

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern saat ini telah meningkatkan taraf hidup dan memudahkan aktivitas manusia dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam aspek kehidupan manusia yang paling dirasakan pada saat ini adalah bidang Pendidikan. Dalam bidang Pendidikan senantiasa dituntut untuk harus selalu menyesuaikan perkembangan teknologi, sebagai salah satu upaya untuk peningkatan mutu Pendidikan yang termasuk didalamnya seperti system pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan zaman yang semakin maju dan modern seperti saat ini, guru diharapkan mampu berinovasi dalam kegiatan belajar-mengajar dan salah satunya dengan media pembelajaran (Dewi & Handayani, 2021). Melalui proses kegiatan belajar mengajar, penggunaan sebuah media pembelajaran dapat menjadi salah satu cara atau upaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan dan dapat berperan penting sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan mempermudah guru serta peserta didik dalam berkomunikasi mengenai materi yang diajarkan sehingga penyampaian pesan dapat diterima dengan mudah.

Ketertarikan dalam menarik perhatian peserta didik agar tidak jenuh pada kegiatan pembelajaran penting bagi guru untuk menyajikan dan menyampaikan informasi melalui media selama kegiatan pembelajaran. Kebutuhan setiap peserta didik dapat dipenuhi melalui penciptaan media oleh

guru yang menarik, variatif dan inovatif. audiovisual yang mengandung elemen berbasis gerak yang dapat menarik dan mendorong partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat dari video pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran (Prananda et al., 2020). Video pembelajaran memiliki kelebihan yakni ada beberapa jenis pembelajaran yang dapat diproduksi sendiri oleh guru (Hasiru et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan powtoon mampu meningkatkan minat belajar siswa (Septian, 2014). Hasil penelitian yang lainnya seperti (Lativa, 2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi powtoon, pembelajaran yang disampaikan terasa begitu nyata, jelas, dan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis powtoon mempunyai pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Powtoon merupakan software yang diakses secara online berfungsi untuk membuat video dan memiliki fitur yang menarik yaitu animasi kartun, efek transisi, berbagai macam tulisan, dan juga pengaturan timeline yang mudah. Menurut (Sadiman, 1996), video dapat menarik 94% informasi dan pesan melalui telinga dan mata serta membuat orang mampu mengingat sebesar 50% dari sesuatu yang mereka dengar dan lihat terhadap sebuah tayangan (Mamin et al., 2019)

Kelebihan yang dimiliki dari media *powtoon* antara lain yaitu adanya fitur animasi yang beraneka macam, efek transisi yang menarik, serta timeline pada aplikasi yang dapat diatur dengan lebih mudah apabila dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang sejenis (Ernalida et al. 2018). Selain itu, *powtoon* mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video, serta tersedia berbagai pilihan animasi yang sudah terdapat pada aplikasi *powtoon*, sehingga guru hanya perlu memilih tanpa harus membuat animasi dengan cara manual.

Aplikasi berbasis *powtoon* memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan cara bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari aplikasi *powtoon* yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video menjadi pembelajaran menarik. Menurut Hanipa dan Saputra, kekurangan media *powtoon* adalah harus terhubung ke internet dan durasi video terbatas. Pengguna gratis hanya dapat menyimpan file dan membagikannya di youtube.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Siem diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan buku teks semata. Dan media pembelajaran yang ada kurang memadai sehingga siswa mudah jenuh dan tidak paham dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SDN Siem, materi terkait dengan rantai makanan guru masih susah dalam menerapkan kepada peserta didik. Selain

itu, kurangnya fasilitas sekolah yang memadai, hanya terdapat beberapa infocus, LCD, printer di kantor, perpustakaan dan alat peraga yang masih terbatas. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah. Peran guru yang dapat meningkatkan pemikiran dan perilaku siswa untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Fadillah (2020) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *powtoon* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Begitu pula dengan studi oleh Nurhasanah & Setiawan (2021) yang menyimpulkan bahwa video *powtoon* efektif dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti dalam penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *POWTOON* PADA MATERI RANTAI MAKANAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SDN SIEM”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran Berbasis *powtoon* pada materi rantai makanan?

2. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan video pembelajaran Berbasis *powtoon* pada materi rantai makanan dikelas V SDN Siem
2. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar peserta didik

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan dan hasil kajian pada penelitian ini di harapkan bisa memberikan manfaat kepada semua pihak, anatara lain:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan *powtoon* dapat meningkatkan mutu belajar sehingga layak dan efektif di gunakan saat proses belajar mengajar. Pengembangan media ini juga meningkatkan semangat dan minat belajar para peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

(a) Peningkatan minat dan motivasi belajar:

Animasi dan visual menarik dalam *powtoon* membuat peserta didik lebih tertarik dan fokus pada pelajaran.

(b) Membantu Pemahaman konsep abstrak

Materi rantai makanan yang abstrak dapat divisualisasikan secara konkret sehingga mudah dipahami.

(c) Belajar lebih menyenangkan dan interaktif

Peserta didik tidak merasa bosan karena tampilannya yang dinamis dan menyenangkan.

b) Bagi Pendidik

(a) Mempermudah proses penyampaian materi

Guru dapat menjelaskan konsep rantai makanan secara visual dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami siswa.

(b) Meningkatkan variasi metode pembelajaran

Powtoon memberikan alternative penyampaian materi yang berbeda dari metode ceramah, sehingga proses pembelajaran tidak menonton.

(c) Menghemat waktu dan tenaga

Guru tidak perlu menjelaskan berulang-ulang karena materi sudah tersedia dalam bentuk video yang dapat diputar kapan saja.

c) Bagi Sekolah

(a) Peningkatan kualitas pembelajaran

Adanya media powtoon mendukung pembelajaran yang inovatif dan berkualitas.

(b) Meningkatkan citra sekolah

Inovasi pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi nilai tambah dalam promosi atau akreditasi sekolah.

d) Bagi Peneliti

(a) Menambah wawasan dan pengalaman peneliti

Dalam aspek desain intruksional, penggunaan aplikasi animasi, dan implementasi di lapangan.

(b) Sebagai referensi dan dasar penelitian lanjutan

Hasil pengembangan ini bias menjadi rujukan bagi penelitian serupa dibidang media pembelajaran digital