

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran efektif ialah proses pembelajaran yang berfokus tidak hanya pada hasil yang dicapai siswa, tetapi juga pada bagaimana proses pembelajaran yang efektif dapat memberikan peserta didik pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan kualitas yang baik, serta perubahan perilaku yang dapat mereka terapkan dalam hidup mereka. Pembelajaran dapat efektif jika mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan belajar. Hal ini dimungkinkan karena media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan memiliki efek psikologis pada siswa.

Guru dan siswa memainkan peran penting dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru harus inovatif dalam menyampaikan pembelajarannya sehingga peserta didik mendapatkan ilmu yang diberikan dengan baik. Guru juga dapat memanfaatkan dan merancang media pembelajaran jika mereka memiliki keterampilan yang mendasar. Saat ini, teknologi telah maju ke titik bahwa dalam proses menerapkan pembelajaran yang baik, banyak teknologi yang tersedia untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V di SD Negeri 101752 Klambir Lima pada tanggal 18 Februari 2022, diketahui bahwa guru kelas V-A SD Negeri 101752 Klambir Lima masih bergantung pada buku cetak dan buku panduan yang disediakan oleh pemerintah sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran yang paling umum digunakan selama proses pembelajaran adalah buku, alat peraga, poster, dan hal-hal serupa lainnya. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* sebagai media belajar. Merujuk dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dapat dikatakan bahwa media tersebut masih tergolong sederhana dan kurang variatif, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Apabila kondisi ini terus berlanjut maka akan sulit bagi peserta didik untuk belajar secara optimal, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran monoton, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa cenderung mudah bosan, materi belajar yang kurang menarik, dan hasil belajar siswa yang rendah. Maka dari itu, guru perlu melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meminimalisir permasalahan tersebut.

Selanjutnya hasil belajar siswa semester genap di kelas V SD Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri 101752 Klambir Lima dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Ulangan Harian Kelas V Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa
1	65	Tuntas	13 siswa
2	65	Belum Tuntas	17 siswa
			30 siswa

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima)

Tabel hasil nilai ulangan harian siswa kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 menunjukkan bahwa persentase

siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 43% dengan nilai 65 sebanyak 13 siswa dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 57% dengan nilai 65 sebanyak 17 siswa . Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 masih tergolong rendah. Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa yaitu tidak adanya media belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran selain buku yang disediakan oleh sekolah.

Merujuk pada permasalahan tersebut, kiranya permasalahan tersebut perlu untuk diselesaikan dengan solusi. Adapun solusinya yaitu dengan melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Solusi ini juga di dukung dengan tersedianya fasilitas yang tersedia di sekolah serta pengetahuan guru mengenai penggunaan android ataupun laptop dalam proses pembelajaran yang pernah dilaksanakan selama pembelajaran daring. Aplikasi yang biasa digunkana guru dalam proses pembelajaran daring adalah Whatsapp, hal ini menjadi salah satu hal pendukung dalam penelitian yang akan dikembangkan. Menurut Daryanto (2010, h. 79) bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* untuk menunjang serta menciptakan suasana belajar yang baru di SD Negeri 101752 Klambir Lima. Media audio visual atau biasa dikenal sebagai media video adalah jenis media yang mencakup komponen gambar, suara dan

terlihat, seperti rekaman video, slide dan suara. Siswa diberikan stimulus oleh media audio visual dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, keaktifan, lebih mudah menguasai materi pelajaran, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Aplikasi *Powtoon* adalah salah satu media pembelajaran audio visual yang dianggap mampu mencapai pembelajaran yang efektif. Menurut Pangestu & Wafa (2018) *Powtoon* adalah layanan berbasis *website (online)* yang digunakan untuk membuat paparan dengan karakteristik animasi yang sangat menarik, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, serta pengaturan timeline yang sangat mudah dan sederhana. Disamping itu, hasil penelitian Anjasari (2019) membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual *powtoon* dapat memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar serta dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini membuktikan bahwa media *powtoon* dapat membantu pendidik dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media *powtoon* juga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mendengarkan materi yang disajikan oleh guru. Media pembelajaran *powtoon* menyediakan berbagai elemen dan efek animasi yang menambah daya tarik pada presentasi atau video pembelajaran. Selain itu, jika dibandingkan dengan program serupa lainnya, *powtoon* cukup mudah untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hal yang sudah dijelaskan menarik untuk dikaji, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan**

Aplikasi Powtoon Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.
2. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan media yang sederhana
3. Dalam proses pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* sebagai media belajar di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima.
4. Kegiatan pembelajaran monoton
5. Kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa rendah

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan penelitian ini terfokus pada ruang lingkup penelitian maka penulis membatasi permasalahan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima ?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima ?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan maupun sumber referensi kepada peneliti dan juga pembaca mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi

Powtoon Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas V SD Negeri 101752 Klambir Lima”.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti berupa peningkatan wawasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas V Sekolah Dasar. Selain itu dengan penelitian ini, peneliti terlatih untuk menemukan solusi atas kesulitan dan tantangan di masa depan yang terkait dengan pendidikan di sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan media pembelajaran berbasis audio visual, memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang disampaikan guru dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif serta memudahkan guru menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi *Powtoon* diharapkan dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dalam kurikulum 2013, serta menyediakan media pembelajaran yang lebih praktis dan dapat mempertajam kemampuan peserta didik.

e. Bagi peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian selanjutnya yang berhubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas V Sekolah Dasar.

