

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Di era yang semakin modern ini dengan berkembangnya berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pendidikan, maka perlu adanya penyesuaian pada tuntutan perkembangan zaman. Menurut P. J. Hills pendidikan di era modern adalah cara-cara belajar yang sesuai dengan tuntutan era kekinian, untuk dapat dipersiapkan anak didik pada masanya. Pembelajaran di era modern harus mampu menyerap informasi dari beragam sumber, Sumber belajar yang digunakan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada sumber belajar yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visualnya sehingga siswa dapat berfikir kritis dan berimajinasi. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung oleh sumber belajar yang digunakan. seiring perkembangan dan kemajuan teknologi guru dituntut untuk dapat mengembangkan sumber belajar yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Pada masa pandemi *Covid-19* yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara daring/online menyebabkan guru harus menyiapkan pembelajaran yang dapat sesuai dengan kondisi saat ini terutama

pada pemilihan media dan model pembelajaran. Pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang pembelajaran siswa dari rumah sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi penulis, saat melaksanakan PPL di SD No. 8 Bena Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung ditemukan bahwa, dalam kegiatan pembelajaran di SD No. 8 Bena siswa cenderung merasa bosan pada sistem pembelajaran yang monoton. Ini dibuktikan dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran daring.

Rendahnya partisipasi siswa pada pembelajaran IPA diakibatkan karena pembelajaran IPA yang seharusnya dikembangkan untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam. Seperti yang dikemukakan oleh (Depdikbud,1994:129) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman dari serangkaian proses ilmiah. rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga diakibatkan oleh kurangnya media dan sumber pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Siswa sekolah dasar umumnya menyukai hal-hal yang konkret dan menyenangkan seperti yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru sangat memerlukan media pembelajaran berbasis model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Model pembelajaran *PBL* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berfikir kritis dan meningkatkan kemampuan

dalam pemecahan suatu masalah serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial. Keberhasilan dari model *PBL* dapat didukung dengan pemberian masalah yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan kejadian nyata. Salah satunya dengan memberikan masalah secara nyata kepada siswa. Namun pada kenyataannya, model pembelajaran ini diterapkan guru dengan memberikan masalah secara visual sehingga siswa merasa kurang dalam permasalahan secara langsung dan mengurangi tingkat pemahaman siswa.

Sebagai upaya untuk menghadapi permasalahan berupa kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, maka diperlukannya media yang mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian Seels & Glasgow (dalam Azhar, 2002:36).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa kurangnya pemanfaatan media yang tepat dalam memberikan pembelajaran secara daring. Karena keterbatasan waktu guru untuk mengembangkan video pembelajaran dan penggunaan video melalui youtube channel yang dijadikan sebagai alternatif selama proses pembelajaran daring. Namun, materi yang disajikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penyampaian konsep materi.. Keterbatasan pengembangan video pembelajaran cenderung membuat proses belajar menjadi kurang terkonsep dalam penyampaian materi yang bersifat abstraks. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar

adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat. Media pembelajaran *powtoon* memiliki karakteristik dapat menyampaikan materi melalui pesan visual sekaligus audio yang berisi gambar dan animasi. Media pembelajaran *powtoon* sangat mendukung pembelajaran IPA yang memerlukan gambaran secara nyata terhadap konsep materi yang bersifat abstraks. Adanya media *powtoon* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem yang membutuhkan penyampaian konsep secara nyata.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar IPA siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1.2.1 Guru belum memanfaatkan penggunaan media dalam pembelajaran.

1.2.2 Guru belum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

1.2.3 Mata pelajaran IPA sering dianggap membosankan dan kurang menarik.

1.2.4 Pembelajaran hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada mata pelajaran IPA.

1.2.5 Kurangnya bahan ajar serta sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan *Powtoon* pada mata pelajaran IPA dengan model *Hannafin and Peck*, khususnya pada siswa kelas VA Sekolah Dasar semester ganjil. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar elektronik berbentuk Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Problem Based Learning*. Terhadap bahan ajar ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran) dan uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* pada materi ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar?

1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* dengan model *Hannafin and Peck* pada materi ekosistem muatan IPA siswa kelas V di Sekolah Dasar, menurut hasil evaluasi para ahli, dan uji coba perorangan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* dengan model *Hannafin and Peck* pada materi ekosistem muatan IPA siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.5.2 Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* dengan model *Hannafin and Peck* pada materi ekosistem muatan IPA siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk menambah referensi tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

- b. Mendorong perkembangan guru secara professional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik dalam menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul secara professional.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, siswa akan lebih jelas dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
- b. Bagi Guru, sebagai referensi media pembelajaran di Sekolah Dasar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.
- c. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk bahan ajar video pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPA. Berikut ini uraian secara singkat media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPA.

1.7.1 Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* hasil pengembangan mengarahkan siswa melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.

1.7.2 Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPA adalah sebuah bahan ajar yang dikemas untuk

pembelajaran mandiri dan dapat menggantikan peran guru dalam pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan komputer/laptop.

1.7.3 Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPA ini memadukan beberapa unsur dalam pengembangan *Powtoon* seperti: gambar, video dan teks yang berbentuk 3 Dimensi.

1.7.4 Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPA ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program seperti *Microsoft Word 2016, Microsoft Power Point 2016 dan Canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD), berhak mendapatkan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Dalam berjalannya proses pembelajaran pendidik harus mampu memberikan fasilitas kepada peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik serta pembelajaran dapat lebih dipahami dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kreatif peserta didik. Pentingnya pengembangan Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* ini diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Selain itu siswa juga akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena media pembelajaran bersifat menarik dan pokok bahasan yang jelas.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dengan baik.
- b. Belum tersedianya media pembelajaran IPA yang dikembangkan menggunakan *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* pada materi ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD), sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa Sekolah Dasar, khususnya pada materi ekosistem semester ganjil untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa bahan ajar elektronik dan hasilnya dapat berupa video pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 *Powtoon* adalah perangkat video animasi berbasis web/online yang penggunaannya cukup mudah dan dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran.

1.10.2 *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa. Dengan *Problem Based Learning* membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri, keterampilan penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah.

1.10.3 Model *Hannafin and Peck* adalah model yang digunakan untuk merancang *Audiovisual*. Dalam model ini melibatkan tiga fase utama, meliputi 1) menilai kebutuhan (*needs assessment*) program yang dibuat, 2) mendesain/merancang program (*design*), dan 3) mengembangkan dan mengimplementasikan program yang dibuat (*development/implementation*). Pada masing-masing fase tersebut, melibatkan kegiatan evaluasi dan revisi.

1.10.4 *Media pembelajaran* diartikan sebagai sistem penyampaian yang menyajikan materi video, gambar, teks, animasi dan audio/ suara kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat unsur visual dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan kecepatan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.