

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah adalah suatu pekerjaan yang disadari dan diatur untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa secara efektif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, ketenangan, karakter, pengetahuan, berakhlak yang baik, dan kemampuan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, dan negara.¹ Pada hakikatnya, pengajaran dapat mendorong manusia untuk menumbuhkan kemungkinan-kemungkinan yang ada pada dirinya, sehingga dapat mengatur segala kemajuan yang terjadi karena kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi. Pendidik memegang peranan penting, khususnya dalam upaya membentuk kepribadian bangsa melalui peningkatan watak dan kualitas yang ideal.²

Siklus belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik dan mudah jika ada komunikasi yang membantu antara pendidik dan siswa. Korespondensi yang cerdas dan berwawasan luas memberikan kesan mendalam kepada siswa sehingga *teacher centered* akan berubah menjadi *student centered*. Pendidik yang cerdas akan selalu memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswanya untuk berkarya.

Hakikat kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan terhadap kurikulum sebelumnya khususnya dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) maupun pada kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).³ Kurikulum 2013 ini mengedepankan pendekatan pembelajaran *teacher centered*. Dalam kurikulum 2013 lebih terkoordinasi topikal di semua mata pelajaran. Akibatnya, cenderung dianggap bahwa kurikulum 2013 adalah rencana pendidikan yang dibuat untuk

¹ Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta, 2003), 2.

² Deni Koswara dan Halimah. *Seluk-Beluk Profesi Guru*, (Jakarta: PT. Pribumi Mekar, 2009), 2.

³ Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, 2018, Kudus: IAIN Kudus, 50.

meningkatkan dan menyesuaikan *soft skill* dan *hard skill* sebagai mentalitas, kemampuan, dan pengetahuan.⁴

Saat ini pembelajaran di sekolah dasar (SD) mulai diarahkan pada kurikulum 2013, atau lebih sering disebut sebagai pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menggabungkan beberapa ilustrasi dalam satu topik yang sebenarnya memiliki keterkaitan antar mata pelajaran. Dalam tematik juga mengandung pembelajaran yang signifikan bagi siswa. Pembelajaran tematik adalah perangkat pembelajaran yang diandalkan untuk berjalan dengan baik seiring dengan peningkatan siswa dalam melihat diri mereka sendiri dan keadaan mereka saat ini. Dalam pembelajaran dinamis, siswa dituntut untuk menemukan sendiri, berlatih, menjadi dinamis, sehingga kemampuan penalaran, semangat, dan keterampilan mereka terus berlatih. Siswa juga harus mengambil bagian dalam sistem pembelajaran dengan mengikutsertakan diri mereka dalam berbagai jenis latihan sehingga mereka benar-benar penting untuk pembelajaran.

Pandemi Covid-19 membuat banyak negara memilih untuk menutup semua perusahaan termasuk lembaga pendidikan. Dampak pandemi Covid-19 terhadap pendidikan antara lain, siswa belajar yang kurang memadai di rumah, sekolah ditutup untuk waktu yang sangat lama sehingga siswa suntuk di rumah, ada biaya pengeluaran untuk jaringan internet lebih banyak, dan pendidik perlu menyesuaikan dengan berinovasi.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tlogosari 03 Kecamatan Tlogowungu, pembelajaran daring yang dilakukan siswa kelas 2 masih sangat minim dengan sentuhan teknologi terutama aplikasi pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Siswa hanya diberi tugas oleh guru melalui *Whatsapp Group Class* untuk mempelajari materi sendiri dan dilanjut mengerjakan soal yang berkaitan.

⁴ Zakiyah Aprilia Rezky, *Skripsi Upaya Guru dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Masa Pandemi Covid 19 Kelas V Sekolah Dasar Negeri 44/X Rantau Rasau*, (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2020), 4, diakses pada 5 Oktober 2020, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Zakiyah+aprilia+Resky+skripsi+upaya+guru+dalam+meningkatkan+aktivitas+belajar+pada+pembelajaran+tematik+siswa&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dptd1C3dMILAJ.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa menjelaskan bahwa setiap harinya dia hanya diberikan tugas menggunakan aplikasi *whatsapp group* untuk menunjang pembelajaran, tetapi tidak diberikan materi secara maksimal.⁵ Kondisi tersebut mengakibatkan siswa sulit untuk memahami apa yang mereka pelajari sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Pembelajaran yang secara langsung saja masih perlu bimbingan guru, apalagi pembelajaran yang lepas tanpa bantuan guru. Pemahaman siswa tentang materi yang abstrak pun kurang dikuasai karena tidak adanya bantuan media pembelajaran. Maka, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk mempermudah penguasaan materi pada siswa. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Mahendra, diamati bahwa penggunaan aplikasi video berbasis *Powtoon* dapat membangun minat belajar siswa yang harus terlihat dari perilaku siswa, misalnya siswa lebih dinamis dalam fokus pada penjelasan guru, siswa lebih dinamis dalam memanfaatkan media dan peraga, minat dan keoptimisan siswa untuk mengajukan pertanyaan berkembang, serta memperluas minat siswa dalam menyelesaikan tugas.⁶

Pemanfaatan media sangat penting untuk membantu sistem pembelajaran, karena dapat membangun daya tarik siswa dalam sistem pembelajaran sehingga tingkat penglihatan juga meningkat.⁷ Media dapat memberikan data yang dapat menghidupkan imajinasi, perasaan, dan pertimbangan siswa sehingga mereka bersemangat dalam latihan-latihan pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat

⁵ Wawancara dengan Supiyah tanggal 01 April 2021 di Lingkungan Sekolah SDN Tlogosari 3.

⁶ Mahendra, M. (2016). Penerapan Animasi *Powtoon* Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kragilan 02 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. Sukoharjo: Univet.

⁷ Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dkk., Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* Vol. 8 No. 2 (2020): 269, diakses pada 5 Oktober 2020, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=yani+wulandari+jurnal+pengembangan+media+video&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D1pjlP18P_lsJ.

untuk bekerja dengan sistem pembelajaran, meningkatkan kemampuan sistem pembelajaran, dan membantu anak fokus dalam latihan belajar.

Salah satu media pembelajaran dengan menggunakan inovasi terbaru adalah media pembelajaran video interaktif. Melalui media ini, anak-anak akan diperlihatkan kartun, gambar, dan visual suara yang benar-benar akan membantu anak-anak untuk memusatkan perhatian pada pembelajaran, pendidik juga lebih yakin dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat diminati oleh anak-anak, pembelajaran menjadi sangat efektif, memperluas pemahaman anak, dan hasil belajar juga lebih baik setelah menggunakan video pembelajaran.⁸ *E-learning* harus dimungkinkan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi media berbasis internet, misalnya *whatsapp*, *google meet*, *google classroom*, *zoom meeting*, dll untuk membuat semua perbedaan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan inovasi ini, pembelajaran akan terlaksana dengan tepat.⁹

Aplikasi Powtoon adalah aplikasi terkait web atau aplikasi web online yang dapat memperkenalkan berbagai materi.¹⁰ Penelitian yang dilakukan oleh Adkhar dijelaskan bahwa salah satu keunggulan *Powtoon* adalah sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan khusus karena cara yang ditempuh sama dengan memutar rekaman konvensional di komputer, *VCD player*, atau *DVD player* secara umumnya.¹¹ Tampilannya berupa video berisi berbagai kegiatan yang dapat menarik perhatian siswa. Aplikasi ini

⁸ Yudha Aldila E., Eka Pramono A., dkk., Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang, *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran Vol. 6 No. 2* (2020): 100, diakses pada 5 Oktober 2020, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Yudha+Aldila+pengembangan+media&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DOQoo-DNB-N4J.

⁹ Wahyuni, Dwi, Amanah. 2021. Pembelajaran pada masa pandemic menggunakan E-Learning di MIN 7 Ponorogo. Ponorogo.

¹⁰ Husain Syam & Abdullah Sinring, *PROSIDING Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017), 2-3.

¹¹ Adkhar, B. I. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang.

dapat diakses oleh siapa saja termasuk pendidik dan cara membuat rekaman yang menarik sangat mudah karena fitur-fitur yang tersedia sangat lengkap seperti kegiatan yang ditulis secara manual, acara anak-anak yang hidup, dan efek perpindahan yang lebih baik dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana. Hal inilah yang membuat aplikasi *Powtoon* semakin banyak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti memilih SDN Tlogosari 03 dalam proses penelitian karena SD tersebut sangat minim akan sentuhan teknologi sehingga perlu sekali untuk mengenalkan sekaligus melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih materi aturan keselamatan di perjalanan disesuaikan dengan materi tersebut sulit dipahami menggunakan metode ceramah sehingga diperlukan sebuah media untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI ATURAN KESELAMATAN DI PERJALANAN KELAS 2 SDN TLOGOSARI 03 TLOGOWUNGU PATI PADA MASA PANDEMI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* yang digunakan pada materi aturan keselamatan di perjalanan kelas 2 SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi?
2. Bagaimanakah keefektifan media video animasi berbasis *Powtoon* yang digunakan pada materi aturan keselamatan di perjalanan kelas 2 SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis *Powtoon* yang digunakan pada materi aturan

keselamatan di perjalanan kelas 2 SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* yang digunakan pada materi aturan keselamatan di perjalanan kelas 2 SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat menambah pembicaraan baru tentang dampak media pembelajaran yang berharga dalam sistem pembelajaran di sekolah dasar dan kemajuan dunia pengajaran secara keseluruhan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian adalah sebagai salah satu untuk melakukan penelitian pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar pada pembelajaran kelas 2. Manfaat lain bagi guru, siswa, dan sekolah dijelaskan sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, sebagai pengalaman di pembelajaran tematik dalam memanfaatkan media *Powtoon* yang dapat menumbuhkann ketertarikan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebagai alat alternatif guna pembelajaran tematik dan selanjutnya menjadi masukan untuk lebih inovatif dan imajinatif dalam memanfaatkan media *Powtoon*, dengan tujuan dapat membuat pembelajaran tematik menjadi menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman bermakna bagi calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai kontribusi media *Powtoon* dan memenuhi salah satu prasyarat gelar sarjana strata (S1) bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus.
- d. Bagi mahasiswa lain, guna menjadi bahan pertimbangan referensi penelitian yang relevan.

E. Sistematika Penelitian

Sebagai sarana untuk mempermudah melakukan penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan, diantaranya:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian. Dengan demikian dalam bab ini akan diuraikan mengenai masalah yang akan diteliti.

Bab II merupakan landasan teori berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul, sehingga memudahkan untuk menggali informasi dan pemahaman sebagai sarana dalam penelitian. Pada bab ini juga ada pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang peneliti lakukan, kerangka berfikir untuk melakukan penelitian, serta hipotesis.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V penutup, bab ini berisi simpulan dan saran.