

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan pondasi awal menuju kesuksesan seorang anak karena pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses meningkatkan sumber daya manusia (SDM), karena pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga nantinya akan memberikan pengaruh besar terhadap kemajuan pembangunan bangsa. Pendidikan juga mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang dimana melalui pendidikan bangsa ini bisa maju ke arah yang lebih baik. Adapun tujuan pendidikan tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dikatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Proses ini dapat ditempuh salah satunya lewat pendidikan formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat dilakukannya proses pembelajaran yang dimaksud proses pembelajaran yaitu peserta didik yang aktif dalam mengembangkan kemampuannya. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga kemampuan tersebut harus dikembangkan oleh guru selaku fasilitator yang berperan besar di lingkungan

sekolah. Pendidikan secara formal dilakukan secara berkelompok dalam kelas sesuai dengan usia anak dan kemampuan anak.

Pada hakikatnya proses pembelajaran dalam kelas adalah proses interaksi antara siswa satu dengan temannya, antara siswa dengan sumber belajar, serta antara siswa dengan guru. Guru merupakan seorang yang sangat berwenang selama proses pembelajaran berlangsung, baik di dalam kelas maupun diluar kelas sekolah. Suatu kondisi pembelajaran di kelas dapat dikatakan optimal jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pembelajaran serta dapat mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap guru yang akan masuk dalam kelas, maka pada saat itu guru harus siap dengan materi yang disampaikan seperti RPP, media, metode, model dan teknik pembelajaran agar siswa dapat tertarik mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut agar memiliki kemampuan yang inovatif, kreatif, dan produktif agar seorang guru selalu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Seorang guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atas dasar kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah.

Kurikulum menjadi bagian sangat penting dan menempati posisi yang cukup signifikan dalam pendidikan, sebab kurikulum sangat berkaitan dengan penentuan arah, isi (*content*) dan proses pendidikan yang pada akhirnya sangat menentukan kualifikasi lulusan sekolah lembaga pendidikan. Kurikulum menyangkut rencana dan pelaksanaan pendidikan, baik dalam lingkup kelas, sekolah, daerah, wilayah maupun nasional. Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar pada kurikulum 2013 dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu kecuali untuk pembelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada kelas IV, V, dan VI. Selain itu, mata pembelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PPKn dan Seni Budaya. Khususnya pada mata pelajaran IPA dimana mata pelajaran ini memiliki karakteristik objek kajian yang beragam dan mempelajari kehidupan seputar makhluk hidup dan alam semesta.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar lebih mengutamakan pemberian langsung untuk dapat mengembangkan potensi agar siswa dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Namun, jika pada pembelajaran IPA siswa hanya diberikan materi berupa teks pemaparan materi, maka pemahaman siswa tentang konsep yang dibelajarkan akan sulit di serap dan cenderung lebih cepat terlupakan. Sehubungan dengan hal tersebut, jika konsep IPA dibelajarkan melalui kegiatan percobaan/praktikum yang dilaksanakan oleh siswa itu sendiri, maka IPA bukan mata pelajaran yang hanya bersifat hafalan belaka melainkan bersifat rasional dan objektif (Astawan dan Agustiana, 2020). Kurangnya bahan percobaan/praktikum merupakan kesulitan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA di kelas. Kesulitan ini terlihat dari kurang adanya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran IPA, dan sulitnya pengadaan media pembelajaran antara materi-materi yang ada pada pembelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selalu berjalan sesuai dengan rencana, maka perlunya dilakukan tahap identifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan yang ada, hingga solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 08 November 2021 di SD Negeri 1 Banyubiru dengan guru wali kelas IV terkait

media pembelajaran yang digunakan saat melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA, adapun beberapa permasalahan yang dialami guru yaitu: 1), dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi penggunaan metode ceramah dari pada penggunaan media pembelajaran, 2), kurangnya fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga guru masih menggunakan media konvensional, 3), tidak adanya media pembelajaran berbasis *powtoon* pada muatan IPA di sekolah dasar, 4) kurangnya contoh materi yang dijelaskan pada buku membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA. Selama pelaksanaan observasi dilapangan penelitian memfokuskan pada satu topik mata pembelajaran IPA yang menjadi permasalahan dilapangan yaitu sifat-sifat cahaya. Selama proses pembelajaran, guru hanya berpatokan pada buku pegangan sehingga membuat siswa cenderung bersifat pasif, kurangnya inovasi dan akan mempengaruhi pada karakteristik belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan solusi pengembangan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA dan siswa dapat memahami pembelajaran sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media dapat mempertinggi ingatan siswa dalam belajar dengan waktu lama.

Sebelum ditentukannya sebuah solusi, tahap analisis dilakukan guna untuk memecahkan sebuah permasalahan yang diselesaikan. Tahap analisis yang

ditentukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan berdasarkan observasi dan wawancara secara langsung, kebutuhan pada media video pembelajaran yang diperankan dalam penelitian ini. Dari jumlah media video yang ada, media video yang fleksibel dan mudah dibuat saat ini adalah media video pembelajaran berbasis *powtoon*.

Media *powtoon* lebih fleksibel dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran, karena sudah terdapat fitur – fitur yang menarik dan sesuai dengan materi yang ingin digunakan. *Powtoon* merupakan layanan aplikasi online yang menyediakan fitur animasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan media pembelajaran. Menurut (Qurrotaini et al., 2020) ada banyak fitur animasi yang tersedia dalam aplikasi berbasis *powtoon* antara lain seperti, animasi tulisan tangan, kartun, dan jenis efek transisi yang lebih hidup serta timeline yang sangat mudah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* ini dapat menarik perhatian seluruh siswa dalam belajar karena *powtoon* dapat diunggah ke internet dan diakses oleh siswa lainnya (Fitriyani, 2019).

Namun, penerapan media pembelajaran berbasis *powtoon* tidak terlepas dari kelemahan dan kelebihan sebuah aplikasi. Adapun kelemahan yang dimiliki pada *powtoon* ini adalah secara penggunaan harus dilakukan secara bertahap dan sabar agar mendapatkan hasil yang diinginkan dan membutuhkan jaringan internet yang kuat untuk dapat mengakses masuk kedalam aplikasi *powtoon* ini. Maka pengguna perlu mengeluarkan biaya lebih untuk dapat masuk kedalam aplikasi. Selain kelemahan yang dirasakan adapun kelebihan dalam penggunaan aplikasi *powtoon* yaitu, mudah diakses dan digunakan oleh seluruh pengguna

mapun guru dimana saja, bayaknya fitur animasi kartun yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan memberikan inovasi tambahan sebagai bahan mengembangkan media pembelajaran. Dengan bantuan media video pembelajaran berbasis *powtoon*, guru dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Topik Sifat–sifat Cahaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi penggunaan metode ceramah dari pada penggunaan media pembelajaran,
2. Kurangnya fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga guru masih menggunakan media konvensional,
3. Belum adanya media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar,
4. Kurangnya contoh materi yang dijelaskan pada buku membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas yang dikemukakan, penelitian memfokuskan pada permasalahan belum adanya pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengembangkan media video pembelajaran berbasis *powtoon* di sekolah dasar. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah guru menjelaskan materi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, media video pembelajaran berbasis *powtoon* dibatasi pada materi yang telah ditetapkan yaitu materi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topic sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan media ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu secara teoritis dan secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoretis

Secara teoretis, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan bahan bacaan untuk menambah wawasan baru bagi guru maupun siswa tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa

khususnya pada mata pelajaran IPA dan sebagai tambahan referensi bagi guru dalam inovasi menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam mengefektifkan media pembelajaran dan sebagai bahan bimbingan selama melakukan proses pembelajaran di kelas. Serta menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian, baik dalam variabel yang sama maupun judul penelitian yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa video pembelajaran. Produk ini dapat berupa media pembelajaran yang akan memfokuskan pada materi sifat-sifat cahaya bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang dikemas dalam sebuah aplikasi *powtoon* dan berbentuk MP4.
2. Produk yang dikembangkan akan didesain hingga dapat menampilkan teks, suara, gambar, serta animasi yang akan disatukan dengan sebuah praktikum dalam bentuk video sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan pada penelitian, maka perlunya pengembangan bahan ajar digital berupa media video pembelajaran berbasis *powtoon*. Selain itu manfaat penelitian secara teoritis pengembangan ini menjadi landasan teori dalam mengembangkan media video pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat bagi siswa yaitu, dengan dikembangkan media video pembelajaran berbasis *powtoon* diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa dan dapat mengubah karakteristik belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam Pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* ini dikembangkan dengan beberapa asumsi dan keterbatasan yaitu, sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan pandangan karakteristik siswa sekolah dasar yang telah dituju sebagai tempat penelitian.
2. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* ini dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

4. Membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya pada topik sifat-sifat cahaya siswa kelas IV sekolah dasar.
5. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena dalam media video pembelajaran berbasis *powtoon* terdapat animasi kartun praktikum, gambar, serta efek yang menarik.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah - istilah dalam kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah tersebut, sebagai berikut:

1. Pengembangan Penelitian

Pengembangan penelitian adalah suatu proses penelitian yang mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang bermanfaat dan dapat mengatasi suatu permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu sarana yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, dapat merangsang pikiran dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual bergerak yang memiliki kesan tersendiri selama proses pembelajaran.

4. Aplikasi *Powtoon*

Aplikasi *powtoon* adalah aplikasi web apps online yang dapat menyajikan sebuah presentasi atau paparan materi yang dapat menarik perhatian siswa.

5. Sifat-sifat Cahaya

Cahaya merupakan gelombang yang mempunyai sifat elektromagnetik, sehingga cahaya mempunyai sifat-sifat tertentu yang dapat memberikan manfaat bagi kehidupan manusia serta makhluk hidup lainnya.

