

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat membuat perubahan pada suatu individu untuk berkembang ke arah yang lebih baik. Sejak lahir hingga individu tersebut beranjak dewasa pendidikan sangat diperlukan. Pendidikan ini yang nantinya akan menjadikan suatu individu tersebut berkembang dan memperoleh pengetahuan yang nantinya akan berguna bagi dirinya sendiri, bangsa dan juga negara untuk mencapai sebuah perubahan.

Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh dirinya sendiri dan meningkatkan sumber daya manusia agar dapat bersaing dengan seluruh masyarakat yang ada di dunia. Sebagai seorang guru sudah menjadi suatu kewajiban dimana seorang guru ikut berperan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu tersebut, dalam hal ini yaitu siswa. Selain itu seorang guru juga memiliki beberapa peran dalam dunia pendidikan, diantaranya ialah sebagai pendidik, sebagai pengajar, sebagai pembimbing, sebagai pelatih, sebagai penasihat, sebagai pembaharu, sebagai fasilitator, sebagai model dan teladan, serta sebagai pendorong kreativitas (Mustofa & Muadzin, 2021).

Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan pada sekolah untuk dapat membuat sebuah kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini dijadikan dorongan untuk

dunia pendidikan agar lebih inklusif, bervariasi, dan sejalan dengan konteks lokal. Kurikulum merdeka merupakan usaha nyata dari pemerintah untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan terkait dengan tuntutan masyarakat yang sudah memasuki era 5.0 (Manalu et al., 2022). Kurikulum ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di era 5.0 karena pada era ini berfokus pada pengetahuan dan kecakapan dan sumber-sumber untuk menguasai pengetahuan dan kecakapan tersebut. Untuk menghadapi era ini, Menteri Pendidikan memulai program merdeka belajar. Dengan tujuan untuk mengembalikan dasar dari pendidikan yaitu humanisme bebas. Dalam subjek pembelajaran guru bukan hanya berperan sebagai sumber pengetahuan bagi siswa, melainkan guru dan siswa harus bekerja sama untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajarannya (Gumilar et al., 2023)

Menurut Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nadiem Makarim menyebutkan bahwa kurikulum merdeka ini hadir sebagai bentuk inovasi dalam menciptakan sebuah lingkungan belajar yang menyenangkan dan ideal. Nadiem Makarim mengharapkan pembelajaran yang tidak membebani guru atau siswa dengan menunjukkan ketercapaian nilai KKM. Pembelajaran karakter pada kurikulum ini lebih diperhatikan untuk dapat melahirkan generasi yang memiliki karakter yang baik serta sumber daya manusia (SDM) yang maju. Tidak hanya itu, pada kurikulum ini juga menggabungkan kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan serta sikap yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Dalam kurikulum merdeka terdapat 3 karakteristik yang membedakannya dengan kurikulum

sebelumnya, karakteristik tersebut yakni pembelajaran berbasis proyek, materi terfokuskan pada materi esensial, dan pembelajaran yang lebih fleksibel (Jojor & Sihotang, 2022). Perbedaan lainnya yang membuat kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya adalah adanya perubahan pada mata pelajaran. Salah satu perubahannya yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS di kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau disingkat menjadi IPAS, merupakan mata pelajaran yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati yang terdapat di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan sosial manusia sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan dari mata pelajaran ini agar siswa dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi (Rahmayati & Prastowo, 2023). Dalam proses pembelajarannya materi yang dimuat pada mata pelajaran IPAS ini dilakukan secara nyata bagi siswa. Pada mata pelajaran IPAS di kurikulum merdeka ini guru memiliki peran hanya sebagai fasilitator, yang berarti siswa berperan aktif selama proses pembelajarannya (Sugih et al., 2023). Untuk itu seorang guru sebagai fasilitator dituntut agar dapat menyediakan fasilitas belajar bagi siswa dalam memahami agar dapat mengikutsertakan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memberikan banyak manfaat salah satunya yaitu dapat meningkatkan hasil belajar kognitif yang lebih maksimal (Gunawan, 2020).

Guru sebagai fasilitator, yang memiliki arti bahwa seorang guru harus bisa menyediakan kondisi belajar atau suasana belajar yang optimal di dalam kelas. Dalam hal ini salah satu hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif untuk digunakan dalam proses mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran itu sendiri memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Jenis media ini memiliki karakteristik yang interaktif dan menarik. Manfaat yang dimiliki dari media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian materi dan memunculkan rangsang, persepsi, dan pengalaman belajar pada siswa. Hal ini yang pastinya akan memberikan pengaruh pada hasil belajar yang didapat oleh siswa (Irmayanti, 2022).

Mutu pendidikan dewasa ini semakin rendah yang diakibatkan oleh kompetensi yang dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran serta kualitas dari seorang guru masih tergolong rendah sehingga dapat berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa sering mengalami penurunan akibat bertambahnya materi ajar yang diberikan oleh guru dikarenakan siswa kurang menyimak guru saat penyampaian materi dalam proses pembelajarannya (Yosianti & Ds, 2020). Dengan demikian untuk dapat memberi pengaruh pada hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa jenjang sekolah dasar perlu adanya inovasi baru yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajarannya sehingga akan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Proses belajar yang menarik, kreatif serta inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada aspek kognitif (Gunawan, 2020).

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangatlah pesat. Hampir seluruh masyarakat yang ada di dunia sudah menggunakan alat bantu teknologi. Dunia pendidikan sekarang ini juga melibatkan teknologi dalam setiap kegiatannya. Namun kenyataanya tidak semua instansi pendidikan sudah mulai menggunakan teknologi. Beberapa sekolah yang berada di pedesaan masih kurang dalam penggunaan teknologi, hal ini juga berimbas pada guru yang mengajar di sekolah tersebut. Dalam prosesnya guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis buku yang disediakan oleh sekolah. Selain itu adapun beberapa fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah kurang dimanfaatkan. Hal itu dikarenakan tingkat pemahaman terkait teknologi yang sudah berkembang ini masih kurang serta pemahaman terkait teknologi yang dimiliki oleh guru masih tergolong rendah (Laili et al., 2022). Dalam kurikulum merdeka guru memiliki kebebasan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berbagai macam media dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran di kelas (Putri et al., 2022).

Salah satu media berbasis teknologi yang interaktif dan menarik hingga dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pengajaran yaitu *Powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang menyediakan berbagai animasi untuk membuat sebuah video yang dapat menarik perhatian dan juga interaktif. Media pembelajaran berbasis video animasi ini menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat menumbuhkan

rasa antusias dalam diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas (Nisa & Efendi, 2020). *Powtoon* merupakan media berbasis animasi yang memiliki beberapa keuntungan diantaranya yaitu tampilan yang disuguhkan sangat atraktif, interaktif, efektif, dan dapat memberikan motivasi (Irmayanti, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ajeng Tasya Septiana 2023), hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi menggunakan *powtoon* dapat memberikan dampak yang positif pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media sama sekali. Selanjutnya penelitian lain yang dilakukan oleh (Tiwow et al., 2022), menunjukkan hasil penelitian bahwa hasil belajar pada kelompok siswa yang diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* memperoleh hasil yang tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* merupakan salah satu cara yang dapat dipilih oleh guru sebagai langkah yang solutif dan positif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Agasi et al., 2021). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh dari penggunaan media berbasis video animasi *powtoon* di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Dawuan Barat I, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS yaitu keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas sehingga berdampak pada hasil belajar siswa menurun.

Dengan aplikasi *powtoon* ini diharapkan akan memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam prosesnya siswa akan mengamati hal yang terjadi didalam video animasi tersebut dan mempelajari isi materi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Pada proses pembelajaran di kelas dengan digunakannya media akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar (Prawiyogi et al., 2021). Oleh karenanya, menggunakan media *powtoon* ini menjadi sebuah pilihan yang tepat untuk digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan isi dari materi kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Berbasis Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, terdapat permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran dan alat peraga masih kurang dimanfaatkan oleh guru di sekolah
2. Perencanaan guru dalam proses pembelajaran masih belum matang
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, permasalahan pada penelitian ini cukup luas sehingga perlu adanya batasan dari masalah yang akan di teliti. Maka peneliti akan membatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.



### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

### F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan informasi terhadap pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS

siswa serta dapat ikut berpartisipasi di dunia pendidikan, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar agar dapat memberikan suasana belajar yang baru kepada siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pendidik

- 1) Menyuguhkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan
- 2) Memberikan masukan bagi guru terkait penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi di dalam kelas
- 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa.

### b. Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dalam proses pembelajarannya di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon*.
- 2) Penggunaan media pembelajaran ini dapat menarik attensi siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah menerima serta memahami isi materi dari mata pelajaran IPAS

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau evaluasi dalam pemilihan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian atau referensi atau landasan bagi penelitian selanjutnya.

