

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan merupakan sebuah tantangan yang sangat utama dalam perkembangan globalisasi saat ini. Tujuan dari pendidikan yakni menumbuhkan dan mengembangkan suatu mutu individu. Hal ini peningkatan kualitas individu penting untuk menyiapkan suatu ancaman yang akan dihadapi di masa depan. Dalam konteks ini kualitas individu mencakup semua aspek seperti perkembangan manusia dalam harkatnya sebagai makhluk yang berbudi pekerti, dan sebagai warga negara Indonesia. Melalui pendidikan, generasi masa depan diberi kesempatan untuk berkembang secara holistik, mendapatkan wawasan, skill, dan perilaku yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kompleks dalam kehidupan. Setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan akses terhadap pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan relevan. Di era modern ini, pendidikan harus dapat mengakomodasi kebutuhan siswa untuk memahami dunia yang semakin kompleks dan terhubung. Di dalam pendidikan ada salah satu langkah inovatif seperti pengenalan mapel yang mengintegrasikan IPA dan IPS, bisa dikenal sebagai IPAS.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan di SDN 01 Nambangan Kidul, diperoleh permasalahan yakni mayoritas peserta didik kesusahan mencerna materi yang dipaparkan oleh pendidik, tentunya pada mapel IPAS. Hal ini terjadi karena pada kegiatan belajar mengajar pendidik hanya menerapkan model ceramah dan diskusi. Tenaga pendidik hanya memanfaatkan

buku peserta didik dan buku pegangan guru, serta penggunaan media hanya memanfaatkan papan tulis dan gambar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media papan tulis mengakibatkan peserta didik jenuh atau bosan dengan materi yang dipaparkan oleh pendidik. Selain itu, rendahnya kemampuan peserta didik terhadap materi yang dipaparkan oleh pendidik disebabkan karena tenaga pendidik hanya mengajak peserta didik membaca suatu cerita yang ada dibuku. Hal tersebut dapat berdampak terhadap menurunnya kemampuan pemahaman dan kemampuan kognitif peserta didik dalam mapel IPAS.

Menurunnya kemampuan memahami, dan kemampuan kognitif siswa disebabkan karena rendahnya penerapan media selama kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan dari penggunaan media yakni untuk memancing pemikiran emosi, perhatian serta motivasi siswa, hal ini karena media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk mengirimkan respon dari tenaga pendidik ke siswa Rohani (2020). Suatu komponen yang seperti teknik, alat, bahan yang dipakai pada kegiatan belajar mengajar yang bertujuan membentuk keinteraksian komunikasi pendidikan yang efektif antara pendidik dengan murid disebut dengan media pembelajaran Sari (2018), sehingga tenaga pendidik wajib dapat beradaptasi perkembangan zaman yang dituntut untuk mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran.

Adapun dalam mengembangkan suatu media merupakan langkah yang dilakukan untuk menumbuhkan kemampuan teknis, pengetahuan akademis, pemahaman ideal, dan nilai budi pekerti yang relevan dengan kepentingan individu melalui training dan education. Proses pengembangan melibatkan

perencanaan pembelajaran yang rasional dan terstruktur untuk menentukan semua aspek yang akan dijalankan pada kegiatan belajar mengajar, yang memperhatikan ketrampilan dan kemampuan siswa sekolah dasar (Gurbilek, 2015). Pengembangan dapat diimplementasikan pada media pembelajaran khususnya media audio visual untuk menumbuhkan hasil belajar pada siswa.

Dalam hal ini media tersebut menggabungkan antara fungsi penglihatan dan fungsi pendengaran pada satu proses. Media ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang dapat dilihat seperti media visual, dan penyampaian pesan baik dalam bentuk verbal dan nonverbal yang dapat didengar seperti media audio (Nur, 2023). Adapun media yang bisa diterapkan pada peserta didik khususnya media audio visual yakni berupa video. Dengan kemajuan teknologi digital yang tinggi, pembuatan video pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai platform, termasuk aplikasi dan perangkat lunak, serta situs web yang menyediakan layanan penyuntingan video. Untuk mencapai hasil dengan cepat dan sederhana, pembuatan video pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan layanan aplikasi web seperti *Powtoon* (Awalia et al., 2019).

Powtoon adalah suatu media yang berbentuk audio visual yang bisa digunakan untuk menumbuhkan pemahaman dan hasil belajar IPAS. *Powtoon* merupakan suatu aplikasi daring yang bisa digunakan oleh pembuat untuk menciptakan video pembelajaran dengan gambaran animasi yang menarik (Varamita & Suarjana, 2022). Untuk membangun pengetahuan peserta didik melalui media *Powtoon* diperlukan proses internalisasi yang dapat dibantu

dengan metode dan pendekatan. Salah satu metode yang dapat mendukung yaitu metode *discovery Learning*.

Metode *Discovery Learning* adalah sebuah metode belajar yang memberikan peluang peserta didik untuk menemukan persepsi dan ajaran - ajaran pada suatu proses berpikir, yang terjadi melalui eksperimen atau aktivitas penelitian. Dengan cara ini, siswa memperoleh pemahaman yang sebelumnya belum dikenalnya tanpa bergantung pada pemberian informasi oleh guru, melainkan dengan upaya eksplorasi mereka sendiri, baik sebagian maupun sepenuhnya (Sari, 2018). Dalam penerapan metode *discovery Learning* ini peserta didik diberikan sebuah persoalan yang kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan tersebut melalui pengumpulan data (Purwaningrum, 2016).

Melalui metode *discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* tersebut diharapkan peserta didik menjadi terpantik untuk memecahkan suatu persoalan ketika disajikan sebuah soal yang memuat sebuah permasalahan. Siswa akan lebih terfokus dan dapat mencerna suatu gagasan yang diberikan oleh pendidik selama kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran. Sementara itu dalam menerapkan metode belajar peserta didik nantinya akan merasa diberi kebebasan dan proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada pendidik. Merujuk pada uraian diatas dapat diketahui bahwa penulis ingin mengetahui dari pengaruh penggunaan metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV.

B. Batasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah yang ada sudah diuraikan di atas perlu adanya batasan masalah, maka bisa diartikan beberapa batasan masalah antara lain:

1. Peneliti membatasi permasalahan pada metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa SD
2. Mata pelajaran yang akan dibahas yaitu IPAS BAB 7 dengan materi Topik B: (Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?)
3. Subyek penelitian yakni siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol SDN 01 Nambangan Kidul.

C. Rumusan Masalah

Merujuk dalam latar belakang yang sudah diuraikan, dapat dirumuskan masalah “Bagaimana pengaruh penggunaan metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini bisa memberikan ilmu pengetahuan untuk para tenaga pendidik dan calon pendidik dalam mengajar, khususnya dalam menerapkan metode *Discovery Learning* dengan bantuan media *Powtoon*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bisa membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan metode *Discovery Learning* dengan bantuan media *Powtoon*.

b. Bagi Guru

Mempermudah Guru dalam menyampaikan serta membangun pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS materi Topik B: (Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?) kepada siswa, serta dapat menambah wawasan guru mengenai metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan bahan referensi pada kegiatan pembelajaran dalam menerapkan media *Powtoon* berbantuan model *Discovery Learning*.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Metode *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan sebuah pendekatan belajar yang memfokuskan pada peran aktif peserta didik dalam memahami serta membangun pengetahuan mereka sendiri. Pendekatan *discovery Learning* ini disesuaikan dengan metode pembelajaran lama di mana pendidik berperan sebagai penyampai informasi pertama. Pada metode *discovery Learning* ini, peserta didik diajak untuk mengamati, bereksplorasi serta menciptakan pemahaman pada diri sendiri terhadap suatu konsep tertentu.

2. Media *Powtoon*

Media *Powtoon* merupakan suatu perangkat lunak yang bisa diterapkan untuk memaparkan materi-materi oleh tenaga pendidik kepada siswa pada kegiatan belajar mengajar. *Powtoon* digunakan untuk memudahkan pengguna dalam pembuatan video animasi karena terdapat banyak fitur contohnya kartun animasi, animasi tulisan tangan, serta effect transisi sehingga video yang dihasilkan tampak nyata. Media *Powtoon* ini sangat cocok dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena aplikasi ini sangat mudah dalam penggunaannya.

Media *Powtoon* ini berbentuk video animasi yang memiliki pola menarik, dimana pada video tersebut terdapat animasi, *background*, suara latar, serta animasi pendukung. Tahap awal yang harus dilakukan dalam pembuatan video yaitu memilih karakter animasi kartun yang terdapat di sebelah kiri template *Powtoon*. Pemilihan latar belakang dan *property*

disesuaikan dengan bahan ajar. Kemudian tahap selanjutnya yaitu menganimasikan gambar relevan dengan rencana dan bahan ajar yang digunakan. Penggabungan potongan-potongan video animasi dikombinasi dengan bahan ajar dan latar belakang musik yang sesuai dan menarik. Langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah melakukan edit dan pengecekan terhadap video animasi supaya menjadi video pembelajaran yang utuh serta relevan dengan bahan ajar yaitu Topik B “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?”.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar adalah suatu kemampuan tertentu yang berhasil diraih sesudah melewati kegiatan belajar mengajar, hal tersebut meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas mengenai benda hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta interaksinya di dalamnya, dan membahas tentang kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial serta interaksi dengan lingkungan sekitar.