# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap orang pasti pernah mengalami yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman didunia pendidikan bahwa tidak dapat memungkiri zaman akan terus berubah sehingga terjadi banyak mengubah pola pikir yang dulu menjadi pola pikir yang modern ini. Di dalam UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka pendidikan harus mengusahakan perubahan untuk megembangkan dan mewujudkan dari pembelajaran agar mencapai tujuan dari pendidikan.

Dalam mencapai tujuan dari pendidikan perlu adanya dukungan dalam segala aspek. Salah satu pendukungnya adalah kurikulum, kurikulum pendidikan di Indonesia sendiri mengalami banyak perubahan. Adanya perubahan kurikulum ini adalah hasil dari analisis kurikulum yang dilakukan oleh pemangku kebijakan. Karima Nabila Fajri (2019) dalam jurnalnya Proses Pengembangan Kurikulum yang mengutip pada Oemar Hamalik dijelaskan bahwa kurikulum adalah suatu program yang mana program tersebut diperuntukkan untuk peserta didik. Kurikulum adalah sistem dari pendidikan yang diperuntukkan untuk peserta didik yang dimaksudkan untuk melakukan perkembangan perubahan dari pendidikan dalam pembelajaran. Saat ini kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu dan lebih menekankan fenomena alam, budaya, dan sosial yang dapat dirasakan langsung oleh siswa serta ada kompetensi yang diharapkan pada peserta didik yaitu kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih mendalam. Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk kreatif, memecahkan masalah dan dapat aktif serta lebih inovatif.

Dalam penerapan kurikulum 2013 didalam pembelajarannya masih terjadi banyak permasalahan yang menyulitkan guru untuk mengimplementasikan sistem pendidikan. Adapun permasalahan tersebut terbagi kedalam dua bagian, di mana ada permasalahan dalam lingkup makro dan permasalahan dalam lingkup mikro. Permasalahan pendidikan dalam lingkup makro, yaitu kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks, pendidikan yang kurang merata, masalah penempatan guru, rendahnya kualitas guru dengan biaya pendidikan yang mahal. Dalam lingkup mikro yaitu metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan rendahnya prestasi siswa (Kurniawati, 2022). Dari permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran adalah permasalahan dalam mikro karena guru kurang bisa membuat pembelajaran yang menarik dan masih terfokus pada buku paket dan media yang berbasis digital. Terkait sarana dan prasarana, hal itu terkait media pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan zaman dan bisa berbentuk digital. Guru bisa mengembangkan media pembelajaran di tengah majunya perkembangan zaman.

Pengembangan media ini dilakukan karena semakin majunya era digital pada masa sekarang. Agar pendidikan tak lepas dengan adanya perkembangan zaman, maka dari itu dibuatlah media video animasi, video animasi pembelajaran ini diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan juga lucu cocok untuk anak sekolah dasar. Media pembelajaran harus selalu di upgrade sesuai dengan adanya perkembangan zaman dan juga teknologi untuk kebutuhan dunia pendidikan. Media yang dapat siswa rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajarannya. Selain itu, platform pembelajaran online telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara fleksibel, termasuk video pembelajaran, modul interaktif, dan forum diskusi yang memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Namun yang terjadi di sekolah SD Negeri 104255 Paluh Sibaji pada saat proses belajar mengajar guru mengalami problematika kurang tepat dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Hal itu yang menunjukkan kurangnya minat belajar pada siswa. Dalam proses pembelajaran apabila siswa memiliki ketertarikan terhadap materi pelajaran dan didukung oleh guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, siswa akan tertarik untuk mempelajari materi. Materi yang disampaikan guru monoton dan penyampaiannya hanya satu arah, dengan hanya menggunakan model dan metode yang hanya berfokus pada guru. Kurangnya interaksi dari siswa pada saat proses pembelajaran yang berlangsung terlihat dari perilaku siswa yang masih sering mengabaikan apa yang disampaikan guru terkait materi. Selain itu sekolah belum memfasilitasi guru dalam mengikuti pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran digital. Sekolah juga belum memanfaatkan fasilitas seperti proyektor untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan maka pengembangan media video animasi ini menjadi salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran sehingga dianggap penting karena sistem pembelajaran yang semakin menarik dan berbasis digital dan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi media pembelajaran. Dengan menggunakan media yang unik dan menyenangkan maka diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merasakan hal yang baru. Menurut Munir (2015), salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu videoscribe, *Powtoon*, animaker, dan sebagainya. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara (Andrianti, 2016). *Powtoon* adalah salah satu solusi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan berbasis digital.

Media video animasi dengan berbantuan *Powtoon* ini merupakan suatu inovasi media pembelajaran baru yang menarik dan cukup mudah untuk digunakan. Menurut Graham (2015:7), “media video animasi *Powtoon* yaitu suatu presentasi berupa animasi bergerak yang dilengkapi dengan suara latar dan transisi yang membuat materi pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi siswa sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahaminya”. Pemanfaatan media *Powtoon* untuk pembelajaran yaitu penyajian materi dapat diperjelas dengan adanya fitur animasi yang kreatif dan inovatif, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dengan adanya media *Powtoon* dapat berdampak positif bagi guru untuk memberikan batasan ruang supaya materi jelas dan tersusun rapi, materi yang luas dapat dijabarkan lebih rinci menggunakan *Powtoon.*

Dari melihat permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap minat belajar siswa dengan memilih media pembelajaran dalam video animasi melalui berbasis *Powtoon* dikarenakan penulis merasa bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan dan manfaat yang sangat tepat untuk siswa kelas IV SD. Sehingga berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita Citaku Kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang terdapat di SDN 104255 Paluh Sibaji yaitu :

1. Kurangnya minat belajar siswa pada proses pembelajaran.
2. Materi yang disampaikan guru terkesan monoton dan hanya satu arah.
3. Kurang tepatnya guru dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.
4. Kurangnya pelatihan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital.
5. Kurangnya interaksi dari siswa saat berlangsungnya pembelajaran.
6. Sekolah belum memanfaatkan fasilitas seperti proyektor dalam proses pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian. Tujuannya agar hasil penelitian dapat dijelaskan secara tepat dan juga terarah. Maka dari itu batasan masalah penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, terdapat rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji?
2. Bagaimana kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas,maka tujuan penelitian ini,yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji.
2. Mengetahui kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* tema 6 cita-citaku di kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritas

Peneliti mengharapkan judul tersebut dapat memberikan manfaat yang baik, dalam pengembangan media video pembelajaran.dan dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tematik dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran yang baik dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dengan mudah dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti video animasi sehingga berdampak pada minat belajar siswa

1. Bagi Guru

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi kepada guru tentang pengembangan video pembelajaran.

2. Diharapkan dengan pengembangan media tersebut guru dapat menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

1. Sekolah dapat memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia disekolah.
2. Untuk menambah masukan untuk mengetahui bahwa pentingnya media pembelajaran berbasis video agar minat belajar siswa bertambah dan hasil belajar dapat berjalan dengan optimal.

d. Bagi Peneliti Hasil penelitian ini bagi peneliti karena sebagai seorang calon guru berguna untuk memperluas pengetahuan dan wawasan bahwa pentingnya media pembelajaran animasi dalam kegiatan proses pembelajaran serta tepat dalam memilih media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar dan juga tercipta rasa ingin tahu yang tentu saja dapat membawa banyak hal positif dalam hidup.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan sesuai dengan tema yang dipelajari dikelas IV SD
2. Video animasi berbasis *Powtoon* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa pada tema 6 Cita Citaku di kelas IV SD
3. Video animasi berbasis *Powtoon* memiliki tampilan yang menarik bagi siswa,sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang dipelajari.