

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal, baik dalam aspek spiritual, emosional, kecerdasan maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, Pendidikan juga berperan dalam membentuk pengetahuan, pemahaman, dan kebijaksanaan individu (Pristiwanti dkk, 2022, p. 7915). Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, pendidikan menghadapi tantangan baru terutama dalam hal pengelolaan sistem pembelajaran di kelas. Hal ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Namun perubahan ini menjadi tantangan bagi guru untuk memastikan media yang di pilihnya efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Kartini & Putra, 2020, p. 8).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, guru harus mampu menyampaikan materi dengan cara yang bervariasi agar tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran (Nurrita, 2018, p. 172). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk

lebih antusias dan interaktif selama pembelajaran berlangsung (Audie, 2019, p. 587). Dengan adanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Nugraha dkk. (2020, p. 266) menambahkan bahwa pemanfaatan media yang tepat mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 68 Palembang ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal ini terlihat dari capaian siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Dari 21 siswa, hanya 10 siswa yang mampu mencapai KKTP, sementara 11 siswa lainnya masih berada dibawah KKTP. Rendahnya hasil belajar ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher center*. Metode ini cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal, sehingga media yang digunakan kurang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan IPA dan IPS yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu

dan makhluk sosial yang interaktif dengan lingkungannya ( adnyana & Yudaparmita, 2023, p. 63). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diajarkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memahami nilai-nilai sosial dan moral yang penting dalam kehidupan. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar, khususnya pada materi membangun masyarakat yang beradab, memerlukan pendekatan kreatif untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Materi ini mencakup nilai-nilai sosial, budaya dan etika yang penting bagi pengembangan karakter siswa. Oleh karena itu, perlunya penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video *animasi* berbasis *powtoon*, penggunaan media video *animasi* berbasis *powtoon* akan menarik perhatian siswa untuk belajar mengenai materi pembelajaran IPAS yang lebih seru dan interaktif. Menurut Elmawati Priskilah (2021, p.11) *Powtoon* merupakan aplikasi teknologi berbasis web yang digunakan untuk membuat video pembelajaran, yang membantu pendidik melakukan presentasi selama proses pembelajaran. Aplikasi *Powtoon* memiliki banyak fitur animasi yang dapat dikemas secara menarik untuk menyampaikan informasi dalam format video sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ariyanto dkk, 2018, p. 123).

Dalam penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Sinaga, E. M., 2024) yang berjudul “ Pengaruh media video animasi *powtoon* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa kelas V SD Negeri 060875 Medan pada mata pelajaran IPA”. Menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi

powtoon dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan media animasi powtoon memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media konvensional. Penelitian ini juga menemukan adanya interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB SISWA KELAS IV SD**”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang dibahas tidak meluas dari sasaran yang sebenarnya, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. “ Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD.”
2. Fokus penelitian ini pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Materi Bab 8 Membangun masyarakat yang beradab pada topik A. Norma dalam adat istiadat daerahku. Dan media yang digunakan adalah media video animasi berbasis *powtoon*

3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 68 Palembang.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD? “.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi bahwa penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Bagi siswa**

Penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi membangun masyarakat yang beradab dan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

### **2. Bagi guru**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Guru akan mampu merancang pembelajaran dengan lebih kreatif dan menarik untuk memenuhi kebutuhan siswanya.

### **3. Bagi sekolah**

Dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik terkait perkembangan teknologi dan juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum yang menggunakan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait media pembelajaran yaitu media video animasi berbasis *powtoon* dan dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana teknologi dalam pendidikan dan apa keterlibatannya dengan hasil belajar.