

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini sangat mempengaruhi pembelajaran yang dibangun oleh pendidik yang bisa meningkatkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik baik kemampuan berpikir, kreativitas, pengetahuan, membangun karakter peserta didik dan penyelesaian pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendidikan sangat dipentingkan dan ditingkatkan lagi. Sehingga pada pembelajaran terjadi interaksi yang secara aktif dan bisa mengubah perilaku peserta didik melalui pengalaman belajar, dari hal tersebut perlu dikembangkan pada pendidikan di abad ke – 21 ini (Angga, Abidin, & Iskandar, 2022, p. 1047).

Pendidikan abad ke- 21 menjadikan tantangan tersendiri bagi penanaman karakter peserta didik karena dengan kemajuan zaman menuntut bagi peserta didik untuk bisa mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, dengan hal tersebut pendidikan karakter juga bisa disatukan dalam pembelajaran di sekolah (Nurhalita & Hudaidah, 2021, p. 299).

Dengan pentingnya pendidikan pemerintah mampu meningkatkan mutu pendidikan serta memberikan penyediaan alokasi anggaran setiap sekolah sehingga memberikan kualitas terbaik dan mampu mencerdaskan anak bangsa apalagi mengenai perkembangan zaman saat ini. Oleh sebab itu, pemerintah

memperbaiki dan memperbaharui perkembangan pendidikan, dan salah satunya yaitu dengan memperbaharui perkembangan kurikulum merdeka.

Kurikulum selalu mengalami perubahan setiap tahunnya, sehingga banyak yang mengaitkan bahwa pergantian kurikulum disesuaikan dengan pemerintahan dan perkembangan teknologi saat ini. Perubahan – perubahan yang terjadi sangat jelas untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada pembaruan kurikulum pendidikan serta meningkatkan potensi pendidikan dengan melakukan evaluasi setiap tahunnya (Neolaka & Neolakan, 2017, p. 23).

Mengenai perubahan kurikulum merdeka memberikan perubahan yang mendasar bagi sistem pendidikan karena lebih mudah diterapkan oleh guru sehingga diberi kebebasan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai dengan lingkungannya. Hal itu (Mulyasa, 2023, p. 18) berpendapat bahwa dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka, pada setiap materi pembelajaran yang diberikan harus mampu mengaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman sebelumnya.

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) apalagi dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian (Huda I. , 2020, p. 122) sebagai bentuk proses saat pembelajaran baik sebagai sarana pendukung pembelajaran maupun sebagai alat pembelajaran yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Di era pembelajaran abad ke – 21, berbasis teknologi peserta didik mampu beradaptasi dengan adanya teknologi agar mereka terbiasa kecakapan hidup ke– 21. Seorang pendidik harus kreatif dan inovatif dalam proses belajar agar dapat meningkatkan rasa ingin

tahu peserta didik salah satunya sebagai pendukung tercapainya pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran.

Media merupakan benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dapat dimanipulasikan saat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas pada pembelajaran (Usman, Basyiruddin, & Asnawir, 2020, p. 53).

Media pembelajaran sendiri memiliki berbagai macam seperti media visual, media audio visual, media serbaneka, gambar fotografi, grafik televisi dan sebagainya. Penggunaan media atau alat pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Pemanfaatan media merupakan salah satu faktor yang baik untuk digunakan terutama pada pembelajaran IPA. IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam yaitu suatu usaha manusia dalam memahami yang terdapat pada alam semesta ini dengan melakukan pengamatan secara tepat sasaran, prosedur dan dijelaskan dengan penalaran yang kemudian dapat disimpulkan (Susanto, 2019, p. 166).

Pembelajaran IPA sangat baik diterapkan di sekolah dengan memahami gejala alam dan adanya perubahan – perubahan yang terjadi pada alam dan diharapkan pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu memberikan kesempatan belajar untuk mereka sendiri dan alam. Berdasarkan pengamatan peneliti di SD N 93 Palembang pada saat melakukan observasi, bahwa pada proses pembelajaran IPA khususnya pada materi mengubah bentuk energi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih menggunakan media buku dan jarang menampilkan menggunakan media lainnya yang berbasis teknologi.

Pada sekolah tersebut pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik di sekolah masih belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini dikaitkan pada penelitian (Susanto, 2019, p. 169) bahwa pelaksanaan pada proses pembelajaran hanya diarahkan pada kemampuan mengingat, menghafal dan menyimpan di dalam otak kemudian materi dihubungkan dalam kehidupan sehari – hari. Sebagai pendidik harus bisa mengembangkan kreativitas pada saat pembelajaran berlangsung, untuk itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam perlu dibuat video gambar seperti matahari, kincir air, setrika dll, bentuk perubahan– perubahan energi yang mengkonsepkan abstrak sehingga peserta didik lebih memahami dengan mudah. Dengan begitu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dan interaktif ketika di kelas salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran.

Media video merupakan sebagai bahan ajar yang dimana penyampaiannya bisa dalam bentuk gambar dan suara. Selain itu juga dengan menggunakan media video akan menjadi sebuah alternatif dan mampu merangsang peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, adanya perkembangan zaman yang semakin canggih pembuatan video dapat dibantu dengan menggunakan aplikasi yang dimana sudah ada layanan untuk mengedit video. Sehingga agar mendapatkan hasil yang baik pembuatan media video pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi *powtoon*.

Powtoon merupakan layanan aplikasi atau website yang terdapat pada handphone/ komputer yang dimana terdapat fitur dalam bentuk animasi yang

menarik, diantaranya terdapat tulisan tangan, efek transisi, dan animasi kartun serta dapat pengaturan time line yang sangat mudah dan praktis (Arnold. R. B, 2018, p. 145).

Pemilihan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang mudah diaplikasikan serta memiliki beragam animasi sehingga memberikan pemahaman bagi peserta didik serta menumbuhkan motivasi agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak bosan, *powtoon* merupakan media yang bersifat audio- visual yang dapat dilihat dan didengar kemudian diperkuat oleh (Suharti, Daryono, & Abbasiah, 2022, p. 799) dengan penggunaan media audio - visual dapat membantu peserta didik dalam belajar mengajar saat di kelas karena mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajarinya. Maka dari itu, media video berbasis *powtoon* tidak hanya sebagai penyampaian materi saja tetapi juga mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik yang dikemas dengan penggunaan media yang inovatif.

Berdasarkan hal tersebut akan melakukan penelitian suatu pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis *powtoon*. Video pembelajaran berisi materi - materi dan animasi yang menarik. Adapun tujuan dengan adanya penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitiannya sebelumnya yaitu pada materi pembelajaran serta adanya dialog percakapan yang mampu menarik perhatian peserta didik dari penelitian sebelumnya yang masih formal. Adapun Penelitian yang mendukung pada media berbasis *powtoon* yaitu penelitian (Novera, Sukasno, &

Sofiarini, 2022, pp. 7162 - 7163) menunjukkan hasil penelitian media berbasis *powtoon* sebagai alat media pembelajaran yang menarik sangat baik digunakan. Dengan hasil kevalidan, kepraktisan dan efek potensial pada media tersebut, pada hasil kevalidan menunjukkan bahwa 0,90 % kualitas video pembelajaran, kemudian hasil kepraktisan yang diperoleh 99,06% yang baik pada kualitas video pembelajaran, kemudian efek potensial yang dimiliki yaitu 80% dengan melihat hasil belajar peserta didik penggunaan video tersebut dikategorikan tuntas dan layak digunakan. Berdasarkan hasil analisis dari beberapa ahli dan uji coba peserta didik bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Perbedaan pada penelitian ini adalah materi pembelajaran yang diterapkan yaitu Etnomatematika dengan materi keliling dan luas bangun datar dan perbedaan juga pada objek dan subjek penelitian. Kemudian pada penelitian (Nisaurrahman, Sukmanasa, & Novita , 2023, pp. 1199 -1200) menunjukkan hasil penelitian media berbasis *powtoon* yaitu hasil validasi baik ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menyatakan bahwa penggunaan hasil ahli media yaitu 96% layak untuk digunakan, ahli materi memperoleh 94, 54% dan ahli bahasa dengan hasil 97% kemudian hasil respon peserta didik yaitu 90% dengan kriteria sangat baik. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *powtoon* layak digunakan. Perbedaan pada penelitian ini yaitu media *powtoon* dikembangkan untuk materi tema 9 subtema 3 pelestarian kekayaan sumber daya alam di indonesia pada pembelajaran 3 dan juga perbedaannya pada objek dan subjek penelitian. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas IV .

Permasalahan yang ditemukan pada peneliti ketika melakukan wawancara pada tanggal 07 Januari 2024 di SD N 93 Palembang dengan wali kelas IV bahwa pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran IPA pendidik hanya menggunakan buku sebagai media cetak yang digunakan ketika dikelas, pada penggunaan media lainnya yang berbasis teknologi jarang dipergunakan. Sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan membuat peserta didik belum termotivasi pada pembelajaran berlangsung, hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dengan pembelajaran IPA. Selain itu juga, penggunaan media pembelajaran elektronik yang tersedia hanya terbatas sehingga untuk menggunakannya itu secara bergantian. Pembelajaran IPA mengakibatkan peserta didik kurang fokus ketika pembelajaran, kurangnya antusias dan peserta didik merasa bosan tanpa adanya media teknologi yang diterapkan di kelas. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas IV diketahui bahwa pendidik belum pernah menggunakan media *powtoon* pada kegiatan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA materi mengubah bentuk energi pada topik A: Transformasi Energi di sekitar kita. Adapun kendala yang dimiliki oleh pendidik yaitu keterbatasan waktu dalam membuat media video pembelajaran.

Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran itu sangat penting pada proses pembelajaran baik untuk peserta didik maupun pendidik karena akan mendorong peserta didik untuk termotivasi dan merangsang proses

pembelajaran kemudian memberikan dampak yang psikologis bagi peserta didik. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Penggunaan media teknologi yang masih jarang dipergunakan pada pembelajaran.
2. Belum termotivasinya peserta didik pada pembelajaran IPA .
3. Media berbasis *powtoon* yang belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi ini masalah yang telah diuraikan maka peneliti membatasi penelitan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian adalah pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon*.
2. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran IPA yang dibatasi dengan materi mengubah bentuk energi topik A: Tranformasi energi di sekitar kita.
3. Pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* yang valid, praktis dan efektif.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar?.

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar yang valid.
2. Untuk mengetahui video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mengubah bentuk energi kelas IV sekolah dasar.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian yang dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran berbasis *powtoon*, yang selanjutnya diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah beberapa manfaatnya :

1. Secara Teoritis

- a.** Mampu menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar, karena dengan adanya teknologi apalagi dalam dunia pendidikan sekarang lebih dituntut untuk lebih kreatif, inovatif serta pandai dalam memanfaatkan media pembelajaran yang semenarik mungkin. Dengan begitu, akan menciptakan suasana kelas yang interaktif serta tidak membosankan.
- b.** Menambah wawasan terhadap pembelajaran IPA pada materi mengubah bentuk energi, dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *powtoon*.

2. Secara Praktis

- a.** Bagi pendidik

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu pendidik atau guru dalam penggunaan media pembelajaran serta mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan yang sesuai, media video pembelajaran berbasis *powtoon* akan membantu dan memudahkan materi pembelajaran terutama pada materi IPA yaitu mengubah bentuk energi. Sebenarnya media video pembelajaran yang di aplikasikan tidak hanya materi mengubah bentuk energi saja tetapi bisa juga digunakan untuk seluruh materi pembelajaran, sesuai pendidik dan materi yang akan diterapkan dikelas nantinya.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan melakukan penelitian dapat memberikan suasana baru pada saat proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memiliki makna, dengan begitu mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah Dasar

Sebagai bahan referensi sekolah dalam meningkatkan kinerja pendidik yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran dan bisa mengembangkan media – media yang menarik.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya, mengenai media video pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan serta mampu menciptakan suatu kreativitas mengenai teknologi saat ini, sehingga bagi peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media -media yang lebih inovatif lagi. Jadikan ini sebagai wawasan kalian dan juga pengalaman kalian dalam mengembangkan suatu media sehingga dapat bermanfaat untuk semuanya.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis *powtoon* yang dirancang untuk kelas IV sekolah dasar. Pokok bahasan pada penelitian ini yaitu membahas mengenai pembelajaran IPA materi

mengubah bentuk energi pada topik A : Transformasi Energi di Sekitar Kita. Pembuatan produk yang akan diterapkan yaitu *powtoon* dengan penggunaan *powtoon* memberikan manfaat baik pada saat pembelajaran karena dengan penggunaan *powtoon* peserta didik menjadi lebih semangat, termotivasi dan penggunaan video pembelajaran menjadi tidak bosan. Materi pembelajaran yang diterapkan mencakup kehidupan sehari -hari sehingga peserta didik bisa mengaplikasikannya dengan baik serta mengetahui perubahan – perubahan bentuk energi yang terjadi disekitar kita. Pentingnya aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran bisa mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran serta memberikan komunikasi timbal balik yang baik antara pendidik dengan peserta didik. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media video pembelajaran berbasis *powtoon*, *powtoon* merupakan aplikasi web online yang berguna sebagai presentasi atau menampilkan video animasi kartun dengan pembuatan yang mudah. Pada aplikasi *powtoon* menampilkan animasi gambar yang menarik, seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan terdapat efek transisi yang lebih hidup sehingga kita bisa membuat video dengan pengaturan yang mudah. Kelebihan dari *powtoon* itu sendiri yaitu cara pembuatan video yang baik dan mudah karena sudah tersedianya animasi - animasi yang lucu dan menarik sehingga bisa mendukung proses pembelajaran dengan

menggunakan *powtoon*. Materi yang akan dijelaskan yaitu pada mata pelajaran IPA, mengenai mengubah bentuk energi. Topik A: Transformasi Energi di Sekitar Kita.

2. *Powtoon* bisa diakses secara online melalui google dan masuk ke web (<https://www.powtoon.com>).
3. Penggunaan aplikasi *powtoon* bisa digunakan melalui laptop.
4. *Powtoon* merupakan aplikasi web online dimana menyediakan berbagai fitur menarik yang nantinya dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui media video pembelajaran berbasis *powtoon* dan mampu menarik perhatian peserta didik untuk semangat belajar dikelas.
5. Pada pembuatan video pembelajaran berbasis *powtoon* peneliti menggunakan beberapa gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dikembangkan misalnya mencantumkan gambar seperti animasi guru, gambar matahari, strika, lampu, kipas angin, dan sebagainya.