

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kini menjadi kebutuhan utama bagi setiap individu. Pendidikan juga berperan besar dalam menentukan perkembangan dan kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, kurikulum terus dikembangkan agar dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai dengan kebutuhan zaman, khususnya dalam menghadapi perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, kita perlu memperhatikan berbagai komponen penunjang, meliputi tenaga pendidik, sarana prasarana, materi, strategi pengajaran, hingga proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran adalah gabungan dari beberapa elemen, yaitu orang-orang yang terlibat, alat yang digunakan, dan cara pelaksanaannya, di mana semua pihak saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama (Qurrotaini et al., 2020).

Meningkatkan kualitas pendidikan siswa adalah bagian penting dari proses menghasilkan SDM yang unggul. Belajar merupakan aktivitas yang dilaksanakan secara terencana dengan maksud untuk mengembangkan atau memperbaiki perilaku mereka. Berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar secara umum dikategorikan menjadi dua, yakni internal & eksternal. Faktor internal bersumber dari karakteristik pribadi siswa sendiri, sementara faktor eksternal dari lingkungan sekeliling mereka. Motivasi belajar, salah satu faktor internal, yang memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

Motivasi belajar adalah salah satu elemen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Dalam konteks ini, pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* mampu berkontribusi baik terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Keunggulan ini muncul karena keunikan tampilan visual, kemudahan pemahaman, peluang untuk berkreasi serta sifat yang fleksibel dan mudah diakses menjadikan media video animasi sangat menarik. Dalam pengembangan video animasi menggunakan aplikasi *powtoon*, peran guru sangat penting, terutama dalam membimbing, mendukung, dan evaluasi terhadap peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sekaligus pencapaian akademik mereka. (Hapsari & Zulherman, 2021).

Maka dari itu motivasi belajar sangatlah penting selama kegiatan belajar. Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan pada siswa yang memicu keinginan untuk belajar, menjaga proses pembelajaran berjalan, dan memberi arahan pada aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN Pasirtalaga II, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih berada di bawah harapan. Fakta ini terbukti dari data nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester 1 pada mata pelajaran IPAS tahun pelajaran 2023/2024, di mana dari total 32 murid, hanya 6 anak yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 73, sementara 26 lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan tersebut. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar pendidik kelas V di SDN Pasirtalaga II yang masih menggunakan metode

ceramah dan hanya mengandalkan media pembelajaran tradisional seperti buku cetak.

Akibatnya, siswa merasa jenuh dan cepat bosan saat belajar di sekolah. Kondisi ini turut berkontribusi terhadap kurangnya motivasi siswa untuk belajar khususnya pada pelajaran IPAS. Maka dari itu pendidik harus berinovasi dalam cara mengajar supaya siswa lebih semangat belajar. Caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif.

Penggunaan alat bantu media ajar interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sekaligus menarik perhatian siswa untuk memungkinkan mendorong semangat dalam belajar. Melalui media ini, siswa dapat berkolaborasi dengan teman sekelas dan lingkungan belajar, mengembangkan kemandirian sesuai kapasitas serta memberikan wawasan siswa dari pengalaman sehari – hari dan mempermudah pemahaman terhadap pelajaran materi. Pemilihan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi kelas mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Jenis media pembelajaran pun sangat beragam, meliputi media audio, visual, audio visual, alat peraga, hingga media interaktif berbasis teknologi informasi. (Yustina & Khosiyono, 2023).

Salah satu media interaktif yang memiliki kemampuan untuk menumbuhkan motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS adalah media *powtoon*. Media pembelajaran *powtoon* dinilai efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian Ummi (2021) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media belajar

powtoon terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V B SDN Cengkareng Timur 05 Pagi. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yulianti, et al., (2022) bahwa media pembelajaran *powtoon* mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi IPS kelas IV SD di Kecamatan Ciluwak Kabupaten Pati.

Menurut Kotimah, (2024) video animasi dari *powtoon* menawarkan berbagai fitur menarik termasuk animasi sketsa tangan, karakter kartun, dan peralihan visual yang sederhana. Selain itu, *powtoon* juga memudahkan pendidik dalam menyajikan konten pembelajaran secara interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan.

Dengan demikian, diharapkan bahwa media *powtoon* ini akan meningkatkan semangat belajar, memperkuat pemahaman materi, serta membuat lingkungan belajar lebih interaktif dan menarik pada kelas V SDN Pasirtalaga II.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, peneliti berminat untuk mengambil judul penelitian “pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar kelas V SDN pasirtalaga II tahun pelajaran 2024/2025”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, beberapa permasalahan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS tergolong rendah, terbukti dari hanya 6 orang dari 32 siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Metode pengajaran kurang menarik pendidik hanya menggunakan media pembelajaran tradisional seperti buku cetak.

3. Kurangnya inovasi pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti media *powtoon*.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam peneliti ini diperlukan berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah sebelumnya. Adapun batasan masalah peniliti ini, adalah:

1. Peneliti ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas sekolah dasar.
2. Peneliti ini dilaksanakan di SDN Pasirtalaga II pada Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Peneliti ini dilakukan pada muatan IPA dalam pembelajaran IPAS materi ajar Siklus Air.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah sebelumnya, rumusan masalah peneliti ini adalah: apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar kelas V SDN Pasirtalaga II Tahun Pelajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar kelas V SDN Pasirtalaga II Tahun Pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penerapan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran, adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Peneliti ini harapannya mampu meningkatkan wawasan terkait pendidikan, terutama tentang bagaimana siswa dapat menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi mereka belajar.
- b. Diharapkan penelitian ini akan memberikan informasi dan gagasan tentang penggunaan media *powtoon*.

2. Manfaat Praktis

Selain itu, manfaat lain dari penelitian ini, diantaranya:

a. Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa tentang penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pendidik

Peneliti ini harapannya dijadikan acuan bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan alat bantu pembelajaran interaktif.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru lain untuk meningkatkan pengetahuan dan semangat belajar siswa di SDN Pasirtalaga II.

d. Peneliti Lain

Peneliti ini harapannya bisa dijadikan rujukan untuk penelitian berikutnya dalam menambah pengetahuan mereka tentang media pembelajaran *powtoon*.

