasi yang telahdilakukanolehpeneliti di SD Negeri 056018 KampungBambanKec.BatangSeranganterdapatmasalah yang dihadapipesertadidikkurangnyapenggunaan media pembelajaran yang digunakanoleh guru danhanyamenggunakanbukusebagaialat bantu pembelajaran**,** kurangnyaminatsiswadalampembelajaran IPA**, s**iswa yang pasifsusahuntukmenjadiaktifkarena guru hanyaberpusatkepadasiswa yang lebihaktifsaja.

Berdasarkanpenjelasandiatasminatsiswadalam proses pembelajaranadalahperanpentingdalampembelajaran. Untukmemastikanpembelajaranberjalanlancar, minatbelajarsiswasangatpenting.Jikasiswatertarikdenganpelajaran, merekajugapastiakanberpartisipasidenganaktifdalamprosesnya..Makadariitupenelititertarikuntukmengangkatsebuah media pembelajaranuntukmenarikminatbelajarsiswadalam proses pembelajaran. Media yang digunakanolehpenelitiyaitu media yang berbentuk video animasikarena di era digital saatini, siswatertarikdenganhal-hal yang terkaitdengan digital makadariitupenelitimenjadikan media pembelajaran video animasi*doratoon*inisebagaipemecahanmasalahuntukmenarikminatbelajarsiswa. Penggunaan media pembalajaran video animasi*doratoon*ini di dasarkanhasilobservasipenelitibahwa*website*iniadalah*website* yang mudahdigunakanoleh guru karenapengaplikasiannya yang mudahdananimasinya yang menariknamun*website*inimasihawamdikalanganpenggunakarna*website*inibarudiperkenalkanolehbeberapapenelitidanbeberapapenggunasehinggabanyak orang yang belummenguasaicaramenggunakannya. Media inidirancanguntukmemenuhikarakteristiksiswaSekolahDasar yang senangbermain, menyukaihal-halkonkret, realistis, dan rasa ingintahu yang tinggi. Media inijugadisesuaikandengancaraberpikirsiswa, yaitumenerimainformasi, membuatkesimpulan, menerapkanapa yang merekapelajari, menganalisamasalah, danmenjelaskankembalikemudianmemecahkanmasalah.

Berdasarkanlatarbelakangmasalahini, makapenelitiakanmelakukanpenelitiandenganjudul**“PengembanganMediaPembelajara*Doratoon*Berbasis PBL UntukMeninccgkatkanMinatBelajarSiswaPada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”**.

* 1. **IdentifikasiMasalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Kurangnyapenggunaan media pembelajaran yang digunakanoleh guru danhanyamenggunakanbukusebagaialat bantu pembelajaran
2. Kurangnyaminatsiswadalampembelajaran IPA
3. Siswa yang pasifsusahuntukmenjadiaktifkarena guru hanyaberpusatkepadasiswa yang lebihaktifsaja
4. Siswa yang pasifsusahuntukmenjadiaktifkarena guru hanyaberpusatkepadasiswa yang lebihaktifsaja
5. Guru tidakbanyakberinteraksidengansiswaterutamapadasiswa yang duduk di pinggir
6. Guru hanyamenggunakanbukusebagaialatbantupembelajaran.

**1.3 BatasanMasalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah yang akan di teliti. Penelitian ini berfokus pengembangan media pembelajaran*doratoon*berbasis*problem based learning*untukmeningkatkanminatbelajarsiswapadamatapelajaran IPA.

**1.4 RumusanMasalah**

Adapunrumusanmasalahpadapenelitianiniadalah:

1. Bagaimanakahpengembangan media pembelajaran*doratoon*padamatapelajaran IPA di sekolahdasar?
2. Bagaimanakahkelayakan, validitasdankeefektifan media pembelajaran*doratoon*padamatapelajaran IPA di sekolahdasar?

**1.5 TujuanPenelitian**

Adapun tujuan dari penelitianadalah:

1. Untukmenggambarkanlangkah-langkahpengembangan media pembelajaran*doratoon*dalammatapelajaran IPA di sekolahdasar
2. Untukmengkajikelayakan, kevalidan, dankeefektifan media pembelajaran*doratoon*padamatapelajaran IPA di sekolahdasar
   1. **ManfaatPenelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Siswa

Manfaatpenelitianinibagisiswaterutamaproduk media inimembuatsiswamenjaditertarikdanbersemangatdalammengikutipembelajarandanmempercepatpemahamansiswaterhadapmatapelajaran IPA karena media berbentuk video animasi.

1. Guru

Manfaatpenelitianinibagi guru adalah media pembelajaran*doratoon*inidapatmenambahpengetahuandanketerampilan guru menggunakan media pembelajaransertameningkatkankratifitas guru dalammenciptatakanpembelajaran yang menarikdanmenyenangkan.

1. Sekolah

Manfaatpenelitianinibagisekolahadalahdapatmenambah media pembelajaran yang ada di sekolahdandapatmeningkatkanminatbelajarsiswa.

* 1. **SpesifikasiProduk Yang Dikembangkan**

Produk yang akanpenelitihasilkanadalahdalambentuk media pembelajaran “*doratoon*” denganspesifikasisebagaiberikut:

1. Media pembelajaran*doratoon*berbasis PBL dikembangkansesuaidenganmateripembelajaran IPA yaituwujudzatdanperpindahannya
2. Media pembelajaran*doratoon*berbasis PBL dirancanguntukdigunakansebagaisumberbelajarsiswapadamatapelajaran IPA materiwujudzatdanperpindahannya.
3. Dalam media pembelajaran*doratoon*berbasis PBLmateri yang digunakantelahdisesuaikandengankompetensidasar (KD) danstandarkompetensi (SK)
4. Media Pembelajaran*doratoon*berbasis PBL memilikitampilan yang menarikbagisiswa, sehinggasiswadapatdenganmudahmemahamipembelajaran yang dipelajari.

Yang ada di dalam media pembelajaran*doratoon*berbasis PBL adalahgambar, teks, animasidan audio.Warna yang terangdancerahdiambilolehpeneliti agar menarikperhatiansiswadanmenambahminatbelajarsiswasertatulisan yang jelas agar siswadapatmembacadanmemahamiketika video di putar