

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sarana terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menjamin kemajuan bangsa Negaranya. Kemajuan telah dicapai dalam semua aspek kehidupan di Indonesia juga terus bekerja keras untuk meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia yang bermanfaat untuk beradaptasi dengan pembangunan dan berkembang lebih baik. Pendidikan Indonesia terus bekerja keras untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun, perubahan kurikulum dari waktu ke waktu, peningkatan sarana dan prasarana. Ujung tombak dari pendidikan adalah guru yang merasa berada di dalam kelas dan berinteraksi langsung dengan siswa. Guru selalu berusaha meningkatkan proses kegiatan pembelajaran mengajar untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien.

Dengan perkembangan waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi juga sedang mengalami perkembangan. Perkembangan ilmiah dan teknologi semakin hari semakin canggih, secara langsung dan tidak langsung memberi efekcukup besar dalam beberapa hal dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia terpengaruh oleh perkembangan ilmiah teknologi adalah salah satu aspek pendidikan. Pada saat pandemi, pemerintah mengeluarkan kebijakan baru terkait penyelenggaraan pembelajaran *online* dan *offline*. Pembelajaran *online* merupakan solusi yang dapat dijadikan langkah tepat untuk mencegah penyebaran virus, sehingga siswa tidak ketinggalan pembelajaran yang telah direncanakan pada kurikulum sebelumnya.

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan suatu inovasi dalam teknologi, memang belum banyak yang menggunakan teknologi di dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran

sekarang ini, walaupun sudah maju tetapi banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional dalam pembelajaran. Metode tradisional yang dimaksud yaitu menggunakan metode ceramah dan sumber belajar dari guru saja. Walaupun sekarang sudah dicanangkan oleh pemerintah tentang kurikulum yang membuat siswa lebih aktif, tetapi tidak diimbangi dengan kualitas guru yang memberikan materi secara inovasi atau terbaru bukan hanya terpaku dengan buku.

Keberhasilan proses pendidikan tidak lepas dari proses perencanaan, pelaksanaan dan kebijakan pendukung secara berkelanjutan. Karena pendidikan itu sendiri adalah modal dasar pembangunan, maka setiap Negara menempatkan tujuan didirikannya Negara Kesatuan Republik Indonesia yang akhirnya tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar tahun 1945 alinea IV yang memuat “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Oleh karena itu pendidikan merupakan sarana yang utama dalam membangun Negara yang lebih baik kedepannya.

Berbagai pembaruan di dalamnya dalam urutan pendidikan dapat meningkatkan kualitas dan jumlah pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan butuh terobosan yang bagus dalam pengembangan kursus belajar berinovasi, dan peningkatan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, barulah guru perlu dilakukan pelajar yang lebih inovatif mendorong siswa untuk meraih yang terbaik dalam pembelajaran independen dan internal pembelajaran di kelas. Pendidikan sebagai salah satu sarana utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan berbagai kemampuan gerakan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, memegang keinginan pendidikan perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan untuk mencapai hasil yang maksimal.

Mengajar mencakup dua unsur penting yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan, yaitu pemilihan metode pengajaran yang mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai. Meski

masih banyak aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Antara lain yaitu tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan itu bisa dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang menciptakan iklim, kondisi, dan lingkungan untuk mengajar.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi hal penting untuk meningkatkan kualitas keluar dari proses pembelajaran. Apakah teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran bisa menjadi media belajar. Pemilihan media harus disesuaikan selama proses pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran dan karakteristik media. Keadaan lingkungan belajar, siswa dan materi pembelajaran juga menjadi faktor yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

Puspitarini (2018:1) mengungkapkan Media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana mengatasi keterbatasan pada proses pembelajaran. Alannasir (2016:82) mengungkapkan bahwa peran guru sangatlah penting untuk peningkatan mutu pendidikan, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengemban setiap tugas serta mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru harus memiliki keterampilan menentukan dan mengoprasikan media dengan benar. Minisih (2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berguna untuk proses pembelajaran sebagai alat untuk menjelaskan materi pembelajaran guna mempermudah peserta didik atau seseorang untuk menerima pesan atau materi yang disampaikan. Sejauh ini biasanya menggunakan media pembelajaran menggunakan alat atau media sederhana yang hanya tersedia di dalam kelas atau sekolah, seperti peta atau gambar. Media dan metode pembelajaran yang kurang menarik sering kali

mengakibatkan siswa kurang semangat dalam pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar yang kurang efektif.

Media pembelajaran yang digunakan guru menjadi tolak ukur dalam pembelajaran. Jika media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, dapat membuat suasana belajar yang baik maka akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Untuk memperoleh hasil belajar kognitif, efektif dan psikomotor harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media ini juga merupakan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik dan mendukung tujuan pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan animasi yang menarik adalah multimedia *powtoon*. Media tersebut termasuk ke dalam media audio visual. Media audio visual merupakan media yang tidak hanya di dengar melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat di dengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang di pelajari. Salah satu media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *powtoon*. *Powtoon* merupakan animasi berbasis web untuk membuat sebuah presentasi yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi, kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan *timeline* yang sangat mudah.

Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat digunakan sebagai sarana mengatasi keterbatasan proses pembelajaran. *Powtoon* adalah perangkat lunak animasi yang berbasis web, yang memungkinkan guru dapat membuat animasi presentasi cepet dan mudah. Media video animasi *powtoon* memiliki kelebihan sebagai berikut: memiliki penampilan yang menarik, interaktif, praktis, dan tidak membosankan siswa pada saat pembelajaran, tersedianya berbagai jenis *template* yang dapat digunakan, tersedianya

pilihan efek transisi dan karakter animasi yang banyak dan menarik, tersedianya tutorial singkat bagi pemula. Berbagai animasi di dalamnya dapat ditambahkan sebagai gambar yang dicantumkan oleh pembuat video animasi. Hasil video animasi yang telah kita buat dapat diunggah ke *youtube*, dan hasil video dapat di *export* ke dalam bentuk PDF. *Powtoon* dapat menampilkan materi yang dilengkapi animasi agar memudahkan peserta didik memahami materi sekaligus memunculkan kreatifitas peserta didik (Buchori, 2018). Siswa lebih menyukai video dari pada teks berupa kata-kata saja dalam materi pelajaran.

Media berbasis *powtoon* yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik melalui animasi *powtoon*. Dengan cara ini siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran dari pada siswa hanya belajar di buku paket.

Salah satu tugas guru dalam proses pembelajaran ialah menciptakan lingkungan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat penting untuk melihat kemampuan siswa dalam proses mengajar, dalam proses mengajar guru harus bisa membuahkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang di dapat siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Belajar adalah suatu proses dimana kita melakukan aktivitas seperti membaca, menulis, menghitung untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif. Perubahan itu diperoleh dengan usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Merujuk pada paparan latar belakang diatas yang menjadi alasan mengapa peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya”.

## **B. Batasan Masalah**

Terkait dengan judul di atas, maka untuk menghindari supaya tidak terjadi penafsiran perlu diberikan batasan-batasan, sehingga ruang lingkup dalam penelitian ini dapat di kontrol sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Maka penelitian ini membahas tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya”.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan judul yang diangkat dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya?”

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yang telah ditentukan yaitu: untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

## **E. Variabel Penelitian**

### **1. Media pembelajaran berbasis *powtoon***

Media pembelajaran adalah alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dari guru kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Powtoon* merupakan layanan online yang menciptakan paparan yang memiliki fungsi animasi yang sangat menarik, termasuk penulisan animasi tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas, dan pengaturan garis waktu yang sangat sederhana. Aplikasi *powtoon* memiliki sifat yang dapat memberikan cara untuk siswa memahami suatu materi dalam

pembelajaran. Dengan aplikasi *powtoon* ini siswa dapat menerima informasi secara visual dan audio yang bisa dikombinasikan menjadi video animasi yang sangat menarik yang dibuat oleh guru dengan fitur-fitur yang telah ada disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan melihat karakteristiknya. Media animasi merupakan gabungan dari gambar, tulisan, animasi yang bergerak yang digunakan untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang di dapat siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Belajar adalah suatu proses dimana kita melakukan aktivitas seperti membaca, menulis, menghitung untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif. Perubahan itu diperoleh dengan usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Hasil belajar dalam penelitian yang dituju ialah ranah kognitif yang dimana peneliti meneliti tentang prestasi yang di dapat dari hasil eksperimen media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pretest dan posttest. Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep disekolah dan dinyatakan dalam skor melalui tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pencapaian pembelajaran (Dimiyati dan Mojiono, 2006).

## F. Manfaat Penelitian

Peneliti menjabarkan terdapat dua manfaat yang ada dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penerapan ini tidak lepas dari pengaruh perkembangan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan yang sedang berkembang pesat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang bagaimana cara menerapkan dan menggunakan media *powtoon* secara efektif dan efisien pada dunia pendidikan.

- b. Bagi Jurusan

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak jurusan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

- c. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi sekolah dan dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan penggunaan media pembelajaran. Khususnya media pembelajaran berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran.

- d. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan siswa untuk memahami materi pelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa semakin bersemangat dalam pembelajaran.