

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat mendorong kualitas diri manusia seperti pada zaman modern saat ini, teknologi berkembang begitu pesatnya. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh dalam bidang Pendidikan. Menurut Yuanta (2020, h. 92) “Teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran”. Ananda & Nuraini (2019, h. 9) media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan karena media pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Terkait perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini mendorong

pembaharuan untuk memanfaatkan hasil teknologi pada pendidikan dengan memberi inovasi pada media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, Pada faktanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti dengan guru kelas IV SDN 101767 Tembung pada tanggal 21 oktober 2022 diketahui bahwa media pembelajaran yang paling umum digunakan selama proses pembelajaran ialah media gambar yang terdapat pada buku dan gambar yang terdapat pada internet. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media *audiovisual powtoon* sebagai media belajar. Merujuk dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih tergolong sederhana dan kurang bervariasi sehingga, menyebabkan kurangnya minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, hasil nilai ulangan harian kelas IV SDN 101767 Tembung pada materi siklus hidup hewan menunjukkan presentase yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 40% dengan nilai ≥ 70 sebanyak 8 siswa dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 60% dengan nilai ≤ 70 sebanyak 12 siswa. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengenai materi siklus hidup hewan masih tergolong rendah.

Dari permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran. Hal ini melihat potensi yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi yaitu terdapat proyektor, laptop dan jaringan wifi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Setiyawan (2021) bahwa pada usia sekolah dasar mereka sudah dapat

mengembangkan pemikiran logis, aktif, menyukai gambar-gambar yang menarik dan berwarna, hal ini menuntut pengajar untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menyenangkan dan mampu memotivasi sehingga pembelajaran lebih optimal. Media audiovisual adalah media yang memiliki keunggulan dalam suara dan gambar yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk. (2020) dengan hasil riset yang menyatakan bahwa bahwa media *audiovisual* berbasis Powtoon yang digunakan sebagai media dapat diterima dan dilaksanakan dengan baik oleh para siswa, media ini sesuai dengan karakteristik siswa SD sehingga dapat membantu siswa memahami materi serta meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *audiovisual powtoon* dapat membantu guru menyajikan materi dengan animasi menarik dan audio penjelasan yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual Powtoon* Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV SDN 101767 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi permasalahannya ialah:

1. Media yang digunakan di kelas masih tergolong sederhana dan kurang bervariasi

2. Guru belum pernah menggunakan media audiovisual *powtoon* sebagai media belajar dikelas IV SDN 101767 Tembung
3. Kurangnya minat belajar siswa
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka, perlu untuk membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun fokus pada penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual Powtoon* Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023”.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *audiovisual powtoon* muatan IPA materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN 101767 Tembung Kec. Percut Sei Tuan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teortis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah, menambah pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi bagi para pembaca khususnya yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti berupa pengetahuan tentang pengembangan sebuah media berbasis

powtoon sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan sebagai solusi untuk masalah dalam proses belajar mengajar.

1.6.2.2 Bagi Guru

Menjadi masukan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga meningkatkan semangat siswa dalam belajar. selain itu guru juga memperoleh pengetahuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

1.6.2.3 Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran suatu melalui wawasan ilmu pengetahuan peserta didik.