

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat ditentukan oleh pendidik yang profesional dan kualitas guru dalam menyusun sebuah perangkat pembelajaran. Sebagaimana dalam proses belajar mengajar di sekolah formal yang membutuhkan guru dalam penyusunan bahan ajar. Bahan ajar adalah suatu materi pelajaran yang disusun secara runtut baik bahan cetak maupun non cetak yang dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Bahan ajar merupakan salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran terlebih di tingkat sekolah dasar. Bahan ajar yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, dan karakteristik siswa yang akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sependapat dengan Husada, dkk (2020:423) yang mengatakan bahwa bahan ajar dikatakan efektif apabila memberikan pengaruh baik terhadap tujuan bahan ajar yang telah atau akan dikembangkan seperti pada bahan ajar yang terdapat pada kurikulum 2013.

Bahan ajar K13 tersebut haruslah menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif serta dapat mencapai kompetensi pengetahuan, sosial, dan keterampilan, sehingga dapat memperoleh pengalaman langsung, serta terlatih dalam menemukan pengetahuan yang sedang dipelajari kemudian menghubungkan dengan konsep lain yang dipahaminya. Hal ini dapat diperoleh melalui pembelajaran tematik dengan

proses belajar mengajar menggunakan tema yang dekat dengan siswa sehingga dapat memberikan pengalaman belajar lebih bermakna kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 November 2021 dengan guru kelas 3 SD Negeri 2 Gadingrejo Utara yakni Ibu Selfi Nugraheni, bahwa permasalahan yang dihadapi guru saat ini adalah pertama, bahan ajar yang digunakan hanya buku paket tematik terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas 3 Revisi 2018. Kedua, kurangnya inovasi dalam merancang bahan ajar dan alat peraga. Ketiga, sudah tersedianya sarana pendukung seperti proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk dijadikan sebagai alat bantu penayangan bahan ajar audio visual.

Permasalahan yang ditemukan tersebut memerlukan pemecahan agar dapat meminimalisir masalah yang muncul dalam pembelajaran kedepannya. Salah satunya dengan melakukan pengembangan bahan ajar *audio visual* berbasis aplikasi *powtoon*. Bahan ajar *audio visual* berbasis aplikasi *powtoon* adalah jenis bahan ajar berbentuk video animasi yang didalamnya memuat materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya menonton tetapi juga mengamati materi yang disampaikan dalam bahan ajar berbasis *powtoon* tersebut.

Pemilihan bahan ajar berbasis aplikasi *powtoon* sebagai pengembangan ini adalah salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak menyukai video yang menarik, tidak membuat jenuh saat belajar, serta kelebihan aplikasi *powtoon* ini penggunaannya praktis, inovatif, dan memotivasi siswa untuk belajar.

Hal ini sesuai dengan penelitian Yusuf, dkk (2017:6) yang mengatakan bahwa penggunaan media audio visual *powtoon* mampu menarik minat siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, bahan ajar berbasis *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2019:35) menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa dibandingkan dengan menggunakan media gambar atau buku paket saja.

Pengembangan bahan ajar tematik berbasis aplikasi *powtoon* ini sangat baik digunakan. Hal ini diperkuat dan didukung dengan penelitian terdahulu oleh Ilahi & Desyandri (2020:1072) yang menyimpulkan bahwa media *powtoon* yang dikembangkan sangat baik untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk memberikan solusi terhadap pemecahan masalah pembelajaran yang dialami sekolah dasar saat ini yaitu **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik 5 Cuaca Subtema 4 Cuaca, Musim, Iklim Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Kelas 3 SD Negeri 2 Gadingrejo Utara”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran tematik, diantaranya sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan hanya buku paket tematik terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas 3 Revisi 2018.
2. Kurangnya inovasi dalam merancang bahan ajar dan alat peraga.
3. Sudah tersedianya sarana teknologi pendukung seperti proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk dijadikan sebagai alat bantu penayangan bahan ajar audio visual.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam melakukan penelitian ini yaitu terbatas pada subjek penelitian berupa siswa kelas 3 SD Negeri 2 Gadingrejo Utara dan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar jenis audio visual pada pembelajaran tematik 5 cuaca, subtema 4 cuaca, musim, iklim berbasis aplikasi *powtoon* pada pembelajaran ke 2 tentang makna bersatu dalam keberagaman, pokok-pokok informasi cuaca, musim, iklim, gerakan tolakan, melompat, dan mendarat dengan tepat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan bahan ajar tematik 5 cuaca, subtema 4 cuaca, musim, iklim berbasis aplikasi *powtoon* kelas 3 SD Negeri 2 Gadingrejo Utara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar tematik 5 cuaca, subtema 4 cuaca, musim, iklim berbasis aplikasi *powtoon* pada kelas 3 SD Negeri 2 Gadingrejo Utara.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dilihat dari aspek teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran terutama untuk guru dalam mengembangkan sebuah bahan ajar *audio visual* agar sesuai dengan kebutuhan siswa serta untuk memberikan inovasi baru pada pengembangan bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Sumber belajar baru dan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran tematik sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa agar hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal.

b. Bagi Guru

Bahan pertimbangan guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik yang efektif, terkhusus bahan ajar *audio visual* berbasis aplikasi *powtoon* untuk dijadikan sebagai referensi bahan ajar serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman serta wawasan kepada peneliti untuk mengaplikasikan teori yang telah diperoleh.

G. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yaitu bahwa masih minimnya bahan ajar berbasis *audio visual* pada sekolah dasar, bahan ajar yang dikembangkan efektif serta layak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar guru dan siswa, dapat memberikan pengalaman belajar baru serta menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Diperuntukan bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Materi pokok bahasan pembelajaran tema 5 cuaca, subtema 4 cuaca, musim, dan iklim, pembelajaran ke 2 tentang makna bersatu dalam keberagaman, pokok-pokok informasi cuaca, musim, iklim, gerakan tolakan, melompat, dan mendarat dengan tepat.
3. Bahan ajar ini dibuat sesuai kurikulum 2013.
4. Hasil akhir bahan ajar tematik berbasis aplikasi *powtoon* di simpan ke *compact disc (cd)* dan di *upload youtube*.
5. Isi dari pengembangan bahan ajar yaitu berisikan bahan ajar tematik jenis *audio visual* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.
6. Bagian-bagian bahan ajar tematik jenis *audio visual* berbasis aplikasi *powtoon* terdiri dari:
 - a. Bagian pembuka berisi salam, menyapa siswa, mengajak siswa melakukan *ice breaking*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

- b. Bagian inti berisi materi yang ada pada tema 5 cuaca, subtema 4 cuaca, musim, dan iklim, pembelajaran ke 2 tentang makna bersatu dalam keberagaman, pokok-pokok informasi cuaca, musim, iklim, gerakan tolakan, melompat, dan mendarat dengan tepat.
- c. Bagian penutup berisi kesimpulan, soal evaluasi, dan salam.