

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan di dunia pendidikan begitu pesat khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang semakin meningkat dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Pemanfaatan teknologi saat ini sangat untuk dilakukan oleh pendidik, karena pendidik memiliki peran yang sangat penting di dalam dunia pendidikan (Fajri et al., 2022, h. 2). Sedangkan Menurut (Dora & Idris, 2019, h. 1) pendidikan adalah suatu cara yang dilakukan serta dilangsungkan manusia untuk memiliki ilmu dalam kehidupan sebagai bekal untuk di masa yang akan datang serta mampu untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari – hari.

Pendidik pada saat ini dituntut untuk mampu memakai fasilitas teknologi dan memanfaatkan teknologi saat ini agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pada saat ini, permasalahan yang sedang banyak di hadapi oleh para pendidik yang ada di Indonesia adalah minimnya ketersediaan *plafrom* dan *software* pembelajaran tematik di kelas V dalam bentuk multimedia. Dalam hal ini pendidik dalam pembelajaran tematik masih banyak yang memakai media cetak seperti buku paket, buku tema, modul.

Kemajuan teknologi semakin mempermudah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk meningkatkan media pembelajaran (Janattaka, & Tiyana, 2022, h. 2). Penggunaan media pembelajaran juga bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah dasar yang sistem pembelajarannya berbasis pembelajaran tematik. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan

sebagai solusi pada penentuan media pada saat akan dilakukan pembelajaran. Pengembangan adalah sebagai proses perubahan yang menghasilkan atau membuat suatu bahan pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk membantu pembelajaran serta menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dengan adanya rancangan pembangan (Syafliin et al., 2022, h. 1).

Menurut (Fatmawati., Abdi., dkk.,2021. h. 3) Pembelajaran Tematik sering disebut dengan pembelajaran terpadu. Hal ini dikarekanan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Terpadu berarti mengkobinasikan atau menggabungkan dari segi aspek pedagogi, epistemologi, social, sampai psikologi. Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua kompetensi dasar dari semua mata pelajaran kecuali agama.

*Powtoon* adalah Sebuah aplikasi berbasis *web online*, *Powtoon* memungkinkan penggunaanya untuk membuat presentasi animasi yang sangat menarik. Diantaranya adalah animasi tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang mudah (Anjarsari et al., 2020). Sedangkan menurut (Raihanati et al., 2020) penggunaan media *powtoon* bisa memperjelas dan mempermudah saat penyampaian konsep pembelajaran yang membutuhkan visualisasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada kelas V SDN 18 Muara Sugihan Banyuasin, dengan nilai rata-rata KKM adalah 70. Penggunaan kurikulum di sekolah ini masih menerapkan kurikulum 2013 atau K13. Dari 22 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik yang masih belum

memenuhi nilai KKM, sedangkan 11 peserta didik lainnya sudah memenuhi nilai KKM. Berdasarkan permasalahan di atas diperoleh masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Faktor penyebab terjadinya permasalahan di atas adalah pada kegiatan belajar mengajar pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah, pembelajaran hanya fokus menggunakan papan tulis, buku cetak seperti buku paket, buku tematik. Yang terakhir disebabkan oleh pendidik masih kurang mampu membuat dan mengembangkan *software* pembelajaran multimedia yang bisa membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objeknya saja, tetapi juga dituntut untuk ikut berinteraksi selama mengikuti pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar di kelas. Guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia sudah mengikuti perkembangan IPTEK. Masih pada tahap revolusi industri 4.0. dan sekarang sudah menjadi era *society* 5.0. Seperti yang disampaikan oleh (Rahmawan & Effendi, 2022), Era *society* 5.0. atau era masyarakat 5.0 merupakan sebuah era dimana masyarakatnya hidup di era industri 4.0. Era industri 4.0 merupakan sebuah era dimana aktivitas masyarakatnya saling terhubung dengan internet, dimana manusia hidup di sebuah era yang sangat canggih (Khairi et al., 2022). Era *society* 5.0 merupakan sebuah masa yang berpusat pada manusia dan berlandaskan pada teknologi. Oleh karena itu, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) atau *AI* akan sepenuhnya didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam menemukan dan membuka berbagai peluang yang

dimiliki oleh manusia baik dari segi ekonomi, maupun pendidikan (Savitri, 2019).

Sedangkan menurut (Surani, 2019), revolusi industri 4.0. memberikan pengaruh terhadap pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran jarak jauh yang tidak dibatasi ruang dan waktu dapat diterapkan seiring penggunaan teknologi tersebut (Suradika et al., 2020, h. 4). Selain itu, kurikulum yang digunakan di sekolah dasar ini adalah kurikulum 2013 atau K13 dan belum sepenuhnya menerapkan kurikulum merdeka belajar. Hal ini disebabkan oleh kondisi sekolah yang mengharuskan penerapan kurikulum merdeka belajar ini dilakukan secara bertahap.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi menggunakan multimedia berbasis *powtoon* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dipilihnya multimedia berbasis *powtoon* ini guna untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Menurut Diah & Nita, (2018) multimedia merupakan media yang menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, gambar bergerak atau video animasi yang memakai link atau tool sehingga memungkinkan pengguna melakukan navigasi, komunikasi, berinteraksi dan berkreasi.

Penelitian sebelumnya tentang penggunaan media pembelajaran berupa multimedia yang sudah dilakukan oleh, (Annisa et al., 2022) dengan judul "*Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur*" yang dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya

terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ilahi & Desyandri, 2020) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon Di Kelas III Sekolah Dasar*” yang dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar dinyatakan bahwa media ini sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Selaian itu, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putra, & Wahyu, 2021) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya Pada Muatan IPA Kelas VI*” yang dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar dinyatakan bahwa media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik.

Meskipun telah banyak penelitian terdahulu tentang multimedia tetapi masih belum banyak yang menggunakan media *powtoon* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya lainnya terletak pada materi yang digunakan, dikarenakan belum ada yang menggunakan materi Tematik tentang Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik melalui multimedia berbasis *powtoon* sehingga penelitian ini perlu untuk dilaksanakan karena penelitian ini lebih berfokus pada materi tema 1 subtema 2 materi “Manusia dan Lingkungan” pembelajaran 1 melalui media pembelajaran multimedia berbasis *powtoon*. Dengan mengembangkan multimedia berbasis *powtoon* pada tema 1 subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti berusaha untuk mengembangkan multimedia berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran

dalam proses kegiatan belajar di kelas dengan judul **Pengembangan Multimedia Berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1**. Dengan pengembangan multimedia ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah
- b. Proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana seperti buku paket dan buku tema sebagai media pembelajaran
- c. Masih kurangnya minat belajar peserta didik di dalam kelas

### **1.3 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, didapatkan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan Multimedia Berbasis *Powtoon* Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar
- b. Penelitian ini hanya difokuskan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari multimedia berbasis *powtoon*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana Pengembangan Multimedia Berbasis *Powtoon* Pada Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar yang Valid ?
- b. Bagaimana Pengembangan Multimedia Berbasis *Powtoon* Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar yang Praktis ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui dan mendeskripsi kevalidan Multimedia Berbasis *Powtoon* Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar
- b. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kepraktisan Multimedia Berbasis *Powtoon* Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

#### **a) Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan khususnya pada bidang pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa multimedia berbasis *Powtoon* yang bisa meningkatkan minat, hasil belajar dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.

#### **b) Manfaat Praktis**

Adapuan manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan biasa bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, sekolah, dan peneliti selanjutnya :

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat mendorong pendidik untuk menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui multimedia berbasis *powtoon* yang menggunakan *Web Online* terutama pada pembelajaran tematik.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tematik terutama pada Tema 1 Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar untuk menarik minat peserta didik dalam belajar, merangsang pemikiran peserta didik, dan menarik perhatian peserta didik saat kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu sekolah dan para pendidik yang ada disana untuk dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, salah satunya dengan menggunakan multimedia berbasis *powtoon* di semua kelas dengan menggunakan *Web Online* yang sudah tersedia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk dijadikan sebagai referensi oleh peneliti yang akan mengembangkan multimedia berbasis *Powtoon* yang sama.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut :

- a. *Powtoon* berbentuk multimedia yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran
- b. *Powtoon* dapat digunakan dengan menggunakan laptop atau komputer dan bisa diakses melalui google kemudian masuk ke *web* ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com))
- c. Multimedia berbasis *powtoon* ini didesain dengan menggunakan karakter animasi (gambar bergerak) agar bisa membuat peserta didik tertarik dan fokus dengan materi pembelajaran
- d. Ada beberapa gambar atau karakter yang tersedia yang bersangkutan dengan materi pada multimedia berbasis *powtoon* ini
- c. Materi yang ada dalam multimedia ini di ambil dari buku tematik milik pendidik dan peserta didik kelas V sekolah dasar Tema 1 Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 1 Di kelas V Sekolah Dasar.