

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara tidak dapat terlepas dari maju dan berkembangnya pembangunan, pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan tersebut. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pembangunan karena erat kaitannya dengan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan merupakan proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut dan seluruh kandungan realitas, baik material ataupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib bentuk manusia maupun masyarakat.¹ Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia dalam menjalankan kehidupan ini untuk mempertahankan hidup sebagai manusia yang mengemban tugas dari kholiq untuk beribadah.

Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional,

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

¹ Nurkholis, Nurkholis. "Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi." *Jurnal kependidikan*, Vol. 1, No. 1 (2013): 24-44.

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat bangsa dan negara.²

Tujuan dari pendidikan ini adalah menyediakan bakat dan kemampuan siswa untuk mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi serta masyarakat.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru dengan siswa. Dalam pembelajaran terdapat upaya menciptakan kondisi supaya terjadi kegiatan belajar, yang menunjukkan usaha siswa mempelajari materi ajar sebagai akibat perlakuan siswa. Secara keseluruhan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi, guru, siswa, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, tujuan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.³

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA merupakan sekumpulan tentang fenomena alam dan objek yang diperoleh dari hasil pemikiran dan

² Anggota IKAPI, "*Himpunan perundang-undangan SISDIKNAS*" (Bandung: Fokus media, 2013), 2.

³ Eko Wibowo, "Model Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Berbasis Multikultural dalam Menghadapi Ujaran Kebencian", *Jurna Ilmiah Mahasiswa Rusahan Fikr*, Vol. 9, No. 2 (2020): 89-97.

penyeledikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.⁴

IPA juga merupakan mata pelajaran utama di SD/MI yang dapat diartikan sebagai sekumpulan pengetahuan sistematis yang disusun dengan cara mengaitkan fenomena dan gejala alam, bersifat materi yang didasarkan atas hasil pengamatan. Dengan demikian, IPA diartikan sebagai pengetahuan teoritis. Dari pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan salah satu kumpulan pengetahuan yang terbentuk secara sistematis, mempelajari dan mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta, baik makhluk hidup atau benda mati yang di dapat dari sebuah pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah seperti pengamatan, penyusunan dan penyelidikan yang dapat melatih siswa untuk berfikir objektif dan kritis.⁵

Proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi alam sekitar secara ilmiah. Hal ini di sebabkan karna IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat di identifikasikan. Penerapan IPA perlu di lakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI di harapkan pembelajarn IPA ada penekanan

⁴ Hisbullah, Nurhayati Selvi. "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar" (Makasar: Aksara Timur, 2018), 1.

⁵ Hujaemah, Emah, Asep Saefurrohman, and Juhji Juhji. "Pengaruh penerapan model snowball throwing terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 1 (2019): 23-32.

pembelajaran salingtemas (Sains, Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat) yang di arahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Namun pada kenyataannya siswa kelas V SDN Pancuran Kramatwatu masih menganggap bahwa pelajaran IPA pada materi Pencernaan Manusia di anggap sulit sehingga mereka mengalami kesulitan belajar IPA dalam mencapai prestasi yang baik. Hal ini disebabkan karna media yang digunakan dalam pembelajaran belum bervariasi. Oleh karena itu, kreatifitas seorang guru sangat diperlukan dalam menanamkan minat siswa dalam pelajaran IPA materi Pencernaan Manusia.

Melihat permasalahan di atas, seharusnya guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai cara. Guru sebaiknya tidak hanya terpaku pada buku paket sebagai media pembelajaran utama. Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan media guru juga bisa menyalurkan materi kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi.⁶

Berdasarkan hasil observasi dengan Ibu selaku wali kelas V SDN Pancuran Kramatwatu peneliti mendapatkan informasi bahwa kemampuan siswa kelas V, khususnya dalam materi pencernaan pada manusia masih rendah. Dikarenakan guru masih belum menggunakan media yang dapat

⁶ Supardi, Supardi “*Perencanaan sistem pembelajaran*” (Jakarta: HAJA Mandiri, 2010), 120.

membantu siswa kesulitan dalam belajar. Maka dari itu, peneliti memilih menggunakan media video animasi berbasisi *POWTOON* untuk menunjang pemahaman siswa dalam materi pencernaan pada manusia kelas V SDN Pancuran Kramatwatu.⁷

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa. Media berasal dari Bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mempresentasikan informasi. Menurut Heinich media adalah saluran komunikasi, yaitu sebagai membawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media merupakan penyalur informasi atau materi ajar dalam pembelajaran.⁸

Media video animasi *powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung ke internet atau *web app* online gratis yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi dengan hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, *powtoon* digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran yang memiliki karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya sehingga dapat menarik siswa dalam pembelajaran. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi untuk diterapkan dalam dunia

⁷ Zuzun Kristanti. Wawancara dengan guru wali kelas V SDN Pancuran Kramatwatu, tanggal 13 Agustus 2022.

⁸ Eko Wahyu Wibowo. "Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten." *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2 (2017): 147-160.

pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dalam pembelajaran tidak memosankan bagi siswa.⁹

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Video Powtoon Pada Pembelajaran IPA Materi Pencernaan Manusia.**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, pada kegiatan pembelajaran yang terjadi di SDN Pancuran Kramatwatu terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya siswa dalam memahami pembelajaran IPA pada materi pencernaan manusia dikarenakan kurangnya media.
2. Siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar dan berpatokan pada buku saja.
3. Guru diperlukan memiliki inovasi yang terbaru dalam menggunakan media untuk penyampaian materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penelitian ini dititik beratkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN Pancuran Kramatwatu.

⁹ Novia Lestari, “*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*” (Klateng: Penerbit Lakeisha, 2020), 62.

2. Pembelajaran di khususkan pada mata pelajaran IPA kelas V Materi Pencernaan Manusia.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media video animasi berbasis *Powtoon*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan dikaji Dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA materi pencernaan manusia?
2. Bagaimana kelayakan pada media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA materi pencernaan manusia berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam kajian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA materi pencernaan manusia.
2. Untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPA materi pencernaan manusia berdasarkan penilaian ahli

media, ahli materi, guru, dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Dengan adanya video berbasis *POWTOON* pada pembelajaran IPA materi Sistem pencernaan Manusia siswa diharapkan lebih mudah memahami materi tersebut, lebih termotivasi dalam proses KBM berlangsung dan minat belajar terhadap pembelajaran akan lebih meningkat.

2. Bagi Guru

Video pembelajaran berbasis *POWTOON* pada pembelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Manusia bisa digunakan sebagai opsi dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menggapai tujuan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki nilai siswa.

3. Untuk Sekolah

Dapat menyumbangkan ide dalam upaya untuk membuat suatu perbaikan untuk meningkatkan proses hasil belajar siswa.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini berbagai kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka: terdiri atas landasan teoritik: pengembangan media, Video animasi, *Powtoon*, Pembelajaran IPA, kerangka berpikir, penelitian yang relevan

BAB III Metode Penelitian: terdiri atas pendekatan penelitian, setting penelitian, indikator keberhasilan dan instrument penelitian

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian: terdiri atas deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup: terdiri atas kesimpulan dan saran-saran.