

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif dan membantu mengembangkan potensi siswa. Dalam mencapai tujuan pendidikan banyak faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi kesuksesan proses pembelajaran salah satunya adalah ketersediaan media pembelajaran (Hamid, 2020:47). Menurut UUD Nomor 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, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa. Pendidikan meliputi segala sesuatu yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didiknya supaya dapat mencapai tujuan pendidikan. Untuk ketercapaian tujuan pendidikan yang optimal, pendidikan harus mengacu pada kurikulum.

Kurikulum berperan penting dalam dunia pendidikan, arah dan tujuan pendidikan diatur di dalam kurikulum sehingga dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran guru akan berpatokan pada kurikulum yang dipakai di satuan pendidikannya. Kurikulum dalam pendidikan diartikan supaya sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan (Fujiawati, 2016:19).

Kurikulum pada dasarnya merupakan sebuah seperangkat sistem rencana pembelajaran yang di dalamnya adalah sebuah peraturan dalam menentukan apa

tujuan pendidikan, bagaimana isi atau bahan ajar, bagaimana cara penyelenggaraan pembelajaran yang baik, dan bagaimana sarana dan prasarana yang menyokong proses pembelajaran tersebut, sehingga dapat menunjang pada keberhasilan pembelajaran siswa sekolah dasar (Hazimah,2021:122). Keberhasilan dari suatu kurikulum yang ingin dicapai sangat bergantung pada faktor kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru. Artinya, guru adalah orang yang bertanggung jawab dalam upaya mewujudkan segala sesuatu yang telah tertuang dalam suatu kurikulum resmi (Fujiawati,2016: 17).

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru Nomor 14 tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa “guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah kompetensi pedagogis yaitu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang diampu dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Dari tuntutan sekaligus kewajiban ini, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik, maupun teknologi informasi serta memiliki kreativitas dalam membangun suasana kelas disaat proses belajar-mengajar berlangsung.

Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar (Pane, 2017:339). maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu ada interaksi dua arah yaitu pendidik dan peserta didik, di antara keduanya terjadi komunikasi dan interaksi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pembelajarannya (Anisa, 2020:150). Proses belajar mengajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru diharuskan untuk menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satunya bisa dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan suasana kelas menjadi lebih kondusif dan aktif.

Media pembelajaran saat ini sangat beragam jenisnya, mencakup; kapur tulis, handout, diagram, slide, objek nyata, audio visual, media tiga dimensi dan rekaman video. Dengan berkembangnya teknologi, komputer dan handphone dapat

digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, teknologi merupakan produk yang digunakan dan dihasilkan untuk memudahkan dan meningkatkan kinerja, struktur atau sistem dimana proses dan produk itu dapat dikembangkan dan digunakan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran audio visual berbentuk video (Annisa, 2020:39)

Video merupakan salah satu media yang praktis dan mudah digunakan untuk menyampaikan informasi melalui gambar bergerak dan suara bersamaan dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran diusahakan harus semenarik mungkin agar dapat fokus sehingga mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Batubara, 2023:132). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pembelajaran, telah hadir banyak aplikasi yang bisa membantu guru untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi powtoon.

Powtoon adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan mudah, karena tampilan kerja Powtoon yang sangat mirip Powerpoint, serta telah dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur pilihan karakter, yang sangat menarik diantaranya, animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah, memiliki objek, latar belakang dan musik, sehingga pengguna dapat membuat video dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia, selain itu pengguna juga dapat mengimpor gambar atau audio. Powtoon yang memiliki berbagai fitur yang menarik ini, adalah alat yang ideal bagi guru untuk memproduksi bahan-bahan ajar mereka sendiri (Widyawati, 2021:4)

Video pembelajaran menggunakan powtoon, dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itulah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi terbaru Powtoon pada Pelajaran IPAS agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Widyawati, 2021:5). Media pembelajaran Powtoon ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Selain itu, time line yang terdapat dalam Powtoon juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya (Lestari, 2020:62).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri 1 Meurandeh. Pada saat kegiatan pembelajaran dimulai terlihat ada beberapa guru yang sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi seperti media gambar, dan berpatokan pada buku saja. Dari media gambar tersebut tampilannya kurang menarik yang membuat peserta didik merasa bosan dan mengabaikan/tidak memperhatikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Perhatian peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan memahami materi pembelajaran yang nantinya menentukan keberhasilan peserta didik berhasil dalam pembelajaran.

Oleh karenanya, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video yang menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran video mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami

materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar. Adapun judul penelitian yang dilakukan yaitu **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Media yang digunakan belum bervariasi.
3. Peserta didik membutuhkan pembaharuan penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar
4. Pendidik perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
5. Pengembangan media pembelajaran yang menarik, mudah dan menyenangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang

diteliti menjadi lebih terfokus dan mendalam mengingat cukup banyaknya masalah. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada materi Bagaimana Wujud Benda Berubah di kelas IV SDN 1 Meurandeh.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh?
2. Bagaimana desain pengembangan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh?
3. Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya a untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh?
4. Bagaimana implementasi video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh?
5. Bagaimana evaluasi video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi Wujud Zat dan Perubahannya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi guru bidang studi

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran IPAS menjadi pelajaran yang menyenangkan.

- b. Bagi siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman

belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

b. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian R&D khususnya dalam pengembangan video pembelajaran berbasis powtoon pada materi wujud zat dan perubahannya.