

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan sangat pesat. Secara langsung maupun tidak langsung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyumbangkan dampak dinilai signifikan pada kehidupan manusia, satu diantaranya yakni aspek pendidikan. Hal ini senada dengan penelitian (Ilahi & Desyandri, 2020, h. 1060) Perkembangan pada sektor pendidikan, terkhusus pada ilmu pengetahuan dan teknologi menyumbangkan dampak terhadap proses belajar di sekolah.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dilakukan bermacam pembaharuan pada bidang pendidikan baik upaya mengembangkan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana untuk pendidikan dan juga melaksanakan inovasi pada proses belajar. Pada era moder ini guru mempunyai tuntutan supaya bisa menciptakan proses belajar yang inovatif supaya memberikan dorongan bagi siswa untuk belajar dengan maksimal baik pada pengajaran mandiri ataupun pada proses belajar di kelas, satu diantaranya guru bisa melakukan inovasi tentang media ajar yang dipakai. (Tafonao, 2018, h. 105) menyebutkan media belajar yakni semua hal yang dipakai pada proses belajar mengajar untuk merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik pada upaya memajukan proses belajar. Untuk meraih suatu proses belajar yang berkualitas tentu harus mempertimbangkan sejumlah faktor didalamnya yaitu ketersediaan tenaga pendidik yang kompeten dan bisa mengkoordinir proses belajar secara baik, kesipan siswa dalam menerima proses

ajar dan kelengkapan sarana prasarana yang dipakai menjadi media untuk belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Siagian & Tarigan, 2023) dimana dalam meraih hasil pengajaran yang optimal pada siswa dibutuhkan media ajar yang mempunyai variasi dan daya tarik. (Sitanggang & Prawijaya, 2016) juga mengungkapkan bahwa media diperlukan untuk membantu siswa memperoleh pengertian tentang materi pelajaran dalam pembelajaran tematik. Media, sebagai salah satu komponen sistem pendidikan, sangat menentukan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai lewat pemakaian media ajar yang relevan dan tepat yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi.

Pada observasi awal di SD Negeri 106161 Laut Dendang pada hari Kamis, tanggal 22 September 2022, terlihat bahwa guru kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang sudah memakai media ajar dalam memberikan bantuan pada untuk paham akan materi ajar terkhusus pada proses belajar tematik berupa buku, gambar, serta benda-benda yang terdapat pada lingkungan terdekat mereka. Berdasarkan data tersebut bisa diraih kesimpulan dimana media yang dipakai guru masih masuk golongan sederhana dan kurang variatif, sehingga daya tarik siswa untuk belajar menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti bersama guru kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang pada hari Kamis tanggal 22 September 2022 peneliti meraih informasi dimana SD ini telah mempunyai sarana prasarana yang sudah cukup lengkap, satu diantaranya yakni adanya LCD Proyektor . Namun

penggunaannya belum optimal disebabkan masih adanya banyak guru yang belum bisa melakukan pengembangan media ajar dengan basis elektronik. Merujuk dari permasalahan tersebut, ternyata permasalahan yang terdapat pada SD Negeri 106161 Laut Dendang harus dituntaskan melalui solusi. Adapun solusinya yakni melalui pelaksanaan inovasi dalam bentuk pengembangan media ajar. Berikutnya melalui fasilitas pendukung yang memadai pada SD Negeri 106161 Laut Dendang contohnya laptop dan LCD proyektor dapat memberikan peluang dalam pengembangan media ajar yang inovatif dengan basis teknologi. Oleh sebab itu, peneliti mempunyai inisiatif untuk melakukan pengembangan ajar audio-visual dengan basis aplikasi *powtoon* guna memajukan proses belajar pada SD Negeri 106161 Laut Dendang disebabkan media ini belum pernah dipakai dan dibuat sebelumnya oleh guru kelas III. Media ajar audio visual berbasis Powtoon yakni program berbasis web yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat animasi presentasi dengan fitur yang unik yang mencakup atas animasi tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih cerah, dan pengaturan garis waktu sederhana (Anjarsari et al., 2020, h. 42)

Peneliti melakukan pengembangan media ajar audio-visual dengan basis *powtoon* untuk SD disebabkan karakteristik anak SD kelas bawah yakni mengamati, meniru dan sangat suka akan animasi kartun. Pada media ajar audio-visual berbasis animasi *powtoon* ini dikemas dengan cerita yang menarik, tampilan dan warna-warna yang anak SD senangi. Dari hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat video animasi pembelajaran yang juga dilengkapi dengan fitur instruksional. Tujuan dari pembuatan video animasi pembelajaran

ini yakni supaya anak-anak lebih senang dan lebih paham akan konten yang mereka pelajari.

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Powtoon* Pada Tema 5 Subtema 1 Siswa Kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut sei tuan tahun ajaran 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka identifikasi permasalahan pada ini mencakup atas:

1. Kurangnya keberadaan media ajar terkhusus pada proses belajar tematik di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan.
2. Media yang dipakai masih masuk dalam golongan media sederhana dan kurang memiliki variasi.
3. Guru menganggap sulit untuk mengembangkan media ajar dengan basis teknologi.
4. Media ajar audio-visual dengan basis *powtoon* belum pernah dikembangkan di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan dari latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, maka dibutuhkan untuk memberikan batasan pada permasalahan supaya penelitian ini lebih terpusat dan mempunyai arah yang jelas. Permasalahan pada penelitian ini diberikan batasan pada “ Pengembangan Media ajar *Audio-Visual* dengan basis *Powtoon* Pada Tema 5 ‘Cuaca’ Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai Pembelajaran 2 Kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang , identifikasi masalah serta batasan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio-visual berbasis *Powtoon* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai Pembelajaran 2 untuk siswa kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalisasi media pembelajaran audio-visual berbasis *Powtoon* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai Pembelajaran 2 untuk siswa kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran audio-visual berbasis *Powtoon* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai

Pembelajaran 2 untuk siswa kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio-visual berbasis *powtoon* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai Pembelajaran 2 untuk siswa kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran audio-visual berbasis *Powtoon* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai Pembelajaran 2 untuk siswa kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran audio-visual berbasis *Powtoon* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai Pembelajaran 2 untuk siswa kelas III di SD Negeri 106161 Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Lewat penelitian ini disemogakan bisa memperluas ilmu dan pemahaman serta referensi mengenai proses mengembangkan media ajar dengan basis teknologi terkhusus pemakaian aplikasi *powtoon* sehingga bisa memberikan

manfaat pada proses belajar di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Media pembelajaran *audio-visual* dengan basis *powtoon* pada proses belajar tematik tema Cuaca disemogakan siswa lebih mudah untuk paham akan materi, lebih memiliki motivasi pada proses KBM dan minat belajar akan proses belajar bisa ditingkatkan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan dorongan kreativitas guru pada pengembangan media ajar dan juga menjadi pedoman untuk guru dalam penerapan ajar *audio-visual* dengan basis *powtoon* pada materi yang cocok dan sesuai.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini disemogakan bisa dijadikan masukan untuk pihak sekolah dalam pengembangan media ajar yang inovatif contohnya media *audio-visual* dengan basis *powtoon* untuk memberikan dukungan pada proses pengajaran di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Lewat penelitian ini disemogakan bisa memperluas pengetahuan, pengalaman dan wawasan untuk peneliti. Disamping itu hasil dari penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk peneliti lain untuk menjadi referensi pada

penelitian lanjutan menyangkut terhadap pengembangan media belajar di sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY