

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan menyangkut pada hati nuraini, nilai-nilai, perasaan, pengetahuan, dan keterampilan dalam pengembangan diri manusia dan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Di periode yang semakin modern ini berkembangnya berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pendidikan. maka perlu adanya penyesuaian pada tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan modern merupakan cara belajar yang sesuai dengan tuntutan jaman dilakukan untuk dapat mempersiapkan dalam mengikuti arus perkembangan . Jadi dengan seiring perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan perkembangannya terus menerus menjadi semakin canggih. secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas Pendidikan (Mustofa & Riyanti, 2019, p. 379).

Penggunaan teknologi adalah menjadikan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan hasilnya bermakna untuk siswa. Guru sebagai tenaga pengajar yang profesional harus tahu dan paham akan pentingnya teknologi dalam pembelajaran pada zaman sekarang ini. Teknologi menyebabkan perubahan dalam hal peran guru yang tidak sekedar sebagai sumber dan pemberi ilmu pengetahuan akan tetapi menjadikannya sebagai seorang guru membantu atau memudahkan siswa bahkan teman belajar siswa (Firdos, Permatasari, & Rahmawati, 2023, p. 34).

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat menjadikan perolehan ilmu pengetahuan dan penguasaan kepada siswa. Adanya media pembelajaran yang menentukan faktor keberhasilan dalam proses pengajaran seperti alat bantu bagi guru yaitu modul ajar, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), indikator asesmen dan formatif, didalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Semakin majunya teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran untuk kebutuhan siswa yang sampai saat ini masih banyak digunakan seperti aplikasi pembelajaran. Media pembelajaran suatu sistem berupa perangkat keras penyampaian pengajaran kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat tetapi memberikan respon yang aktif sehingga dapat diterima baik oleh siswa (Tambunan, Sitompul, & Mursid, 2021, p. 68).

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yaitu "IPAS" ilmu pengetahuan alam dan sosial. Salah satu materi pembelajaran IPAS yaitu materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku. Siswa harus mampu memahami materi yang menekankan pada keragaman manusia, menghargai perbedaan, nilai, membangun sikap, pengetahuan dan kemampuan analisis dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat tantangan dan hambatan terhadap kearifan budaya lokal seperti ketersediaan fasilitas belum cukup terpenuhi terhadap kebutuhan sarana dan prasarana disekolah maupun dilembaga pendidikan, latar belakang siswa yang berbeda-beda terhadap nilai-nilai karakter siswa dapat berjalan dengan baik atau tidak, aturan sekolah yang masih sering dilanggar, faktor lingkungan yang

berpengaruh terhadap perubahan karakter yang dimiliki siswa (Irsan, Suarti, & Gawise, 2023, p. 10198).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Januari 2024 di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pada kelas IV dalam proses pembelajaran IPAS guru hanya menggunakan buku cetak dan *power point* guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang lainnya, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran IPAS. Kurangnya pemanfaatan teknologi guru terhadap media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran IPAS mengakibatkan menurunnya minat belajar pada siswa, siswa menjadi kurang semangat, kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga merasa bosan dengan media cetak dan *power point* yang digunakan hanya tulisan saja. Dari wawancara dengan wali kelas IV diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media *powtoon* pada kegiatan proses pembelajaran terutama pembelajaran IPAS, dalam pembuatan media, guru memiliki keterbatasan waktu dalam memahami cara membuat media, Hal ini yang menjadikan kendala dalam membuat media dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan. Adapun salah satu yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu media *powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi yang diakses dari internet atau web online yang disediakan fitur menarik seperti time line

menambahkan scenes, backround, text, characters, props, shapes, image, untuk membuat seperti video yang berisi gambar bergerak, musik dan suara. *Powtoon* mempunyai tampilan yang dihasilkan seperti video atau slide yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi sehingga aplikasi *powtoon* cocok untuk digunakan (Lestari, 2023, p. 56).

Powtoon memiliki beberapa kelebihan yaitu aplikasi pembuatan video animasi untuk video pembelajaran, video presentasi, video iklan dan antara lain yaitu (a) mudah digunakan karena dapat menarik minat belajar siswa, (b) aplikasi yang berupa media pembelajaran ini mudah di akses, (c) aplikasi yang dapat menambahkan suara, animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik untuk siswa. Adapun Manfaat menggunakan media pembelajaran *powtoon* ini bisa mempermudah siswa yaitu (a) menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa, (c) dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, (d) meningkatkan keterampilan pada guru dalam mengelola pembelajaran (Anggita, 2020, p. 47).

Penelitian Zul & Erita, (2023, p. 4563) menunjukkan hasil penilaian media video animasi *powtoon* oleh validasi ahli dengan persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat valid, skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 94,53% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 93,44% yang termasuk dalam kategori "sangat efektif". sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai

mata Pelajaran IPAS pada materi ragam bentang alam dengan profesi masyarakat sekitarnya. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada objek dan subjek penelitian.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Kelas IV SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah yaitu sebagai berikut ini :

- a) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi hanya menggunakan buku cetak dan *power point* saja.
- b) Kurangnya pemanfaatan teknologi guru terhadap media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran IPAS.
- c) Siswa merasa bosan dengan media yang digunakan hanya menampilkan gambar tulisan, siswa kurang bersemangat dan kurang fokus pada saat pembelajaran.
- d) Perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga siswa lebih aktif , fokus dan ada minat dalam pembelajaran.
- e) Belum adanya media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk pembelajaran IPAS materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku pada kelas IV.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk sekolah lain.
- c. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.
- d. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I, sehingga tidak dapat diterapkan pada jenjang pendidikan lain.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang ditetapkan yaitu :

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada Pelajaran IPAS kelas IV di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada Pelajaran IPAS kelas IV di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I yang praktis?
- c. Bagaimana keefektivan penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada Pelajaran IPAS kelas IV di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I yang telah dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini yaitu :

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada Pelajaran IPAS kelas IV di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada Pelajaran IPAS kelas IV di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I yang praktis.
- c. Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada Pelajaran IPAS kelas IV di SD Swakarya Parit Beton Banyuasin I yang telah dikembangkan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

a) Secara Teoritis

Diharapkan penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih praktis dan efektif. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* serta dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian sejenis dan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dalam bidang pembelajaran IPAS.

b) Secara Praktis

- 1) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dan meningkatkan pengembangan mengenal dan menghargai budaya.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru IPAS untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang mengenal dan menghargai budaya dan meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran.

3) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang mengenal dan menghargai budaya dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran serta tidak menimbulkan kesan monoton ketika mengikuti kegiatan pembelajaran

4) Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan supaya peneliti selanjutnya tidak mengambil langkah tes ini hanya untuk memenuhi persyaratan ataupun untuk mendapatkan gelar sarjana saja. Tetapi jadikan kegiatan ini untuk menambah wawasan kalian dan juga pengalaman kalian didalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berikut produk yang ada dari analisis ini adalah media pendidikan berbasis *Powtoon* yang dirancang untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pokok bahasan pada penelitian ini, yaitu membahas mengenai materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, dengan hal-hal spesifik yang mengelilinginya:

- 1) Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah Media pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPAS, yaitu mengenai materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di kelas IV.
- 2) *Powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis *web online* yang dimana dalam penggunaannya menggunakan internet yang cukup, agar mudah dalam penggunaannya.
- 3) Dalam menggunakan ataupun mengaplikasikannya *powtoon* dapat digunakan melalui laptop.
- 4) *Powtoon* adalah aplikasi *web online* yang menyediakan beberapa fitur animasi karakter, *template*, serta dapat menambahkan dubbing atau suara pengisi, serta beberapa gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga dapat mempermudah guru untuk menyampaikain materi pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis *powtoon* dan dapat menarik perhatian siswa untuk semangat dalam belajar.

- 5) *Powtoon* juga menyediakan beberapa jenis *font* diantaranya yaitu Arial, Times New Roman, Calibri, dan lain sebagainya. Adapun jenis *font* yang digunakan dalam produk yang dikembangkan yaitu jenis *font* Arial.