

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan manusia tentang berbagai fenomena yang terjadi di alam yang diperoleh melalui langkah-langkah sistematis, ilmiah, dan terkontrol. Ilmu pengetahuan alam bukan hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dapat dihafal, tetapi juga terdiri atas proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam yang belum dapat diterangkan (Lestari, 2017). Karakteristik IPA merupakan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, penerapannya terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah, dan mempunyai nilai ilmiah artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan kembali oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan oleh penemu terdahulu. Hal ini dilakukan karena pengetahuan bersifat tentatif. Tujuan pembelajaran IPA adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan proses dan melatih siswa untuk dapat berpikir serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan yang bersifat ilmiah yang ada di lingkungannya. Keterampilan-keterampilan yang diberikan kepada siswa sebisa mungkin disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia dan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Febiani Musyadad *et al.*, 2019).

Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran IPA perlu dirancang secara terstruktur dan menarik. Proses kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana dan terukur untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Begitu pula dalam proses pembelajaran IPA sekolah dasar, terdapat standar kompetensi dan indikator yang harus dicapai. Pendidikan IPA berorientasi pada penelitian dan tindakan untuk membantu siswa lebih memahami lingkungan alam. Secara khusus Pendidikan IPA SD turut serta berperan dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu mengembangkan sikap ilmiah, mempunyai keterampilan proses sains (Rati *et al.*, 2017). Dalam pelaksanaannya, guru membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan materi secara efektif. Dalam proses kegiatan pembelajaran juga diperlukan media sebagai alat penunjang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar proses pembelajaran bisa diterima dengan baik (Ardiani, 2022). Sama halnya dengan pembelajaran IPAS di SD juga perlu adanya media sebagai alat penunjang pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bisa meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan cara menyajikan materi menarik untuk membuat peserta didik aktif dan memahami dengan mudah. Media pembelajaran juga bisa meningkatkan mutu pembelajaran karena semakin berkembangnya IPTEK akan mempengaruhi gaya belajar siswa yang lebih mengedepankan teknologi (Handiyani & Muhtar, 2022).

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran pun terus berevolusi. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi aspek pendidikan juga akan terpengaruh yakni terkait pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk dijadikan media yang mendukung pembelajaran. Hal tersebut

menjadi sebuah aspek yang mampu berdampak positif atas teknologi yang semakin maju (Camelia, 2020). Teknologi yang berkembang bisa dilihat melalui perkembangan media pembelajaran yang saat ini sangat bervariasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Khadijah 2016). Menurut Dhine dalam (Wahyudi & Azizah, 2016) media berasal dari kata jamak *medium* yang berarti perantara. Sampai saat ini media sebagai alat bantu dalam pembelajaran sudah begitu banyak jenisnya, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya zaman. Semakin hari semakin inovatif, semakin banyak ide untuk membuat pembelajaran lebih berkesan dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Salah satu jenis media yang dinilai efektif adalah media audio visual. Media audio visual merupakan jenis media yang melibatkan penglihatan serta pendengaran dalam suatu tahapan pembelajaran. Media ini tidak hanya memiliki bentuk audio, tetapi juga mengandung bentuk visual berupa gambar yang dapat terlihat, seperti video, film, dan media sejenis lainnya. Media audio visual dapat juga dipahami sebagai media yang mengkombinasikan unsur visualisasi dan audio, atau sering dikenal sebagai media pandang dengar. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media audio visual memungkinkan penyampaian materi secara lebih luas dan bervariasi, sehingga dapat menjadi penunjang yang efektif dalam aktivitas pembelajaran (Natasya Tampinongkol *et al.*, 2022).

Berdasarkan karakteristik pembelajaran IPA di SD, media audio visual sangat sesuai untuk diterapkan. Berdasarkan beberapa proses pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada peserta didik sekolah dasar, antara lain mengamati, melakukan pengukuran, dan menafsirkan, maka salah satu jenis media pembelajaran yang sesuai adalah media audio visual. Menurut Nurfadhillah, *et al.* (2021), media audio visual memuat unsur-unsur yang dapat dilihat dan didengarkan, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Dengan pemanfaatan media audio visual, pendidik langsung bisa memberikan bukti konkret atas apa yang sedang diajarkan agar peserta didik bisa melihat, membandingkan, memahami, mengingat dan membuktikan atas apa yang telah disampaikan pendidik kepadanya (Hayati & Harianto, 2017). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat membantu peserta didik menerima dan mencerna pembelajaran pada materi yang sulit dipahami (Fadillah, 2020).

Namun, media saja tidak cukup tanpa pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Menurut Barrow dalam (Huda, 2013), pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama pada proses pembelajaran. PBL disebut sebagai sebuah model dengan mendayagunakan permasalahan sesungguhnya untuk dijadikan menjadi sebuah konteks untuk siswa dalam berlatih berpikir kritis serta memecahkan permasalahan, dan juga dalam rangka mendapatkan wawasan secara esensial pada sebuah pelajaran. PBL mempunyai pandangan yakni pembelajaran mampu tercapai apabila aktivitas pendidikannya terpusat kepada berbagai

penugasan ataupun masalah dengan bersifat otentik, relevan serta mampu disampaikan pada sebuah konteks tertentu. Pada dasarnya PBL mampu memberikan pengalaman terkait situasi pada permasalahan secara bermakna serta otentik pada siswa, yang fungsinya menjadi batu loncatan terkait penyelidikan serta investigasi. PBL bertujuan memberikan bantuan pada siswa supaya melakukan pengembangan terkait kemampuan berpikirnya serta pemecahan permasalahan, serta sebagai media ajar mandiri (Trianto, 2009). Sesuai pendapat yang disebutkan, pemecahan permasalahan menjadi suatu strategi mengajar dengan basisnya ada pada permasalahan yang mana guru memberikan bantuan pada siswa dalam berlatih menyelesaikan permasalahan lewat berbagai pengalaman belajar mengajar yang *hands-on* (Jacobsen, 2009).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Senin, 27 Mei 2024, pembelajaran di SDN Ularan menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yaitu: 1) Dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian Rahayu, R (2023:647) bahwa proses belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran langsung akan membuat siswa cenderung pasif dan hanya siswa tertentu saja yang aktif bertanya dan aktif menjawab; 2) Pada saat pembelajaran berlangsung terlihat masih banyak peserta didik yang tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran; 3) Pada saat guru menjelaskan materi masih ada peserta didik yang bercanda maupun bermain sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru; 4) Minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah, terlihat dari tingkah-laku peserta didik yang masih banyak tidak memperhatikan guru; 5) Suasana belajar yang

tercipta masih cenderung kaku atau pasif; 6) Masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami konsep karena banyaknya istilah-istilah baru yang abstrak untuk anak seusia mereka; 7) Masih ada peserta didik yang kurang fasih dalam membaca; 8) Pembelajaran mayoritas masih bersifat *text book*, walaupun terkadang guru menggunakan video pembelajaran yang berasal dari *youtube* sebagai penunjang, namun hal tersebut justru membuat siswa bosan dan jenuh karena video yang dipilih tidak ada visualisasi menarik atau animasi yang dapat membangkitkan minat siswa. Video terkesan hanya merekam guru berbicara di depan kelas layaknya ceramah biasa. Beberapa siswa tampak mengantuk, melamun, dan bahkan bercanda dengan teman sebangkunya. Suasana kelas menjadi semakin tidak kondusif karena minimnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam video pembelajaran tersebut (Manidhom & Rahmawati, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis masalah. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi suatu pembelajaran (Sanaky, 2013). Media pembelajaran sangat penting untuk hubungan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran. Dengan adanya keluhan dari peserta didik terhadap proses pembelajaran yang monoton dan membosankan, variasi media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memberikan daya tarik dan suasana yang tidak monoton (Moto, 2019). Dalam konteks ini, media audio visual berbasis PBL menjadi solusi yang tepat. Pemilihan pengembangan media pembelajaran audio visual ini juga didukung oleh karakteristik gaya belajar siswa kelas V di SD Negeri Ularan yang dominan mengarah pada gaya belajar audio

visual. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, sebagian besar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran ketika disajikan dalam bentuk kombinasi gambar bergerak dan suara. Siswa menunjukkan antusiasme dan perhatian yang lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan media yang melibatkan unsur visual dan audio secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (2013) bahwa media audio visual dapat memberikan daya tarik dan pemicu minat belajar, serta meningkatkan retensi siswa terhadap materi pembelajaran. Namun demikian banyak guru yang belum menghadirkan pembelajaran yang menampilkan materi sistem pernapasan pada manusia dengan menggunakan media audio visual berupa video.

Media audio visual dengan fitur kreatif seperti animasi dapat menjadi solusi inovatif. Media audio visual tergolong media pembelajaran yang bervariasi, efektif dan inovatif sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018). Media audio visual merupakan media elektronik yang sangat dibutuhkan saat ini. Media audio visual dengan menggunakan aplikasi *Doratoon* adalah perangkat lunak berbasis *website* yang memiliki berbagai macam fitur seperti animasi kartun, transisi, audio, tulisan dan masih banyak lainnya. Perangkat lunak ini menyediakan fitur gratis (*free*) dan berbayar (*pro*), produk yang dihasilkan berupa video animasi dan media pembelajaran ini dapat ditayangkan secara *offline* (Fauziah & Ninawati, 2022). Adanya media audio visual dengan aplikasi *Doratoon* diharapkan dapat mengatasi anggapan siswa mengenai materi sistem pernapasan pada manusia merupakan pembelajaran yang sulit dimengerti, sehingga banyak siswa yang merasa takut ketika mengikuti pembelajaran IPA. Media audio visual dinilai dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan kemampuan

berpikir kritis siswa dalam proses belajar mengajar materi sistem pernapasan pada manusia, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Candra Dewi & Negara, 2021).

Terlebih lagi, media ini mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret. Media audio visual memiliki karakteristik dapat menyampaikan materi melalui pesan visual sekaligus audio berupa animasi, video demonstrasi, dan fenomena atau percobaan yang tidak dapat dilakukan di dalam kelas seperti bagaimana pesawat terbang dapat mengudara. Media audio visual sangat mendukung pembelajaran sistem pernapasan pada manusia yang memerlukan gambaran secara nyata terhadap kejadian, fenomena alam, ataupun demonstrasi percobaan. Menurut Gunawan, et al. (2017), konsep sistem pernapasan pada manusia yang dipelajari dalam media audio visual dapat divisualkan sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami, antusias dan termotivasi dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme. Dalam pendekatan belajar modern, anak tidak lagi dipandang hanya sebagai penerima informasi atau input belaka, tetapi sebagai individu yang aktif dalam membangun struktur kognitif mereka sendiri. Setelah menerima informasi atau data baru, siswa mengolah dan mengelolanya dengan cara menghubungkannya pada pengalaman-pengalaman sebelumnya. Proses inilah yang kemudian membantu mereka dalam memecahkan masalah dan mengatasi kesulitan yang muncul dalam situasi baru (Asril, 2021). Senada dengan itu, Sadiman et al. (2019) menjelaskan bahwa media audio visual mampu meningkatkan daya serap dan ketertarikan siswa terhadap materi, khususnya materi yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara lisan.

Dengan demikian, kombinasi media audio visual dan PBL diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan merekam suatu fenomena atau demonstrasi, media audio visual dapat memberikan suatu materi sistem pernapasan pada manusia secara efisien dan mudah dalam pembelajaran di kelas. Dengan dihadirkan media audio visual berupa gambar bergerak, animasi, video demonstrasi, serta fenomena alam yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan pada manusia diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat belajar, mengurangi rasa bosan saat pelajaran berlangsung dan meningkatkan hasil belajar. Adanya media audio visual berupa video animasi ini juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam mempelajari materi sistem pernapasan pada manusia yang membutuhkan pemahaman lebih dengan melihat fenomena secara langsung tetapi tidak dapat dihadirkan secara langsung di kelas. Oleh karena itu, guru dapat mengaitkan media audio visual dengan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dan metode yang menarik akan menambah daya tarik siswa untuk belajar, menghilangkan kejenuhan siswa, memudahkan siswa untuk menyerap informasi, serta memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dari materi yang disampaikan. Selain itu media ini juga dapat merubah pembelajaran menjadi *student centered learning* agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Idris Afandi, Moh. Jamaluddin Imron, 2018).

Dengan mempertimbangkan berbagai kelemahan pada proses pembelajaran IPA yang masih berlangsung secara konvensional, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan kontekstual. Media audio visual yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang tidak

ditemukan pada media serupa, baik yang pernah digunakan di SD Negeri Ularan maupun dalam beberapa penelitian sebelumnya.

Kebaruan media ini terletak pada integrasi optimal antara teknologi video animasi interaktif, ilustrasi organ pernapasan manusia yang bergerak, audio narasi edukatif, serta penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan guru umumnya masih bersifat monoton, seperti video hasil rekaman ceramah guru tanpa animasi atau visualisasi yang interaktif (Manidhom & Rahmawati, 2022). Bahkan, beberapa video pembelajaran dari platform seperti YouTube yang digunakan oleh guru kurang relevan dengan karakteristik siswa, tidak mengandung unsur pemecahan masalah, dan cenderung satu arah, sehingga siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan mudah bosan.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memadukan visualisasi konkret, animasi dinamis, suara narasi dengan intonasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak, serta penyajian permasalahan nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep sistem pernapasan manusia secara visual dan auditif, tetapi juga diajak berpikir kritis melalui tantangan-tantangan problematik yang sesuai dengan metode PBL. Kebaruan lainnya adalah penggunaan aplikasi Doratoon untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dengan fitur animasi kartun, transisi dinamis, audio latar, serta teks berjalan. Keunggulan ini memberikan pengalaman belajar berbeda dibandingkan video pembelajaran konvensional, sehingga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (Fauziah & Ninawati, 2022; Candra Dewi & Negara, 2021).

Penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk materi sistem pernapasan pada manusia, dengan menyesuaikan konten, desain visual, dan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan kognitif dan psikologis siswa kelas V SD. Pengembangan media dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek visual atau animasi semata, tetapi juga secara sistematis mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL), yang mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengaitkan materi dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selama ini, penelitian serupa kebanyakan hanya mengembangkan media berbasis video atau animasi tanpa adanya keterkaitan dengan pendekatan PBL, sehingga pembelajaran cenderung masih bersifat pasif dan kurang melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Rahmawati & Prasetyo, 2021; Sari & Fadillah, 2022). Dengan adanya integrasi PBL dalam media audio visual yang dikembangkan, siswa tidak hanya menerima informasi melalui visualisasi dan audio, tetapi juga dilatih untuk terlibat dalam penyelesaian masalah, menganalisis situasi, serta menarik kesimpulan secara mandiri. Peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan bersama. Dengan adanya pengembangan media audio visual berbasis PBL ini, diharapkan dapat menjadi inovasi baru yang menginspirasi guru, memperkaya variasi media pembelajaran IPA, serta memberikan solusi atas rendahnya motivasi belajar siswa dalam

memahami konsep sistem pernapasan manusia (Astutik & Rachmadtullah, 2022; Sari et al., 2023; Yuliyanto & Hidayati, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis PBL. Pengembangan media ini diharapkan bisa efektif digunakan pada saat proses pembelajaran, karena media audio visual berbasis *problem based learning* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, agar siswa lebih aktif dan lebih mampu memahami proses pembelajaran yang diberikan. Tujuan dari pengembangan media audio visual berbasis *problem based learning* yaitu agar siswa sekolah dasar bisa lebih senang dan lebih memahami proses pembelajaran yang sedang diberikan. Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan kajian pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Ularan".

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran konvensional.
2. Pembelajaran berlangsung terlihat masih banyak peserta didik yang tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran.
3. Pada saat guru menjelaskan materi masih ada peserta didik yang bercanda maupun bermain sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru.

4. Minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah, terlihat dari tingkah-laku peserta didik yang masih banyak tidak memperhatikan guru.
5. Suasana belajar yang tercipta masih cenderung kaku atau pasif.
6. Masih banyak peserta didik kesulitan dalam memahami konsep karena banyaknya istilah-istilah baru yang abstrak untuk anak seusia mereka.
7. Masih ada beberapa peserta didik yang kurang fasih dalam membaca.
8. Pembelajaran mayoritas masih bersifat *text book*, walaupun terkadang guru menggunakan video pembelajaran yang berasal dari *youtube* sebagai penunjang.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sehingga perlunya pembatasan masalah agar masalah utama yang diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian dibatasi dan difokuskan pada identifikasi masalah poin 4 dan poin 8. Kedua masalah ini secara langsung berhubungan dengan motivasi belajar siswa, karena dengan rendahnya minat belajar peserta didik menunjukkan lemahnya motivasi intrinsik mereka, sementara pendekatan pembelajaran yang terlalu tekstual dan kurang variatif menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar. Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan akan dipecahkan dengan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning*. Pada produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan (validitas) melalui uji ahli kemudian dilaksanakan uji kepraktisan kepada siswa dan guru lalu melaksanakan uji efektivitas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Ularan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia siswa kelas V SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Ularan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan dan kemajuan pendidikan khususnya strategi dan desain pembelajaran serta pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Ularan sehingga dapat mempermudah siswa kelas V dalam memahami materi sistem pernapasan pada manusia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* materi sistem pernapasan pada manusia yang disajikan dengan animasi yang menarik dan dikolaborasikan dengan video yang dapat diakses. Media ini nantinya diharapkan dapat menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* ini dapat membantu guru dalam menanamkan konsep terkait materi sistem pernapasan kepada siswa dan hasil akhir dari penelitian yang berupa audio visual dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat membantu guru dalam menciptakan inovasi dan kreativitas sehingga dapat memberikan proses pembelajaran yang bermakna terutama pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media audio visual diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi serta mendorong motivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berupa audio visual dalam proses pembelajaran guna mengatasi kendala yang dialami oleh guru.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah audio visual berbasis *problem based learning*. Audio visual ini berfungsi sebagai alternatif yang memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ajar. Proses pembelajaran akan berlangsung lebih menarik dan peserta didik lebih mudah menangkap informasi dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan audio visual berbasis *problem based learning* sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* pada materi sistem pernapasan pada manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V yang disajikan dalam satu capaian pembelajaran saja yaitu sistem pernapasan manusia dan kaitannya dengan kesehatan.
2. Media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan dilengkapi dengan visual statis berupa teks materi pembelajaran beserta *dubbing*. Format video berupa produk mpeg4 sehingga dapat dijalankan pada semua aplikasi pemutar video di laptop, komputer, bahkan *smartphone*.
3. Media pembelajaran audio visual berbasis *problem based learning* ini dapat dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran. Guru akan membagikan *link* dari audio visual ini lalu peserta didik dapat menggunakannya secara online melalui laptop, dan *handphone*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar seringkali menghadapi kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan sekitar siswa. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan khususnya pada materi sistem pernapasan pada manusia. Tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang tepat, materi yang memiliki cakupan luas dan sulit untuk divisualisasikan menjadi semakin sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V di SD Negeri Ularan, ditemukan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih sangat minim, serta tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Minimnya ketersediaan dan penggunaan media ini berdampak negatif pada motivasi belajar siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru jarang menerapkan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif terlibat, seperti *problem based learning* (PBL). Oleh karena itu, pengembangan media audio visual berbasis *problem based learning* sangat penting dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan model ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga dapat memahami materi sistem pernapasan pada manusia dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media audio visual berbasis *problem based learning* berupa video animasi dikembangkan dengan beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media audio visual berbasis *problem based learning* dalam proses pembelajaran.

2. Pengembangan media audio visual berbasis *problem based learning* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SD Negeri Ularan.
3. Membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru khususnya pada bab 5 topik A yakni sistem pernapasan pada manusia.
4. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena media audio visual yang dikemas dalam bentuk video animasi berbasis *problem based learning* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
5. Siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena dalam media audio visual berbasis *problem based learning* ini berisi animasi dan gambar- gambar menarik bagi peserta didik.
6. Fasilitas pendukung seperti lcd proyektor, wifi dan juga laptop yang dimiliki oleh sekolah dapat memudahkan proses pengimplemantasian media audio visual.

Penelitian pengembangan media audio visual berbasis *problem based learning* juga memiliki beberapa keterbatasan antara lain sebagai berikut.

1. Media audio visual berupa video animasi hanya terbatas pada satu pokok materi pembelajaran IPA pada muatan IPAS bab 5 topik A yaitu materi sistem pernapasan pada manusia.
2. Pengembangan media audio visual berupa video animasi berbasis *problem based learning* hanya dibatasi untuk peserta didik kelas V.
3. Media audio visual berupa video animasi terbatas dengan hanya berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

4. Pengembangan media audio visual berupa video animasi berbasis *problem based learning* hanya berpatokan dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).
5. Dalam proses pengimplementasian media audio visual hanya bisa dilakukan di sekolah karena tidak semua siswa memiliki *handphone* pribadi dan jaringan yang mendukung.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berdasar kepada perancangan atau pembuatan sebuah produk yang efektif, dengan diawali oleh analisis kebutuhan, pengembangan produk, serta uji coba produk, yang berguna bagi proses pembelajaran di kelas (Mahfud & Fahrizqi, 2020).
2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar makna pesan menjadi lebih lugas dan mendidik, atau tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018).
3. Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan unsur gambar dan suara yang dapat didengar. Contoh-contoh lain dari media ini mencakup *slide* suara, film, rekaman video, dan berbagai bentuk media

yang menyajikan informasi atau konten multimedia yang melibatkan baik indra penglihatan maupun pendengaran (Sundayana, 2015).

4. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri, sehingga memungkinkan mereka menjadi pembelajar seumur hidup (*lifelong learner*). Dalam proses pembelajarannya tugas siswa adalah memecahkan masalah yang diberikan dan mencari solusinya (Ardiana et al., 2021).
5. Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa yang mampu menimbulkan semangat serta kegairahan dalam proses belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga akan timbul sebuah tujuan yang hendak dicapai.

