

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi pondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa. Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi pondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa. Pendidikan di era modern diharapkan mampu mencetak generasi yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Harapannya, siswa bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memahami konsep dengan baik, dan memanfaatkan teknologi secara positif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks ini, pemerintah dan berbagai pihak terus mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu belajar di sekolah, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Teknologi, seperti perangkat lunak dan media pembelajaran digital, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pada jenjang sekolah dasar (SD), pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar membutuhkan metode yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Siswa tingkat sekolah dasar, terutama pada kelas IV, berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk mulai memahami konsep abstrak. Namun, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sering menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Menurut Kurniawan dan Widiastuti (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu, alat maupun sarana yang bisa didesain dan dimanfaatkan oleh guru secara sistematis untuk menyampaikan pesan agar capaian pembelajaran tercapai

secara efektif dan efisien. Keterlibatan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar dapat menstimulus fokus peserta didik. Milawati (2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional juga berpengaruh terhadap ketertarikan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi penting dalam rangka menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Media yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya akan membantu siswa lebih fokus dalam belajar, tetapi juga akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 044841 Kutambaru, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS dikelas IV. Guru sering menggunakan metode dengan media pembelajaran yang kurang variatif seperti ceramah dengan menggunakan buku teks sebagai media utama dan media digital seperti video pembelajaran sebagai media tambahan yang hanya menampilkan gambar-gambar terkait materi yang akan disampaikan guru.



Sumber : Wali kelas IV SDN 044841 Kutambaru

Gambar 1.1 Tampilan video animasi di SDN 044841 Kutambaru

Setelah dilakukan wawancara dengan Guru wali kelas IV SDN 044841 Kutambaru, penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS dikelas IV

memang jarang digunakan. Adapun video pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar-gambar beserta kalimat-kalimat penjelasan terkait materi yang diajarkan. Dikarenakan video pembelajaran yang ditampilkan guru kurang menarik, efeknya sering membuat siswa kurang antusias saat proses pembelajaran yang akhirnya membuat siswa jadi bosan dan jenuh selama proses pembelajaran. Maka dari itu seiring dengan berjalannya waktu kemajuan teknologi membuat pembaruan yang sangat besar dibidang pendidikan dan sudah saatnya guru memanfaatkannya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus menambah semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menarik dan benar akan membangun minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan dimana dapat memahami ilmu pengetahuan dengan benar.

Media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses di era digital saat ini adalah suatu kemajuan yang sangat menguntungkan dalam segi pendidikan. Karena dapat meningkatkan minat peserta didik dan lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan di dalam kelas. Seperti melibatkan penggunaan video animasi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Video pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang efektif membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cornellia Christin Adiat (2023:78) bahwasannya media video animasi cocok dipergunakan untuk proses belajar IPAS karena proses belajar yang mempergunakan video animasi memberikan efek yang bisa memberikan peningkatan nilai peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengembangkan video pembelajaran yang digunakan sebelumnya menjadi video animasi berbasis *Wordwall* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pembelajaran IPAS. Video animasi merupakan video yang dibuat dengan cara menggerakkan gambar, ilustrasi, desain asli, atau efek dengan gaya artistik tertentu. Sedangkan *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti kuis, menjodohkan,

anagram, dan pencarian kata. Karena *Wordwall* adalah platform yang mendukung gamifikasi, video animasi akan diselingi dengan kuis atau tantangan di mana siswa harus menjawab pertanyaan atau memecahkan teka-teki terkait materi yang baru saja mereka tonton dalam video. Hal ini menambah daya tarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Video animasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan kelas IV SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025**”. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Video pembelajaran yang digunakan guru wali kelas 4 SDN 044841 Kutambaru kurang menarik
2. Video pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar-gambar beserta kalimat-kalimat penjelasan terkait materi yang diajarkan.
3. Siswa kelas IV SDN 044841 Kutambaru sering merasa jenuh sehingga kesulitan memahami materi yang disampaikan guru.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti dan membuat penelitian ini lebih terfokus, peneliti membatasi permasalahan pada Pengembangan video animasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan kelas IV SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi Masalah dan Batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan video animasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa pada materi tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan video animasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa pada materi tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan video animasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa pada materi tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan video animasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa pada materi tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
Sebagai subjek dalam penelitian, penelitian ini bermanfaat bagi siswa sebagai :
 - a. Media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran tumbuhan secara mudah dan menarik.
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan guru dalam pemanfaatan teknologi secara optimal.

- b. Sebagai masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Bagi Sekolah
- a. Sebagai referensi untuk pengembangan dan pelatihan terkait media pembelajaran terhadap guru-guru kelas.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

