

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat mempengaruhi pertumbuhan individu. Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 disebutkan yaitu:

Pendidikan merupakan 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, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan juga merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwasanya pendidikan merupakan prioritas yang utama bagi bangsa Indonesia karena pendidikan dipandang sebagai fondasi yang sangat pokok dalam mewujudkan generasi muda yang cerdas. Pasal 3 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 juga menjelaskan mengenai pendidikan nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> UU Sisdiknas no.20 tahun 2003, bab I, pasal 1 ayat 1 (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), h. 2.

<sup>2</sup> UU Sisdiknas no.20 tahun 2003, bab II, pasal 3 ayat 1 (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), h. 2.

Pada abad ke-21 ini masyarakat Indonesia telah memasuki era globalisasi di mana pada era tersebut menuntut masyarakat Indonesia untuk memiliki wawasan yang luas dan memiliki kualitas pendidikan yang tinggi. Untuk itu, dibutuhkan mutu pendidikan yang lebih baik agar cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan generasi muda yang cerdas dan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa seperti yang tertuang dalam fungsi pendidikan nasional. Hal tersebut merupakan tugas penting yang diemban oleh pemerintah Indonesia untuk dapat memperbaiki mutu pendidikan agar pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

Pendidikan di Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum 2013, dimana pada kurikulum 2013 terdiri dari beberapa muatan pelajaran salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan sosial merupakan pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga masyarakat yang cinta damai.

Tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat satuan pendidikan SD/MI adalah: Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan

kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan suatu masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional dan global.<sup>3</sup> Selain itu juga, pembelajaran IPS mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang sedang terjadi di lingkungan masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap kebaikan dari segala ketimpangan sosial yang terjadi serta terampil mengatasi masalah yang terjadi dalam keluarga dan segala hak-hak yang menimpa dirinya maupun menimpa keluarga dan masyarakat sekitarnya.<sup>4</sup>

Salah satu yang menjadi bagian utama dari mutu pendidikan agar menjadi lebih baik adalah keberhasilan dari guru dalam memberikan pendidikan, guru harus memiliki kesiapan mental fisik dan kemampuan yang optimal, guru juga harus memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang menarik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Selain guru yang dituntut untuk memiliki kreativitas, peserta didik juga diharuskan untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran. Kreativitas belajar dapat melatih peserta didik untuk tidak bergantung pada orang di sekitarnya, dan kreativitas yang dimiliki

---

<sup>3</sup> Christi Yanti. *Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial Untuk SD/MI*.

<sup>4</sup> Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1, (Oktober, 2016), 68.

oleh peserta didik dalam pembelajaran di kelas akan mempengaruhi peserta didik untuk memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran.

Saat ini pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari semakin berkembangnya teknologi. Kemajuan dari teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan suatu informasi. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan dengan tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dengan baik untuk proses pembelajaran.<sup>5</sup> Dampak dari semakin berkembangnya teknologi membuat peserta didik lebih membutuhkan inovasi yang terbaru dalam pembelajaran, bukan lagi pembelajaran secara konvensional. Oleh karena itu diperlukannya inovasi oleh guru dalam membuat media yang menarik perhatian peserta didik, bukan hanya media gambar atau hanya berpatokan pada buku saja.

Peranan dari media dalam pembelajaran sangatlah penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan suatu informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar peserta didik.<sup>6</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwasanya media sangat memiliki peran yang penting dalam

---

<sup>5</sup> Yuberti, *Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global*, *Akademika*, 20.1 (2015). h.137

<sup>6</sup> Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim, *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis* *Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA*, 1.1 (2015), h.92

pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik serta pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiensikan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Bina Bangsa, peneliti telah melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas IV yaitu ibu Mufidatun Nufus, S.Pd dengan memperoleh suatu informasi bahwa peserta didik cenderung jenuh saat pembelajaran tidak menggunakan media, padahal fasilitas sudah mencukupi dengan adanya ruang lab komputer serta ketersediaan layar *infocus*. Namun, masih ada yang belum memanfaatkan fasilitas tersebut dengan baik seperti ketika pembelajaran sudah berjalan normal kembali di sekolah guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada kelas IV pada pembelajaran tematik yang di dalamnya terdapat mata pelajaran IPS dengan KKM dari mata pelajaran IPS adalah 73, nilai rata-rata peserta didik pada mata pelajaran IPS memasuki kategori hasil belajar yang masih rendah. Dari 28 peserta didik di kelas IV, diantaranya 14 peserta didik yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM, dan 14 peserta didik lainnya yang sudah mendapatkan nilai diatas KKM.<sup>7</sup> Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peserta didik membutuhkan

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan guru kelas IV Annisa Ibu Mufidatunnufus

media dengan inovasi terbaru dengan semakin berkembangnya teknologi, yaitu media yang lebih menarik seperti gambar yang bergerak dan mengeluarkan suara sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

*Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang dapat terhubung dengan internet atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Aplikasi ini dapat diakses oleh siapa pun, termasuk guru ataupun siswa. Cara pembuatan video animasinya pun terbilang mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah.<sup>8</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi *powtoon* layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Riyanti dan Jarmita penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Penelitian yang telah dilakukan oleh Widyawati menunjukkan hasil bahwa media video animasi berbasis *powtoon*

---

<sup>8</sup> Hendrik Pandu dan Lita Ar iyanti, *Sekolah Dalam Jaringan* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), h. 5.

<sup>9</sup> Misna Riyanti dan Nida Jarmita, "Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar", *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 13, No. 01, (Januari-Juni, 2021), 84.

yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat validitas yang tinggi, sehingga media video animasi *powtoon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.<sup>10</sup> Selain itu juga, penelitian yang telah dilakukan oleh Fani Sabilla, dkk menunjukkan hasil bahwa sebagian besar siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dan mendapatkan peningkatan rata-rata dari 33,33% menjadi 75% sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa media animasi *powtoon* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.<sup>11</sup>

Berdasarkan temuan hasil penelitian di atas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan yang ada di dalam kelas dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik cenderung bosan ketika proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar dan berpatokan pada buku saja.

---

<sup>10</sup> Eci Widyawati, "Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI" (UIN Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2021), 71.

<sup>11</sup> Aprilia Fani Sabilla, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. vol. 6, no. 3 (2020): 361

2. Rata-rata hasil belajar tematik pada muatan pelajaran IPS masih rendah.
3. Peserta didik membutuhkan pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Guru diperlukan memiliki inovasi yang terbaru dalam menggunakan media untuk penyampaian materi pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka akan dilakukan batasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* sebagai media yang belum dikembangkan oleh guru kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan video animasi berbasis *Powtoon* pembelajaran tematik tema 4 Berbagai Pekerjaan subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan pembelajaran ke-1 dan ke-5 kelas IV pada muatan pelajaran IPS.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS di kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa?



2. Bagaimana keefektifan hasil belajar peserta didik kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa dapat meningkat dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon*?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui prosedur pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS di kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa.
2. Mengetahui keefektifan media video animasi berbasis *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV Annisa SDIT Bina Bangsa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tentang pengembangan media video animasi *Powtoon* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Guru

Dari hasil penelitian diharapkan guru dapat mengembangkan media yang berinovasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### 2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memahami pembelajaran dengan baik dalam menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

### 3) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, memberikan hasil yang baik untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran dan memberikan kemajuan untuk sekolah.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

### 1) Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video animasi.

Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema 4 Berbagai Pekerjaan subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan pembelajaran ke-1 dan 5 pada muatan pelajaran IPS.

- 2) Video animasi dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Powtoon*.
- 3) Tampilan dari video animasi lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik yang mendorong untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 4) Sasaran dari produk video animasi ini yaitu siswa kelas IV SDIT Bina Bangsa.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi pada penelitian ini mengikuti penulisan yang sesuai dengan aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa Bab dan Sub Bab yaitu sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II** Kajian Teori yang terdiri dari Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

**BAB III** Metodologi Penelitian yang terdiri dari Metode Penelitian, Tahap Pengembangan, dan Tahap Penelitian yaitu Tempat dan Waktu Penelitian,

Subjek Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

**BAB IV** Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan.

**BAB V** Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.