**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 pekembangan zaman. Pendidikan modern merupakan cara-cara belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, yang dilakukan untuk dapat mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti arus perkembangan. Kegiatan pembelajaran di era modern seperti saat ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk mampu memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan tetapi juga mengajarkan siswa untuk mampu berfikir secara kritis, sistematis, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada (Mustofa at all 2019).

Optimalisasi realisasi kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajaran berupa pembelajaran yang bersifat tematik terpadu yang berarti pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pembelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dengan menyenangkan. (Zuryanty,

2019). Menurut (Fitriyanti, Et all 2020) Salah satu karakteristik dari kurikulum

2013 adalah menyajikan berbagai muatan pembelajaran ke dalam suatu proses

1

pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan mampu menemukan dan memahami suatu konsep secara utuh. Peserta didik juga dituntut untuk dapat memecahkan permasalahan yang disajikan dalam proses pembelajaran di mana permasalahan yang diberikan bersifat nyata (konkret) dan dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Irawati & Saifuddin (2018) bahan ajar merupakan salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan salah satu bagian yang dapat membantu siswa. Dengan demikian, bahan ajar dapat berubah peran pendidik dari guru dan dosen menjadi fasilitator secara bersamaan. Disamping itu dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang diperlukan untuk membantu guru atau instruktur dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Sesuai pernyataan diatas, maka bahan ajar haruslah mempunyai sudut pandang yang jelas, terutama mengenai prinsip-prinsip yang digunakan, pendekatan yang dianut, metode yang digunakan serta teknik-teknik pengajaran yang digunakan.

Dalam buku pegangan guru dan siswa sudah tersedia bahan ajar, namun masih bersifat umum dan menyeluruh sehingga bahan ajar yang telah tersedia perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, minat, serta kondisi di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru diharapkan

mampu memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran (Restuningtyas & Muslim 2020). Namun kenyataannya di lapangan, guru dan siswa hanya menggunakan buku pegangan (buku guru dan buku siswa) sebagai satu-satunya bahan. Tidak tersedianya bahan ajar pendukung bagi siswa menyebabkan wawasan dan pengetahuan siswa tentang materi tersebut terbatas pada pengetahuan yang terdapat pada buku peganganan.(Andi Ardiman at all

2018). Dan ditemukan juga guru yang belum mampu mengembangkan bahan ajarnya sendiri. Padahal cakupan materi atau informasi yang terdapat pada buku guru dan buku siswa yang terkait dengan tema masih perlu dikembangkan (Husada at all 2020).

Permasalahan yang peneliti temukan di lapangan juga di perkuat oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait bahan ajar. Adapun dalam penelitian tersebut di temukan permasalahan baik dari segi guru maupun peserta didik diantaranya, Guru hanya menggunakan sumber yang berasal dari buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Dan minimnya bahan ajar yang tersedia di sekolah sehingga tidak bisah sepenuhnya mendukung proses pembelajaran, guru masih terlihat lebih aktif dari peserta didik saat mengajar sehingga pembelajaran menjadi teacher center. Dalam penggunaan bahan ajar disekolah juga masih sangat kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik, guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional (Marta at all 2020). Sedangkan permasalahan yang terjadi pada peserta didik Kurangnya minat belajar pada peserta didik. Hal ini terlihat saat pembelajaran peserta didik terlihat acuh saat guru menjelaskan materi dan sering keluar masuk kelas. (Weriyanti at all 2020).

Menurut Pebryani (2020) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata suatu kontek s bagi siswa untuk belajar berfiikir kritis dan meningkatkan kemampuan dalam pemecahan suatu masalah serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial. Problem Based Learning juga merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari. Penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* dimaksudkan agar peserta didik dapat mencapai suatu keberhasilan dan mampu mengembangkan strategi dalam mengidentifikasi dan menemukan permasalahan belajar, evaluasi, dan juga belajar dari berbagai sumber relevan.

Berdasarkan wawancara langsung kepada Ibu Risna Ayu Sari selaku wali kelas III sekolah dasar 104266 Pematang Sijonam mengatakan bahwa bahan pembelajaran yang digunakan masih sangat minim, seperti yang kita ketahui bahwa bahan ajar ini sudah menjadi penunjang alat bantu peserta didik untuk mentransferkan materi dan memberikan soal-soal maupun tugas kepaada peseta didik. Tetapi pada kenyataannya bahan ajar yang dipakai guru hanya menggunakan sumber yang berasal dari buku paket yang telah disediakan, Selain itu, buku tersebut belum memenuhi kebutuhan siswa serta belum menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam kegiatan belajar menajar, guru hanya mengarahkan siswa untuk mencatat materi yang dibahas, setelah itu guru memberikan tugas dibagian akhir pada buku paket tersebut. Hal ini membuat peserta didik kesulitan untuk memahami isi dari buku paket tersebut. Dalam hal ini diperlukan suatu strategi agar peserta didik tersebut tetap aktif maka, guru harus mampu menyiapkan materi dan strategi pembelajaran yang tepat untuk

semua kegiatan pembelajaran dikelas. Maka dari penjelasan di atas peneliti mengambil judul “pengembangan bahan ajar berbasis *problem based learning* pada tema menyayangi hewan dan tumbuhan berbantuan aplikasi *powtoon* kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terindentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum mengembangkan bahan ajar sendiri

2. Guru hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah

3. Minimnya bahan ajar yang tersedia disekolah

4. Bahan ajar yang digunakan disekolah kurang menarik

5. Guru hanya mengandalkan buku paket satu-satunya bahan yang digunakan.

**1.3 Batasan Masalah**

1. Pengembangan bahan ajar berbasis *problem based learning* dengan tema 2 menyanyangi tumbuhan dan hewan.

2. Pengembangan bahan ajar menggunakan bantuan aplikasi *powtoon*

**1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *problem based learning* pada tema menyanyangi tumbuhan dan hewan ?

2. Bagaiamana kevalidan, keprktisan, keefektifan bahan ajar yang dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD Negeri 104266

Pematang Sijonam.

**1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap bahan ajar berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam.

2. Untuk mendeskripsikan keefektifan, kepraktisan, kevalidan bahan ajar berbasisis *problem based learning* berbantuan aplikasi *powtoon* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

**1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan pembelajaran tematik, terutama dengan adanya bahan ajar berbasisi *problem based learning* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan berbantuan aplikasi *powtoon* sehingga dapat melibatkan peserta didik untuk menemukan konsep pembelajaran secara aktif.

**1.6.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi peserta didik, diharapakan dapat menambah semangat peserta didik, dapat meningkatkan penguasaan konsep tematik dalam proses

belajar mengajar sehingga dapat mempengaruhi hasil beajar peserta didik.

b. Bagi pendidik, sebagai acuan agar dapat berperan langsung dalam pengembangan bahan ajar berbasis *problem based learning* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan berbantuan aplikasi *powtoon* dapat menambah wawasan, dapat meningkatkan kreativitas pendidik.

c. Bagi peneliti, sebagai pengalaman langsung dalam pengembangan bahan ajar berbasis *problem based learning* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan SDN 104266 Pematang Sijonam.

**1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar yang berupa bahan ajar cetak buku berbasis *Problem Based Learning* pada materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam berbantuan aplikasi powtoon. Pengembangan awal spesifkasi produk adalah sebagai berikut.

1. Jenis bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbentuk buku berbasis *Problem Based Learning* pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan berbantuan aplikasi *Powtoon.*

2. Buku berbasis *Problem Based Learning* pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan berbantuan aplikasi *Powtoon* ini digunakan

untuk membantu siswa dalam memahami materi memyayangi tumbuhan dan hewan.

3. Buku berbasis *Problem Based Learning* pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan berbantuan aplikasi *Powtoon* di buat dengan berisi materi kelas 3 menyayangi tumbuhan hewan.

4. Materi menyayangi tumbuhan dan hewan ini dikembangakan dan di desain menggunakan aplikasi *Powtoon.*

5. Adapun langkah-langkah pembuatan bahan ajar berbantuan aplikasi

*Powtoon:*

a. Buka halaman *Powtoon*

b. Lakukan pendaftaran akun *powtoon* dengan memasukkan identitas diri pada bagian “sign up” atau login menggunakan akun google, facebook atau lainnya.

c. Setelah login lalu pilih menu “creat”

d. Setelah masuk akun google akan muncul beberapa pilihan menu aktivitas yang akan dilakukan. Selanjutnya setrlah memilih aktivitas yang akan dilakukan akan muncul pilihan template yang akan kita gunakan untuk membuat lembar kerja powtoon.

e. Buka aplikasi word terlebih dahulu

f. Setelah itu rancang terlebih dahulu materi yang ingin dibuat, dan masukkan ke dalam beberapa slide ke *powtoon*

g. Setelah desaian desaian materi yang ingin kita buat

h. Setelah semua materi selesai kita buat, save dengan mengklik menu ekspor yang ada dipojok kanan atas.

i. Setelah itu kita bisa mendownload dalam bentuk pdf