

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berasal dari kata dasar "*paedagogie*" dalam bahasa Yunani, dimana menggambarkan tindakan membimbing. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep pendidikan bersumber dari kata "didik" atau "mendidik," yang mencerminkan usaha dalam merawat, memberikan latihan, ajaran, dan bimbingan terkait akhlak dan kecerdasan pikiran. Menurut UU No. 20 tahun 2003, "Pendidikan merupakan upaya mendasar yang terencana untuk membentuk lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran, dengan tujuan menggerakkan siswa agar aktif mengembangkan potensi dalam aspek spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, dan negara". Ahmadi dan Uhbiyati (2007) , mengartikan bahwa Pendidikan sebagai interaksi orang dewasa dengan anak-anak secara sadar dan disengaja untuk membimbing mereka menuju kedewasaan yang diinginkan.

Dalam konteks pembelajaran, ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan menciptakan pembelajaran secara efektif untuk siswa. Sesuai dengan Undang-Undang pasal 1 ayat 1 No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," Pembelajaran merupakan proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi siswa serta kreativitas guru" . Siswa yang memiliki motivasi tinggi, jika didukung oleh guru yang mampu merangsang motivasi tersebut, meraih hasil belajar yang positif. Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran diukur berdasarkan perubahan kemampuan beserta sikap siswa selama proses belajar. Melalui perancangan pembelajaran yang terstruktur dan baik, ditambah fasilitas yang memadai, dan didukung oleh kreativitas guru, siswa dapat mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Saat ini, kemajuan teknologi mengalami perkembangan pesat, khususnya dalam bidang komunikasi digital dan aliran informasi (Maghfiroh, 2023). Namun, untuk menjaga minat siswa dalam proses pembelajaran, penting bagi fasilitas

Maulida Sukmalia, 2024

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM TATA SURYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendidikan untuk selalu memperbaharui dan menyediakan sarana yang memadai. Dengan perkembangan zaman yang terus berlanjut, guru diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas diri mereka (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020). Guru yang profesional perlu memiliki akses ke berbagai macam jenis media pembelajaran, baik yang bersifat modern maupun tradisional. Salah satu fokus utama dalam perencanaan pembelajaran, termasuk dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran (Kusnadi et al., 2017).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guna menyampaikan informasi dengan cara yang menarik minat, emosi, serta pikiran siswa dalam proses belajar, dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Febrita & Ulfah, 2019). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi hal umum, mulai dari sederhana hingga kompleks. Teknologi mampu menarik minat belajar siswa dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi masuk ke dalam era digital.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang ilmu yang berfokus untuk mempelajari fenomena alam melalui pengamatan dan eksperimen, serta pembentukan teori dengan tujuan agar siswa memperoleh pemahaman, ide, dan konsep tentang lingkungan alam melalui pengalaman yang mereka dapatkan. Menurut Sudjana (2013), IPA atau sains adalah bidang pengetahuan yang menginvestigasi alam semesta dan semua komponennya, serta peristiwa yang terjadi di dalamnya dengan menggunakan metode ilmiah yang telah dikembangkan oleh para ahli. Samatowa (2006) juga mengungkapkan bahwa IPA merupakan pengetahuan yang didasarkan pada logika dan objektivitas tentang alam semesta dan isinya, sehingga penggunaan media yang sesuai sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, konsep-konsep sains perlu disampaikan secara verbal, matematis, dan visual-grafis secara bersamaan (Lemke, 1998).

Salah satu topik IPA yang menantang bagi siswa adalah materi mengenai tata surya. Tata surya merupakan salah satu topik dalam ilmu pengetahuan alam (IPA) yang diajarkan dalam kurikulum sekolah dasar. Di kelas VI SD, siswa seringkali

Maulida Sukmalia, 2024

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM TATA SURYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengalami kesulitan dalam memahami konsep tata surya dan apa yang terdapat di dalamnya. Materi mengenai tata surya seringkali dianggap asing oleh siswa kelas VI karena sebelumnya mereka belum pernah mendapat penjelasan yang memadai tentang hal tersebut. Proses pembelajaran menggunakan buku pelajaran konvensional sering kali tidak menarik bagi siswa dan membuat mereka kurang bersemangat untuk belajar. Hal ini mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi tata surya (Francisca, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan Anggraeni (2023), dalam konteks pembelajaran saat ini, terdapat kecenderungan penggunaan media pembelajaran yang monoton, menyebabkan siswa cepat bosan dan cenderung menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan metode konvensional yang kurang variatif berpotensi memengaruhi pemahaman konsep siswa, yang pada akhirnya dapat berdampak pada rendahnya pencapaian minimal yang diharapkan (KKM). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Ilda (2022) juga menjelaskan bahwa dalam konteks pembelajaran IPA, guru masih sering menggunakan media pembelajaran sederhana, seperti gambar. Penggunaan media yang sederhana ini cenderung membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi kurang aktif. Selain itu, pemahaman konsep siswa juga tergolong rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berupa animasi berbasis *Powtoon*.

Dalam konteks pembelajaran, terdapat beragam jenis media yang bisa dimanfaatkan, salah satunya media animasi yang digunakan oleh peneliti. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu visual, audio, dan audio visual. Media visual menyajikan materi pelajaran secara menarik dan kreatif dengan fokus pada indra penglihatan siswa. Media audio menyampaikan materi dengan penekanan pada elemen suara, sementara media audio visual merupakan kombinasi dari suara dan gambar. Dalam penelitian ini, digunakan media audio visual berupa video animasi berbasis *Powtoon* untuk menyampaikan materi pelajaran kepada

Maulida Sukmalia, 2024

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM TATA SURYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan jenis media pembelajaran menunjukkan tingkat kreativitas guru dalam penyajian materi untuk proses pembelajaran.

Menurut Ilda (2022), media pembelajaran animasi adalah format yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menciptakan ilusi gerakan, disertai dengan elemen audio guna memberikan kesan hidup dan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media animasi dipandang efektif karena mampu menyajikan visual yang dinamis dan menarik, serta memungkinkan pembentukan situasi yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata melalui video (Alannasir, 2016).

Media animasi dianggap lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku, alat peraga, atau radio. Kelebihan dari animasi terletak pada integrasi unsur audio, visual, dan pergerakan, yang dapat dikontrol dengan sistem tertentu. Video animasi juga memungkinkan siswa untuk mengalami pengalaman belajar yang lebih langsung. Dalam konteks pembelajaran IPA, diperlukan pendekatan yang kreatif dan menarik agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan karakteristik mereka.

Dalam penelitian ini, digunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. *Powtoon* merupakan perangkat lunak yang sangat terkenal dalam pembuatan video animasi yang menarik dan efektif. Alat ini memiliki fitur-fitur animasi yang mencolok, yang memungkinkan pengguna untuk membuat elemen-elemen bergerak dalam video mereka. Fitur-fitur tersebut meliputi efek gerakan, transisi yang halus, dan kemampuan untuk menghidupkan karakter atau objek dalam video. Selain itu, *Powtoon* menyediakan akses ke berbagai macam media, termasuk gambar, ikon, dan suara latar, yang dapat diimpor dan digunakan dengan mudah dalam proyek animasi. Pengguna juga dapat menambahkan suara dan musik ke video mereka, sehingga materi pembelajaran dapat dijelaskan dengan cara yang lebih pribadi dan interaktif. Keuntungan lainnya adalah bahwa *Powtoon* dapat diakses melalui *browser web* tanpa perlu menginstal perangkat lunak. Antarmuka pengguna yang sederhana membuatnya menjadi alat praktis bagi guru dan pengajar

Maulida Sukmalia, 2024

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM TATA SURYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dalam konteks pendidikan, *Powtoon* memberikan alat yang kuat untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan kreatif, meningkatkan minat siswa, dan memberikan penjelasan yang mendalam. Dengan *Powtoon*, pembuatan video animasi dalam pendidikan menjadi lebih inovatif dan efektif.

Dalam lingkup pembelajaran IPA, khususnya tingkat Sekolah Dasar (SD), penting untuk menyajikan media pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga siswa merasa lebih termotivasi dalam proses belajar dan memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik adalah melalui pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti percaya bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru memiliki dampak yang signifikan pada pemahaman konsep siswa terhadap pembelajaran IPA. Keyakinan ini didukung temuan dari penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Gabriela (2021), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media tersebut efektif karena sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran, yang pada akhirnya membantu siswa dalam memahami konsep materi.

Berdasarkan identifikasi masalah yang terungkap dalam latar belakang, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang fokus pada keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang cenderung sederhana dan kurang interaktif. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran, yang kemungkinan menyebabkan kurangnya motivasi siswa dan hambatan dalam memahami konsep-konsep penting. Oleh karena itu, berdasarkan uraian sebelumnya, judul penelitian ini ditetapkan sebagai berikut "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya".

1.2 Rumusan Masalah

Dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi Sistem Tata Surya dan kekurangan kompleksitas dalam penggunaan media pembelajaran, penelitian ini menghadapi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi sistem tata surya dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *Powtoon*?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran media animasi berbasis *Powtoon* dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada materi sistem tata surya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi sistem tata surya dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *Powtoon*.
2. Mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran media animasi berbasis *Powtoon* dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada materi sistem tata surya.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang meliputi:

1. Secara Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam, terutama terkait kemajuan dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* secara optimal dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis :

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan untuk memperluas wawasan mereka mengenai penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa, Penggunaan media animasi berbasis powtoon dapat memberikan bantuan serta menjadikan materi pelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA, lebih mudah dipahami oleh siswa kelas VI.
- c. Bagi sekolah, Berperan aktif dalam meningkatkan standar dan kualitas pengajaran merupakan suatu kontribusi yang penting.
- d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini membantu memperluas wawasan mereka, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab, dengan setiap bab disusun sesuai dengan tujuan penelitian. Struktur organisasinya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan keuntungan teoritis dan praktis dari penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, Teori-teori yang digunakan dalam penelitian dibahas di sini.

BAB III METODE PENELITIAN, Membahas metode yang akan digunakan dalam penelitian. Bab ini membahas desain dan prosedur penelitian, serta keterlibatan dan lokasi penelitian, peralatan penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyampaian data.

BAB IV HASIL PENELITIAN, Bab ini membahas hasil penelitian berdasarkan temuan analisis data yang dipublikasikan, yang disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, Bab ini membahas hasil dan diskusi penelitian dan menyajikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.