

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi pun semakin berkembang pesat. Pesatnya perkembangan teknologi memberikan dampak bagi dunia pendidikan. Berkembangnya teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Friendha Yuanta, 2020). Media pembelajaran dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan begitu kegiatan belajar dapat tercipta dengan suasana yang aktif dan menarik. Media pembelajaran adalah alat untuk penyaluran pesan serta informasi yang dirancang secara baik dan terencana sehingga mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar proses belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien (Doni Tri Putra Yanto, 2019). Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran mampu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi minat siswa dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa akan menunjukkan peningkatan. Oleh karena itu, pembuatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan bantuan teknologi yaitu mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan materi yang berbeda dari mata pelajaran lainnya pada tingkat SD karena merupakan ilmu yang berupaya menjelaskan bagaimana mempelajari alam sekitar dengan cara yang sistematis. Pembelajaran IPAS adalah wawasan yang sifatnya kokret. Pembelajaran yang efektif harus mampu merangsang minat belajar siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media animasi, seperti *Powtoon*, menawarkan potensi besar dalam pembelajaran sains. Animasi dapat menyajikan konsep-konsep abstrak menjadi visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan media animasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi Tata Surya di SD Negeri 101739 Sei

Mencirim diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Johnson (2019) dalam buku "*The Role of Technology in Education*" menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya interaksi yang lebih aktif melalui media animasi *Powtoon*, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi Tata Surya. *Powtoon* juga memungkinkan adanya interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang dilakukan di sekolah dalam menjelaskan materi masih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam belajar. Selain itu, penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga masih kurang. Hal ini terjadi karena guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran masih sangat minim (Mustaqim & Kurniawan, 2017; Rahayu et al., 2020). Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran di sekolah (Herliandry et al., 2020). Dalam proses pembelajaran, hingga saat ini sebagian besar guru masih menggunakan media buku sebagai proses kegiatan belajar mengajar, dimana buku-buku yang digunakan masih memiliki kekurangan dari segi penyajian materi yang kurang menarik. (Jampel et al., 2018; Laksono et al., 2020), terutama pada buku-buku yang bermuatan sains masih belum dilengkapi dengan inovasi-inovasi baru yang dapat membuat siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 101739 Sei Mencirim, teridentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran materi tata surya. Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya minat terhadap materi ini, dengan nilai KKTP untuk mata pelajaran IPAS yang ditetapkan sebesar 70. Hal ini berarti siswa diharapkan mencapai minimal 70% dari kompetensi yang ditentukan. Namun, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya materi tata surya, seringkali masih berada di bawah standar KKTP yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan capaian

pembelajaran yang sebenarnya. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam materi tata surya, seperti pergerakan planet, ukuran benda langit, dan jarak antar benda langit. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang menarik bagi siswa.

Tabel 1.1 Data Nilai Bulanan IPAS Siswa kelas V

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa		Presentasi(%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	70	15	10	60%	40%
V-B		13	11	54%	46%

Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 101739 Sei Mencirim

Pembelajaran IPAS, khususnya materi tata surya, membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media video animasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu dari layanan online dari web berbasis IT yang menarik dan mudah digunakan yang di dalamnya memiliki fitur menarik untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi dan video animasi (Anggita, 2021). Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu (www.powtoon.com). *Powtoon* merupakan salah satu platform pembuat video animasi berbasis website yang inovatif dan menarik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Lativa, dkk (2020), menunjukkan hasil penelitian bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *powtoon* menjadi terasa nyata, jelas, dan mudah dipahami

oleh siswa (Tiwow et al., 2022). *Powtoon* juga merupakan software yang dapat diakses secara online melalui web www.powtoon.com. web tersebut menyediakan beberapa fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat video animasi (Kresnandya, 2019). Dari aplikasi tersebut tidak lagi asing untuk dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran karena memiliki setidaknya empat keunggulan, yaitu dapat memaksimalkan jalannya proses pembelajaran, menambah motivasi peserta didik, meningkatkan prestasi belajar, dan mengasah keterampilan guru dalam memunculkan inovasi di ruang kelas dalam mengelola pembelajaran (Deliviana, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 101739 T.A 2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian perlu diadakan identifikasi masalah hal ini dilakukan agar penelitian menjadi terarah serta mencakup masalah yang dibahas tidak terlalu luas. Berdasarkan latar belakang diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- a) Siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran materi tata surya.
- b) Konsep-konsep dalam tata surya, seperti pergerakan planet dan ukuran benda langit, dianggap sulit dipahami oleh siswa karena sifatnya yang abstrak.
- c) Metode pembelajaran yang masih dominan adalah ceramah dan penggunaan buku teks, yang kurang menarik dan interaktif bagi siswa.
- d) Banyak siswa yang belum mencapai KKTP dalam mata pelajaran IPAS, khususnya materi tata surya.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi dengan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V-A dan V-B SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS materi Tata Surya siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025 tanpa menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon*?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS materi Tata Surya siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025 menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon*?
3. Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi Tata Surya terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS materi Tata Surya siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025 tanpa menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS materi Tata Surya siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025 menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon*.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi Tata Surya terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a) Bagi kepala sekolah, sebagai bahan untuk menjadi dasar dalam mengembangkan kurikulum sekolah, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPAS.
- b) Bagi guru, dapat memperoleh pengetahuan baru tentang penggunaan media animasi *powtoon* sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif.
- c) Bagi siswa, Penggunaan media video animasi *powtoon* yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi tata surya sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
- d) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.

