

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin canggih, kemajuan itu pun turut mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia di dunia ini. Dunia pendidikan merupakan salah satu aspek yang terpengaruh adanya kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi. Berkembangnya kemajuan berbagai aspek kehidupan, di Indonesia juga terus berjuang untuk meningkatkan mutu dan mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik dan menyesuaiakannya dengan perkembangan yang ada. Berbagai macam inovasi–inovasi dilakukan dalam bidang pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara (Alannasir 2016:82). Selain itu, Muslimin (2017:27) mengatakan bahwa melalui pendidikan diharapkan dapat mencetak manusia yang berkualitas yang akan mendukung tercapainya pembangunan nasional yang lebih baik. Banyak terobosan baru yang di lakukan dalam dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan itu seperti meningkatkan sarana dan prasarana, inovasi dalam pembelajaran terpadu yang disesuaikan dengan kebutuhan serta minat dan bakat peserta didik, mengembangkan kurikulum, dan masih banyak lainnya. Dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi agar peserta didik terdorong untuk belajar secara optimal baik belajar mandiri maupun belajar saat di sekolah di dalam kelas.

Guru adalah sebagai ujung tombak dan penentu kemajuan dan keberhasilan pada bidang pendidikan karena gurulah yang terjun secara langsung berinteraksi dengan peserta didik dan berada di ruang kelas. Alannasir (2016:82) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan peran guru sangat penting dan memiliki tanggung jawab yang besar untuk mengemban

tugas, juga dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran, guru tentunya mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran dan bahan – bahan pengajaran seperti konsep, prinsip, generalisasi pengetahuan dari sebuah kurikulum. Selain itu dalam pembelajaran guru juga menggunakan berbagai teknik dan metode untuk mengoptimalkan pembelajaran agar mencapai tujuan yang dikehendaki, dan juga guru harus terampil dan cakap dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu pembelajaran tidak dipungkiri lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan – pesan yang terkandung dari sebuah pembelajaran dan tentunya lebih memudahkan guru dalam proses penyampaiannya. Tanpa adanya media guru akan mengalami kesulitan dalam pengajaran dan materi – materi pembelajaran yang di kategorikan rumit akan sulit dicerna oleh para peserta didik. Menurut Minsih (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran sebagai sarana untuk menjelaskan materi pelajaran dengan tujuan untuk mempermudah seseorang menerima pesan yang disampaikan. Selama ini, media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran hanyalah alat atau media yang tersedia di sekolah seperti peta atau gambar saja (Khalidiyah 2015:2). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi disa dimanfaatkan untuk turut meningkatkan mutu pembelajaran. Seperti pada muatan pelajaran IPS siswa mudah merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena banyak tulisan pada pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu inovasi yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Muatan pelajaran IPS merupakan salah satu muatan yang terkandung dalam materi pembelajaran pada kurikulum Tematik Terintegrasi. Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sumini 2013). Untuk itu media pembelajaran sangat

dibutuhkan guna membantu guru dalam memudahkan peserta didik mencerna materi – materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD N 01 Tawangmangu diketahui bahwa dalam penyampaian pembelajaran yang berkaitan dengan muatan IPS kelas V guru sering tidak menggunakan media pembelajaran yang seharusnya dapat membantu penyampaian materi. Kebanyakan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti terbuat dari kertas dan barang – barang bekas yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Powtoon* untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Teknologi sebagai media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, jadi untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran (Puspitarini 2018:1). *Powtoon* sendiri merupakan program aplikasi yang dijalankan secara online dan sebagai aplikasi membuat video animasi untuk presentasi ataupun sebagai media pembelajaran. Menurut Rahmayanti L (2018), media video animasi dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu menurut Syafitri, A (2018) mengatakan *Powtoon* adalah sebuah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan para guru membuat presentasi animasi dengan cepat dan mudah. Aplikasi *powtoon* sendiri mempunyai kelebihan yaitu mudah untuk digunakan membuat video terutama animasi – animasi yang membuat peserta didik usia SD tertarik untuk belajar dan memperhatikan. Banyak pilihan animasi yang ingin digunakan selain itu juga dapat ditambah dengan gambar–gambar yang ingin dicantumkan oleh pembuat video. Selain itu, Baharudin (2019) mengatakan bahwa siswa lebih suka video daripada teks yang berupa kata-kata saja dalam pembelajaran. *Powtoon* dapat menampilkan materi video yang dilengkapi dengan animasi yang dapat

memudahkan siswa memahami materi sehingga pemikiran kreatif siswa muncul bersamaan dengan memahami materi pembelajaran. (Buchori 2018:4)

Selain media berbasis teknologi itu peneliti juga mengembangkan penggunaan media globe karena muatan pembelajaran IPS harus menggunakan media yang dapat mengkonkretkan materi yang harus dipahami oleh peserta didik. Globe merupakan bola tiruan dari bumi dalam bentuk yang lebih kecil. Dalam pembelajaran IPS guru perlu menggunakan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah Globe. (Sudarta 2018). Dalam globe menggambarkan permukaan bumi secara umum dan tentang keadaan bumi, aliran sungai, dan langit. Dalam globe juga terdapat skala-skala mengenai jarak antar satu wilayah dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti akan mencoba mengkaji pengaruh penggunaan media *powtoon* dan media globe yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V khususnya pada muatan pelajaran IPS. Maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (*Powtoon*) Dan Media Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V di SD N 01 Tawangmangu”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diketahui identifikasi masalah dalam penelitian adalah :

1. Muatan pelajaran IPS sering dianggap membosankan oleh siswa
2. Siswa kurang berminat dan tertarik pada muatan pelajaran yang disampaikan oleh guru
3. Guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang sederhana yang membuat siswa kurang tertarik

C. Pembatasan Masalah

Hasil penelitian akan optimal jika dilakukan pembatasan permasalahan:

1. Materi pada muatan IPS yang dikembangkan hanya materi yang menyangkut kenampakan alam di Indonesia untuk kelas V

2. Materi yang dibuat video animasi Powtoon hanya muatan yang menyangkut dengan penggunaan globe.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan masalah diatas maka diperlukan perumusan masalah agar penelitian lebih terarah dan berjalan secara sistematis. Maka dirumuskan permasalahan :

Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media berbasis teknologi (*Powtoon*) dan media Globe untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kelas V SD N 01 Tawangmangu ?

E. Tujuan penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan maka tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media (*Powtoon*) dan media Globe dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD N 01 Tawangmangu.

F. Manfaat penelitian

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan hasil penelitian ini maka dapat memberikan masukan bagi guru agar menjadikan media video animasi Powtoon menjadi media pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu memudahkan guru dalam mengajar di Sekolah dasar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini bagi peneliti selanjutnya adalah dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta sarana dalam mengembangkan dan menerapkan keterampilan yang diperoleh pada saat di bangku kuliah dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran secara efektif, efisien dan penuh inovasi serta dalam menghadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan terutama jenjang Sekolah Dasar.