

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar beriman, berakhlak, cerdas, serta terampil, sekaligus menjadi pilar utama dalam pembangunan bangsa.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa menurut (Arsyad & Elektro, n.d.2024). Sementara itu, (Oleh et al., 2025), mengemukakan teori kognitif multimedia learning menegaskan bahwa penggunaan media visual dan audio secara bersamaan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Penelitian (Sari, 2024), juga membuktikan bahwa penggunaan media berbasis animasi di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta hasil capaian akademik siswa.

Peserta didik kelas V Sekolah Dasar mengalami hambatan dalam pencapaian kompetensi pembelajaran IPA karena media ajar yang digunakan kurang bervariasi serta tidak mampu memicu minat belajar siswa secara optimal. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPA, dikarenakan keterbatasan media pembelajaran dalam menumbuhkan minat, imajinasi, dan rasa ingin tahu peserta didik.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa tidak lulus KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). kurangnya belajar secara efektif dikarenakan media yang digunakan hanya berupa video bergambar dan tulisan dengan iringan musik.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPA Kelas V SD Negeri 060937 Tahun Ajar 2024/2025

KKTP	NILAI	BANYAK SISWA	PRESENTASE (%)
68	≥ 68	10	40%
	< 68	15	60%
JUMLAH		25	100%

(Sumber: Wali Kelas V SD Negeri 060937 Jalan Pintu Air II Medan Johor)

Berdasarkan hasil observasi data nilai ulangan IPA di atas, dari 25 orang siswa hanya 10 siswa 40% yang memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 68, sedangkan 15 siswa 60% belum memenuhi KKTP. Dengan demikian, pada ulangan harian IPA kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum tuntas secara maksimal.

Masalah pembelajaran IPA di SD antara lain kurangnya interaksi guru dan siswa, media pembelajaran yang belum optimal, serta pemilihan alat peraga yang kurang sesuai. Berdasarkan observasi di SD Negeri 060937 Medan Johor pada 19 September 2025 dan wawancara dengan wali kelas V, diketahui hasil belajar IPA pada materi Rusaknya Ekosistem masih rendah dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 68 pada Tahun Ajaran 2023/2024.

Selain itu, beberapa siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa kurang interaktif apabila media yang digunakan tidak bervariasi. Siswa dengan karakter aktif cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan diskusi maupun kerja kelompok. Karakteristik tersebut memengaruhi tingkat pemahaman serta antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun demikian, di sekolah tersebut belum pernah dikembangkan media pembelajaran video animasi berbasis web *powtoon*, sehingga peluang pemanfaatannya dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa kurang variatif.

Wali kelas V juga menyatakan dalam pembuatan media ajar yang digunakan kurang menarik bagi siswa di karenakan media yang digunakan hanya berupa tulisan penjelasan dalam pembelajaran dan iringan musik saja.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memicu minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Powtoon* berbasis web. *Powtoon* memungkinkan guru menyajikan materi melalui video animasi yang dilengkapi teks, gambar, suara, musik, dan latar grafis berwarna sehingga tampak lebih hidup dan menyenangkan. Media ini memudahkan siswa memahami materi karena menyajikan konsep secara visual dan audio sekaligus.

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital mampu mendorong siswa lebih aktif dalam berpartisipasi melalui kegiatan diskusi, simulasi, maupun eksplorasi media pembelajaran menurut (Novianti et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, (Fitroh et al., 2025), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar, karena tidak hanya dapat menarik minat siswa tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar.

Agar lebih efektif dan interaktif, media video animasi berbasis web *Powtoon* dikembangkan bukan hanya video pembelajaran berisi gambar dan tulisan tetapi juga berbasis video pembelajaran animasi yang bergerak, serta suara tidak hanya iringan musik saja tetapi dengan suara yang nyata.

Selain itu, penelitian ini memiliki urgensi karena hasil belajar IPA siswa masih rendah dan media pembelajaran yang digunakan belum optimal. Dengan mengembangkan media video animasi berbasis web *Powtoon*, penelitian ini diharapkan mampu menjawab kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Sejalan dengan penelitian-penelitian relevan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi nyata dalam inovasi pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dari uraian di atas penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul:

” Pengembangan Video Animasi Berbasis Web *Powtoon* pada Materi Ipa di Kelas V SD Negeri 060937 Medan Johor” untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran di kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, masalah di atas yang teridentifikasi masalah dalam penelitian yaitu:

1. Siswa cenderung pasif dan tidak interaktif dalam kegiatan belajar.
2. Siswa kelas V belum menjapai nilai KKTP karena media yang digunakan optimal dan kurang variatif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media video animasi berbasis web *Powtoon* pada materi Rusaknya Ekosistem di kelas V SD Negri 060937 Medan Johor.
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media video animasi berbasis web *Powtoon* pada materi Rusaknya Ekosistem di kelas V SD Negri 060937 Medan Johor.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan seperti yang telah dikemukakan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang di teliti. Adapun batasan masalah yang di bahas dalam penelitian ini adalah mengenai pengembangan Media video animasi berbasis web *Powtoon* pada pelajaran IPA di kela V SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Ajar 2025/2026.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media video animasi berbasis web *powtoon* pada materi Rusaknya Ekosistem di kelas V SD Negri 060937 Medan Johor.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media video animasi berbasis web *powtoon* pada materi Rusaknya Ekosistem di kelas V SD Negri 060937 Medan Johor.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian adalah:

1. Bagi siswa, Membantu siswa memahami materi IPA, khususnya Rusaknya Ekosistem, dengan cara yang lebih menarik, visual, dan interaktif serta meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterampilan berpikir kritis dan kerja sama dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, menjadi acuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, Menjadi masukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.
4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan gambaran mengenai tingkat keaktifan siswa dalam menggunakan media video animasi berbasis web Powtoon interaktif dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan web Powtoon.