

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi meningkatkan eksistensi didalam pendidikan, sehingga teknologi informasi diharapkan dapat membantu meningkatkan pendidikan di Indonesia. Permasalahan media dalam pembelajaran menjadi perhatian besar bagi para pengajar dan pendidik. Dengan adanya teknologi, banyak inovasi-inovasi baru yang banyak muncul seperti media menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah untuk menunjang pemahaman peserta didik. (Arafah, 2021.).

Pendidikan adalah segala pengetahuan dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang kehidupan, di segala tempat dan situasi, serta mempunyai dampak positif bagi perkembangan seluruh makhluk hidup. Pendidikan ini berlangsung seumur hidup (*long life education*). Pendidikan dalam arti luas juga merupakan proses pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dalam lingkungan apa pun, (Amirin, 2013)

Pendidikan adalah kemampuan peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang sesuai bagi dirinya dan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang intrakurikuler yang memberi peserta didik cukup waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kemampuan mereka. Profil pembelajaran pancasila berisi pesan yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Pesan-pesan ini tidak dimaksud untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sehingga tidak terkait dengan materi pelajaran.

Peran guru dalam pendidikan sangat penting bagi peserta didik dimana guru bertanggung jawab dalam hal mengajar dan mengelola kelas. Peran guru sangat dipengaruhi dalam proses kegiatan pembelajaran, karena guru dituntut untuk menguasai berbagai kemampuan untuk meningkatkan mutu

pendidikan.(Muis, 2018). Dalam kegiatan belajar guru berusaha menciptakan kondisi yang efektif agar proses kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. ada beberapa contoh agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif yaitu memberikan motivasi terhadap peserta didik. Motivasi yang diberikan guru terhadap peserta didik dapat membangkitkan semangat belajar selain itu guru juga sebagai perantara memberikan bantuan terhadap proses kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara optimal dan mudah dipahami dengan cara menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media maka dapat menarik perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Media pembelajaran merupakan alat yang mudah digunakan untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga salah satu sarana yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran secara efektif (Alti et al., 2018) Media dapat membantu menjelaskan dan mempermudah menyampaikan materi, motivasi peserta didik untuk mempunyai minat semangat belajar. Sehingga media pembelajaran memberikan pengalaman peserta didik, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, memotivasi peserta didik.

Adanya media pembelajaran dapat membantu menjelaskan dan mempermudah penyampaian materi, memotivasi peserta didik untuk mempunyai minat semangat belajar. Pada usia perkembangan kognitif peserta didik menggunakan objek nyata yang bisa ditangkap dengan panca indra. Komunikasi antara guru dengan peserta didik sering menyebabkan salah penangkapan bahkan peserta didik salah paham. Hal ini menjadikan faktor keterlambatan komunikasi antara guru dan peserta didik (Hasan, dkk, 2021). Sehingga media sebagai perantara memberikan bantuan terhadap proses kegiatan belajar agar peserta didik mendapat bantuan terhadap proses kegiatan memahami materi pembelajaran secara optimal dan mudah dipahami dengan cara menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media maka dapat

menarik perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Media pembelajaran yaitu suatu komponen pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu alat atau perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara informasi antara guru dan peserta didik. (Wardhana, 2021) mengatakan bahwa media memiliki enam fungsi diantaranya, (1) membangkitkan motivasi belajar (2) mengulang apa yang telah dipelajari (3) menyediakan stimulus belajar (4) mengaktifkan respon peserta didik (5) memberikan umpan balik dengan segera (6) menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV di SDN 1 Gadang Malang pada tanggal 30 september 2022 tersebut memiliki 22 peserta didik. Selain itu didapat informasi adanya permasalahan saat proses pembelajaran peserta didik kurang antusias dan kurang memperhatikan guru, hal itu ditunjukkan seperti berbicara sendiri dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS wujud benda yang mengakibatkan peserta didik tidak bisa menerima serta memahami materi disampaikan oleh guru kelas. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah minimnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Terdapat sarana penunjang seperti LCD Proyektor namun kurang dimanfaatkan oleh guru dan terbatas dalam pembuatan media oleh guru, hal tersebut dikarenakan waktu yang dimiliki guru terbatas dalam membuat suatu media pembelajaran. Pada kelas IV terdapat media berupa gambar-gambar. Melihat hal tersebut peserta didik membutuhkan media yang dapat menambah pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi yang ada yaitu LCD proyektor. Saat melakukan observasi Kepala Sekolah mengarahkan saya untuk meneliti di kelas IV tersebut, karena pada kelas tersebut masih kurang dalam penggunaan media terlebih media audio visual. Di SDN Gadang 1 membutuhkan media terlebih media audio visual karena itu Kepala Sekolah menyarankan untuk meneliti di kelas IV.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada, dibutuhkan alternatif pemecahan masalah yang dapat memberikan suatu solusi. Alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media

audio visual yang dapat menarik perhatian peserta didik, dengan melihat sarana penunjang yang dimiliki sekolah berupa LCD proyektor, maka perlu dikembangkan media audio visual *Wubecode* dengan kriteria sebagai berikut : (1) media audio visual yang menarik dan dapat mengatasi keterbatasan peserta didik. (2) media yang dapat ditayangkan melalui LCD proyektor dan (3) media yang dapat digunakan dalam jangka panjang. Berdasarkan keunggulan media dan pembeda dari media yang lainnya yakni dengan menggunakan barcode yang berisikan media pembelajaran didalamnya googleform yang berisikan LKPD dimana nantinya bisa dijawab oleh peserta didik dengan langsung. Dengan adanya media audio visual yang menjadi pembeda selanjutnya yaitu dengan menggunakan *fiture* template yang menarik ilustrasi 3D.

Media audio visual adalah suatu media yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat oleh indera penglihatan. (Setiyawan, 2021) mengatakan bahwa media audio visual adalah salah satu media yang tepat untuk digunakan, karena memiliki kelebihan suara dan gambar. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media audio visual dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang telah membahas tentang media audio visual dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III Di SDN Jatimulyo 1 Malang”. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, sama-sama mengembangkan media audio visual dengan aplikasi/web canva. Sedangkan perbedaannya terdapat pada peneliti terdahulu adalah berbasis *barcode* yang berisi soal evaluasi.

Setelah melihat uraian latar belakang permasalahan dan atas kesepakatan bersama guru, maka dikembangkan suatu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Wubecode* (Wujud Benda Berbasis Barcode) IPAS Pada Kelas IV Sekolah Dasar” yang mana media audio visual didesain semenarik mungkin agar menarik perhatian peserta didik dan memudahkan menerima materi.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana pengembangan media audio visual wubecode (wujud benda berbasis *barcode*) IPAS pada materi wujud benda dan perubahanya pada Kelas IV Sekolah Dasar ?

## C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini sebgai berikut:

Mengembangkan media audio visual wubecode (wujud benda berbasis *barcode*) IPAS pada materi wujud benda dan perubahanya pada kelas IV Sekolah Dasar.

## D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini memiliki spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

### 1. Konten (isi)

- a. Media audio visual ini merupakan suatu media yang didalamnya memuat beberapa menu seperti, kompetensi, materi, dan profil pengembang.
- b. Media audio visual sesuai dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran di kelas IV IPAS dengan materi wujud benda yang memuat mata pelajaran sebagai berikut:

Tabel 1.1 Capaian pembelajaran.

No	Elemen Materi	Capain Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
1)	Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Wujud Zat	1. Peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi wujud benda atau zat yang terjadi. 2. Menyebutkan perubahan wujud zat 3. Memberi contoh perubahan wujud zat

## 2. Konstruksi

- a. Media audio visual ini disusun menggunakan aplikasi *canva*
- b. Tampilan awal
  - 1) Pada tampilan media pembelajaran ini berupa audio visual yakni, terkait dengan teks, gambar animasi, suara dan musik. Pengambilan gambar animasi dan musik dapat diambil melalui sumber internet.
  - 2) Tampilan Media ini menggunakan konsep video yang dapat diharapkan meningkatkan antusias peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran, media ini memiliki beberapa menu didalamnya, antara lain *play*, menu penjelasan, menu animasi, menu soal evaluasi dan menu keluar. Untuk *background* menggunakan tema yang ada

disekolah, sedangkan untuk gambar animasi menggunakan gambar jenis-jenis perubahan wujud benda yang ada diinternet beserta memberikan kata yang mudah dipahami oleh peserta didik dan memberikan unsur suara untuk mendukung peserta didik dalam memahami dan pendukung media.

- 3) Ukuran pada judul menggunakan *font* 16 dan penjelasan materi dengan *font* 12 dan pada media audio visual menggunakan *font style Times New Roman*.
- 4) Media audio visual yang berisikan *barcode* dengan memuat soal evaluasi.

### **E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan**

Pentingnya dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Wubecode* (Wujud Benda Berbasis *Barcode*) IPAS pada materi Wujud Benda dan perubahanya Pada Kelas IV Sekolah Dasar” adalah sebagai sarana bagi peserta didik melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Seiring kemajuan teknologi yang semakin canggih, maka dikembangkan media audio visual *Wubecode* yang dapat menambah pengetahuan peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Pengembangan media audio visual *Wubecode* (wujud benda berbasis *barcode*) IPAS pada materi wujud benda dan perubahanya memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

#### **1. Asumsi**

Adanya pembatasan masalah ini yang bertujuan agar dapat membatasi permasalahan yang akan diteliti SDN 1 Gadang data yang didapatkan itu benar dan akurat.

- a. Peserta didik memiliki kemudahan dalam pembelajaran dengan media *Wubecode*
- b. Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti, LCD proyektor dan ruang belajar yang memadai.

- c. Peserta didik mampu mengerjakan kuis berisikan materi wujud benda atau zat

## 2. Keterbatasan

- a. Media audio visual hanya digunakan pada IPAS dengan materi wujud benda dan perubahanya
- b. Pengembangan Media Audio Visual hanya di implementasikan pada peserta didik kelas IV

## G. Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu komponen pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi pada peserta didik.

### 2. Media audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang menggabungkan tulisan, gambar, serta animasi yang dapat membantu peserta didik menerima materi pembelajaran.

3. *Wubecode* (wujud benda berbasis barkode) adalah sesuatu media pembelajaran yang berbentuk web berbasis barkode. Isi dalam barkode tersebut memuat soal-soal yang bisa diakses dengan hp (*handphone*), dan didalam *barcode* bisa langsung muncul nilai yang diperoleh peserta didik.

### 4. Karakteristik anak sekolah dasar

Pada masa usia sekolah dasar, peserta didik mampu menguasai keterampilan dasar membaca, menulis dan menghitung.

### 5. Materi wujud benda

Wujud suatu benda dapat berupa cair, gas, atau padat, dengan molekul yang memiliki gerakan translasi, pindah tempat, dan vibrasi, atau mungkin bergerak ditempat.