

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin modern seiring berjalannya waktu. Ini justru sangat berpengaruh besar pada kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Sekolah harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana dalam dunia pendidikan. Pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seorang guru harus bisa mengaplikasikan metode dan model pembelajaran yang sangat menarik di kelas dan bisa memanfaatkannya sebagai sarana dan prasarana pembelajaran (Anjarsari, Farisdianto, & Asadullah, 2020), menyatakan bahwa teknologi dapat menghasilkan peluang baru untuk sebuah model, simulasi dan membuat lingkungan baru yang kompleks di mana siswa cenderung menemukan jati diri mereka.

IPA merupakan salah satu pelajaran yang perlu dipelajari di tingkat dasar memiliki tujuan agar siswa mendapatkan pengetahuan tentang alam. Penyusun dan sebuah penyajian tentang alam (Sakila & dkk, 2023), menyatakan bahwa IPA adalah kumpulan teori-teori yang sistematis, menerapkan secara umum terdapat pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui model ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta banyak tentang sikap ilmiah dan rasa ingin tahu tentang pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Media pembelajaran sangat membantu dalam berlangsungnya dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu

menyampaikan sebuah pembelajaran. Selain itu media pembelajaran untuk membantu dan membuat siswa menjadi mudah siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan guru. Akan tetapi, tidak semua media dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hanipah & Saputra, 2022), menyatakan bahwa seorang guru harus memilih media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu media yang sering digunakan adalah media audio visual, media ini menarik siswa untuk bisa memahami materi yang diajarkan.

Pada kurikulum 2013, proses pembelajaran di sekolah dasar menggunakan sistem tematik yang mencakup lima muatan pembelajaran, salah satunya adalah muatan pembelajaran IPA (Ilmu pengetahuan alam). Pada dasarnya IPA adalah pengetahuan atau gejala alam, yang dapat divalidasi oleh ilmu ilmiah. Namun sulit ketika di sampaikan dalam bentuk media yang tidak tepat dan terasa sedikit lebih sulit jika disampaikan dengan media yang tidak konkret. Contohnya peserta didik sulit memahami materi yang diajarkan tentang bumi dan alam semesta sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, maka dari itu dapat digunakan media pembelajaran yang sangat menarik dan modern (Rahmadina & Sari, 2022).

Pemilihan bahan pembelajaran media audio visual *powtoon* sebagai salah satu media pembelajaran sangat tepat dan digunakan untuk menumbuhkan konsep pembelajaran. Karena video animasi sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan pengaturan yang sangat mudah. Selain itu media *powtoon* sangat mudah dijadikan *powtoon* untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan (Nina, 2019).

Oleh karena itu diperlukan pengembangan media audio visual berbasis *powtoon*, karena hasil dari sebuah aplikasi media audio visual *powtoon* dapat diunggah di internet seperti youtube, sehingga memudahkan kembali siswa untuk mengakses pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Serta menjadi motivasi untuk guru lain agar bisa lebih kreatif dan inovatif mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan yang sudah di jelaskan peneliti sebelumnya, sehingga peneliti ini mengembangkan media audio visual berbasis *powtoon* untuk materi IPA tentang bumi dan alam semesta (Asmara & dkk, 2023).

Laporan pelaksanaan PPL di SD Negeri 141 Palembang tahun 2022 semester 6 menunjukkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Mulai dari kurangnya pengembangan media yang kurang konkret terkait materi yang disampaikan, proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media dan kalaupun ada inovasi khususnya pada pembelajaran IPA. Hasil observasi pada saat PPL menunjukkan bahwa penyebab masih minimnya media pembelajaran dan ide-ide untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Buku yang digunakan tentunya kurang dapat menarik minat belajar siswa.

Penggunaan aplikasi media audio visual berbasis *powtoon* sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran terlebih pada materi IPA yang materinya bersifat abstrak, dengan memanfaatkan media audio visual berbasis *powtoon*, peserta didik dapat terbantu dalam melihat sebuah objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran. Terutama pada materi yang sangat abstrak dan dapat dilihat peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Materi Bumi dan Alam Semesta Siswa Kelas VI SD Negeri 141 Palembang”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Guru belum pernah mengembangkan media audio visual berbasis *powtoon* pada materi IPA bumi dan alam semesta siswa kelas VI SD Negeri 141 Palembang.
2. Pembelajaran menggunakan media konvensional dan kurang menarik minat peserta didik.
3. Minimnya penggunaan media audio visual berbasis *powtoon* untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah penelitian Tema 9 (Menjelajahi Luar Angkasa), Subtema 1 (Keteraturan yang Menakjubkan), Pembelajaran I kelas VI SD Negeri 141 Palembang.

- a) Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VI SD Negeri 141 Palembang.
- b) Pengembangan dibatasi dengan validasi.

- c) Mata pelajaran diteliti oleh peneliti adalah IPA materi bumi dan alam semesta.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media audio visual berbasis *powtoon* pada materi Bumi dan alam semesta siswa kelas VI SD Negeri 141 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan media audio visual berbasis *powtoon* pada materi Bumi dan alam semesta siswa kelas VI SD Negeri 141 Palembang?
3. Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis *powtoon* pada materi Bumi dan alam semesta siswa kelas VI SD Negeri 141 Palembang yang di kembangkan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan di antaranya ialah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media Audio visual berbasis *powtoon* pada siswa kelas VI SD Negeri141 Palembang.
2. Mengetahui kepraktisan media Audio visual berbasis *powtoon* pada siswa kelas VI SD Negeri141 Palembang.
3. Mengetahui keefektifan Audio visual berbasis *powtoon* pada siswa kelas VI SD Negeri141 Palembang.

#### **1.6 Kegunaan hasil peneliti**

Penelitian ini diperlukan bisa menaruh manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian dilihat dari segi teoritis dan praktis.

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Mengembangkan media audio visual berbasis *powtoon* tema menjadi pendukung pembelajaran bagi anak didik kelas VI SD Negeri 141 Palembang sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### a. Bagi Peserta didik

Melalui media audio visual berbasis *powtoon* anak didik bisa belajar tematik dengan pengalaman baru pada pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *powtoon* membuat pembelajaran lebih menarik lagi.

#### b. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat memberikan jalan alternatif untuk menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

#### c. Bagi penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan penulis, memperluas pengetahuan dibidang pengembangan pembelajaran. Penulis dapat menghasilkan studinya dalam wujud penelitian.

d. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan penyediaan media-media pembelajaran terutama media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif untuk siswa/i kelas VI.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai media pembelajaran kreatif dan inovatif serta menambah pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga bermanfaat bagi peneliti lainnya.

### 1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media audio visual berbasis *powtoon* akan berbentuk video animasi fitur animasi yang sangat menarik sehingga menimbulkan minat belajar siswa.
- b. Terdapat banyak animasi di antaranya tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup.
- c. Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks audio dan video yang ingin di jadikan materi ajar.
- d. Dapat di simpan dalam format *MPEG, MP4, AVI*, atau langsung di share di youtube.
- e. Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan *gambar video audio*.