

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah kehidupan, sebaliknya juga dengan kehidupan adalah pendidikan, dimana dengan pendidikan kehidupan akan teratur dan mempunyai tatanan sosial yang sesuai dengan norma-norma kehidupan, bahkan banyak yang berpendapat pendidikan bukan hanya mencetak generasi Bangsa untuk menjadi generasi manusia yang jenius atau berbudi luhur melainkan pendidikan merupakan pengaruh bagi peradaban baik ekonomi maupun pergaulan. Pendidikan merupakan hal yang vital dan fundamental bagi perseorangan ataupun dunia karena semua hal berasal dari pendidikan, baik pendidikan di sekolah ataupun otodidak yang tentunya dijamin yang semakin canggih dengan kemajuan teknologi yang menjadi fasilitator yang sangat amat di minati di era sekarang. Pendidikan yang pertama pada seorang individu terjadi dalam lingkungan keluarga (pendidikan informal), setelah itu dalam lingkungan sekolah (pendidikan formal) dan dalam lingkungan masyarakat (pendidikan non formal). Namun dari penjelasan ini hanya mewakili definisi atau macam pendidikan yang lazim kita temukan dikarnakan untuk saat ini pendidikan bisa kita definisikan dengan berbagai macam, orang yang berdiam di rumah atau orang yang terlihat pasif dalam lingkunganpun tidak menutup kemungkinan mereka juga menempuh pendidikan melewati edukasi-edukasi yang gampang sekali kita temukan diberbagai media sosial, jadi dengan hal tersebut kita tidak bisa menganggap enteng dengan kemajuan di lingkungan sekitar atau perubahan peradaban yang mungkin belum terbiasa kita aplikasikan.

Menurut Sugiono (2011) pendidikan sudah ada sejak manusia ada. Dari kisah kenabian disebutkan bahwa nabi Adam diciptakan Tuhan didunia dalam kondisi tidak punya punya pengetahuan apapun. Tuhan mengutus malaikat untuk menyampaikan pengetahuan dan ajaran-ajaran moral kepada nabi Adam. Dari hal tersebut sudah dijelaskan bahwa pendidikan merupakan pengaruh dan ada dari jaman kenabian yang tentunya sampai terjadi kemajuan atau perubahan disetiap masanya seperti halnya cara atau prosedur pendidikan, tempat bahkan hal yang diajarkan dalam pendidikan akan terjadi perubahan dan kemajuannya sendiri mengikuti kebutuhan dan pola pikir manusianya. Kalau kita talaah kembali bersama, pendidikan sekarang dan pendidikan jaman dahulu pasti berbeda, dan hal tersebut bisa kita rasakan atau kita bandingkan dimasa sekarang sebelum adanya Virus corona dan setelah hadirnya virus corona. Maka dengan kejadian-kejadian tersebut akan ada inovasi dari berbagai aktifitas pendidikan baru yang akan memeberikan jalan keluar atas permasalahan pendidikan yang terjadi.

Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Karomah (2019) menyatakan bahwa guru berusaha memberikan layanan yang baik dan menjadi pembimbing bagi siswa dalam menyediakan lingkungan yang menyenangkan dikelas. Artinya guru dituntut memiliki multitalenta diberbagai bidang dalam merencanakan proses pembelajaran supaya tidak membosankan.

Guru juga berperan sebagai teladan, fasilitator, dan motivator bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus belajar untuk mengembangkan diri, memperbaiki proses belajar mengajar seperti meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kemauan dalam merangkul pembelajaran, sehingga memberikan kesan positif bagi siswa. Memanfaatkan teknologi serta dapat memotivasi siswa agar hasil belajar dapat optimal. Kenyataannya, saat proses pembelajaran masih menggunakan media yang belum bisa menarik perhatian dan membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN DR SUTOMO V/327 pada guru kelas V, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan belum dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Akibatnya hasil belajar siswa kurang optimal, kurang terciptanya suasana yang menyenangkan di kelas dalam proses pembelajaran, dan siswa belum diberikan kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran.

Mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang

diciptakan oleh guru. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru atau pembuat media dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Karomah, 2019). Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Menurut Adkhar (2015), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Berdasarkan permasalahan diatas, media *powtoon* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam media pembelajaran di sekolah untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, proses pembelajaran lebih variatif, dan dapat memahami materi bagi siswa. Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk siswa sekolah dasar. *Powtoon* merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)). 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. Peneliti menggunakan media *powtoon* untuk SD karena karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun (Ponza, 2018). Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh siswa SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak SD sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, anak SD senang bermain, dari sisi inilah penulis mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dilakukan penelitian berjudul Pengaruh Media *Powtoon* Materi Rangka Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN DR SUTOMO V/327 Surabaya.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas, penting dibuat batasan masalah. Dalam Peneliti ini dibatasi ruang lingkup permasalahan untuk menghindari kesalahpahaman agar diperoleh kajian yang efektif. Diantaranya:

1. Penelitian ini menggunakan media *powtoon* hanya berfokus digunakan pada saat pembelajaran pada muatan pembelajaran tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dikelas V SD.
2. Penelitian dilakukan pada dua kelas di SDN DR SUTOMO V/327 tahun ajaran 2020/2021.

## **C. Rumusan Masalah**

Sesuai uraian yang tertulis dalam latar belakang serta penjelasan ruang lingkup dan batasan masalah, maka

dari itu peneliti dapat merumuskan pertanyaan sebagai berikut:

Adakah pengaruh media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN DR SUTOMO V/327 ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian yaitu: “Untuk mengetahui pengaruh media *powtoon* materi rangka manusia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN DR SUTOMO V/327”.

#### **E. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel**

Menurut (Siyoto & Sodik, 2015) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Disini peneliti menggunakan variabel terikat dan variabel bebas, variabel bebas adalah penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Bisa dikatakan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel ini diasumsikan akan maengakibatkan perubahan pada variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang keberadaanya diakibatkan karena adanya variabel bebas. Disebt variabel teikat karena kondisi atau variasinya dipengaruhi oleh variabel lain.

Dari latar belakang yang sudah dinyatakan diatas, adapun variabel dalam penelitian ini sebagai berikut.

##### **a. Variabel Bebas (x)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel independen (bebas) yaitu media *powtoon*.

b. Variabel Terikat (y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel terikat adalah hasil belajar materi rangka manusia.

**2. Definisi Operasional Variabel**

Menurut (Siyoto & Sodik, 2015) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi Operasional dijelaskan sebagai berikut:

1. Media *Powtoon*

*Powtoon* merupakan web apps online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Dengan *powtoon*, Kita bisa membuat animasi kartun secara mudah, instan dan menarik ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)).

2. Hasil Belajar

Siswa mengharapkan pencapaian setelah melalui kegiatan belajar yang lebih baik berupa hasil belajar. Siswa memperoleh hasil tersebut setelah mendapat pengalaman belajar. (Sudjana, 2014) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan berbagai kemampuan yang sudah dimiliki oleh siswa setelah memperoleh berbagai pengalaman dalam belajarnya. Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Hamdani, 2011) hasil belajar adalah adanya suatu perubahan yang dialami oleh

siswa berupa perilaku setelah melakukan aktivitas belajar disekolah. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa bertujuan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. (Purwanto, 2016) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran selama siswa mengikuti kegiatan belajar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh secara langsung dari penelitian yaitu dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, peneliti. Uraianya sebagai berikut:

### **1. Bagi Siswa**

- a. Memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa mengenai cara belajar menggunakan media pembelajaran *powtoon*.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan optimal.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi rangka manusia.
- d. Memudahkan siswa dalam mempelajari IPA menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

### **2. Bagi Guru**

- a. Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran *powtoon*.
- b. Memotivasi guru dalam melaksanakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja.

### **3. Bagi Komite Sekolah**

- a. Memberi kontribusi bagi tenaga kependidikan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.



- b. Melengkapi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan sebagai referensi dalam memperbaiki kualitas.
- c. Dapat digunakan sebagai referensi ketika sekolah mengadakan bimbingan dan pelatihan guru agar menggunakan media *powtoon* untuk diterapkan.

#### **4. Bagi Peneliti**

- a. Bertambahnya pengalaman dan mempererat tali persaudaraan seluruh warga sekolah.
- b. Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* dalam proses pembelajaran.