

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Guru dapat dikatakan sebagai tokoh penting dalam dunia pendidikan. Tidak ada guru, maka tidak akan ada pendidikan. Keberhasilan siswa dalam pendidikan tidak terlepas dari peran guru di dalamnya sebagai pelaksana pembelajaran. Menjadi guru yang berhasil tentunya tidak terlepas dari kompetensi yang harus dikuasai, menurut Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi profesional. Dalam kompetensi profesional tidak hanya terampil dalam menguasai kelas, memahami karakter peserta didik, tetapi juga hal yang paling penting adalah terampil dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran termasuk di dalamnya memanfaatkan teknologi dan ilmu komunikasi baik untuk berkomunikasi, mengembangkan diri, dan memanfaatkannya untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Terlebih pada zaman yang terus berkembang, memberikan tantangan kepada guru untuk bekerja lebih maksimal, sesuai dengan pendapat Sugiyono dan Hariyanto (dalam Irham dan Wiyani, 2014, hlm. 139) bahwa adanya kehidupan yang dinamis menuntut guru untuk bekerja lebih maksimal dalam mempersiapkan siswanya, terutama menghadapi perubahan-perubahan zaman yang terus berubah, berkembang, dan kompleks disinilah tantangan guru untuk lebih profesional.

Salah satu kemampuan dasar menurut Sadirman dalam artikel yang ditulis oleh Hermadi pada situs berita Kompasiana (2016) mengenai “Kompetensi Profesional Guru” dimana disebutkan bahwa guru harus menguasai media atau sumber belajar. Kegiatan pembelajaran merupakan poin utama yang dilaksanakan di sekolah agar siswa dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan. Khususnya di sekolah dasar, pelaksanaan kegiatan pembelajaran haruslah menyenangkan dan bermakna agar anak tidak mudah cepat bosan dan merasa tertekan ketika belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang khususnya siswa dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 1). Pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu sistem, karena di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yang saling mempengaruhi. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan, bahan, metode, media, dan evaluasi yang didasarkan pada pendapat Hernawan, dkk. (2010, hlm. 9). Seperti yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dalam pembelajaran melibatkan banyak komponen sebagai sumber belajar, termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang menunjang pembelajaran.

Media dapat dikatakan sebagai komponen dalam pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Arsyad, 2015, hlm. 3) membatasi pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, media merupakan alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar ketika kegiatan pembelajaran berlangsung agar bahan ajar yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa dan disisi lain dapat menarik perhatian siswa untuk belajar (Wati, 2016, hlm.13).

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus memastikan bahwa media tersebut memiliki kesesuaian dengan materi pelajaran yang akan disampaikan serta sesuai dengan karakteristik siswanya, media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa serta mudah digunakan. Menurut Hamalik (dalam Sumantri, 2015, hlm. 303) guru pun harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran agar media yang digunakan sebagai alat komunikasi lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, guru juga harus memahami fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dengan akses internet dan penguasaan komputer, guru dapat dengan mudah mendapatkan gambar, video, maupun film yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sayangnya, berdasarkan fakta yang ditemukan oleh peneliti di lapangan melalui studi lapangan/studi pendahulu yaitu tepatnya di SD Negeri 218 Sarijadi bahwa penggunaan media pembelajaran jarang digunakan karena kurang kesesuaian konten pada media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis audio visual untuk kelas 1 sekolah dasar yang digunakan pada pembelajaran tematik. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran lebih banyak terpaku

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

kepada buku sumber yang berdampak pada pembelajaran cenderung verbalisme. Sehingga di sekolah tersebut penggunaan media pembelajaran jarang digunakan terlebih khususnya pada kelas 1. Sangat disayangkan, sebab adanya penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi mutu pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sunaengsih (2016) mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi “A”, membuktikan bahwa “media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran” dengan tingkat pengaruh sebesar 45,54%.

Ketidaksesuaian konten pada media pembelajaran berbasis audio visual dilihat berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar maupun dilihat dari segi materi dan aktivitas pembelajarannya. Seperti yang ditemukan dalam beberapa video terkait dengan pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar khususnya berkaitan dengan Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku. Terdapat video pembelajaran yang dibuat oleh 1) Dena Krismareta mahasiswi PGSD USD yang berjudul “Kelas 1 Tema 7 Benda Hidup dan Benda Tak Hidup” yang dipublikasi pada 3 Maret 2017 menayangkan materi mengenai benda hidup dan benda tak hidup berdurasi 2:07 menit sebatas menayangkan materi benda hidup dan benda tak hidup, tidak adanya narasi secara interaktif hanya ada musik instrumen saja. 2) Angelina Maya Prihandini dengan video berjudul “Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku” yang dipublikasi pada 27 Februari 2018, berdurasi 01:33 menit, membahas materi sebatas pada benda hidup dan benda tak hidup beserta contohnya, terdapat ketidaksesuaian antara judul video dengan isi dari video tersebut. 3) Bloom Edukasi dengan judul video “[Video Edukasi Anak] Pembelajaran Kelas 1 SD : Benda Hidup dan Benda Mati” yang dipublikasikan pada 23 Oktober 2017 yang berdurasi 01:15 pun hanya membahas materi terkait benda hidup dan benda mati.

Berdasarkan konten pada video yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa kesemuanya hanya membahas benda hidup dan benda tak hidup, tidak dikaitkan dengan mata pelajaran lainnya, sehingga video tersebut belum dikatakan tematik, namun dari segi tampilan terlihat cukup menarik karena berbentuk animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Berkaitan dengan Permendikbud No. 67 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa “Pelaksanaan Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah

**Novita Dwi Lestari, 2018**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Matapelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik-terpadu”, adanya media pembelajaran pun harus mendukung penerapan pembelajaran tematik tersebut. Salah satunya adanya mengembangkan media pembelajaran sendiri yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik agar lebih maksimal.

Adanya mata kuliah media pembelajaran dan TIK bidang studi yang ditempuh selama satu semester oleh mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar, sangat mendukung dalam mengembangkan keterampilan terkait membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang semakin modern dan serba memanfaatkan teknologi, hal ini pun memberikan kesempatan kepada mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran yang cocok digunakan di sekolah dasar sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Mahasiswa dapat berperan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Media pembelajaran yang belum sempurna, dapat dikembangkan dengan mengikuti prosedur dan kriteria media pembelajaran yang baik, memperhatikan sasaran penggunaannya, serta menentukan materi mana saja yang dapat menunjang pembelajaran melalui analisis kompetensi dasar dan silabus. Disisi lain sebagai calon guru sekolah dasar harus mampu membuat, menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan ruang lingkungannya.

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan di atas, pertama yaitu jarang nya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi karena kurangnya keterampilan dalam mengoperasikannya, dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang dianggap mudah digunakan, fleksibel, dan tidak membutuhkan biaya besar. Permasalahan kedua yaitu ketidakcocokan media pembelajaran yang digunakan untuk sekolah dasar dapat diatasi dengan mengembangkan sendiri media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar sesuai

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

dengan karakter siswanya. Disisi lain memberikan alternatif fasilitas kepada siswa untuk mengakses sumber belajarnya secara mandiri yang dikarenakan keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Tentunya sumber belajar atau media pembelajaran yang disediakan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan sesuai dengan pembelajaran yang ada di sekolah.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual tentunya dengan mengacu kepada buku pembelajaran tematik yang saat ini digunakan di sekolah dasar sebagai buku pegangan siswa dan guru dalam pembelajaran, serta memperhatikan karakteristik dari siswa sekolah dasar. Menurut Warsita (2008, hlm. 30) media audio visual disebut juga sebagai video yang mempunyai potensi tinggi dalam menyampaikan pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian siswa khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Ketika belajar, siswa menangkap informasi melalui inderanya, berdasarkan apa yang dikemukakan Priyatna (2013, hlm. 3) bahwa sebagian anak menerima informasi lebih baik dengan cara visual atau melalui indera penglihatan mereka dan sebagian lagi dengan cara auditori. Sehingga berdasarkan teori tersebut media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa baik dari segi auditori dan visual. Adanya media yang berbasis audio visual dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam menangkap materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajarnya, serta menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi yang dapat menunjang peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis audiovisual adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi presentasi yang dikembangkan oleh Ilya Spitalnik, Daniel Zaturansky, Sven Hoffman, dan Oren Mashkovski yang pada tahun 2012 dapat digunakan siapa saja untuk membuat suatu media visual maupun media audiovisual. Dilansir dari laman *Powtoon*, aplikasi tersebut telah digunakan lebih dari 20 juta pengguna di seluruh dunia, baik untuk presentasi di kantor, universitas, bahkan sekolah. Kemudahan dalam mengakses aplikasi inilah banyak orang menjadikan *Powtoon* sebagai media dalam penyampaian informasi serta tampilan *Powtoon* yang memiliki daya tarik, tidak mudah membuat audiens cepat bosan. *Powtoon* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena terdapat gambar-gambar animasi, suara, efek-efek objek

**Novita Dwi Lestari, 2018**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

lainnya yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar, sehingga kegiatan belajar pun menjadi menyenangkan.

Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* ini dapat diterapkan pada pengembangan media pembelajaran berdasarkan buku tematik atau pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan menggunakan tema sebagai pemersatu beberapa mata pelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Poerwadarminta (dalam Majid, 2014, hlm. 80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Konten-konten yang terdapat dalam aplikasi *Powtoon* sangat menarik untuk dikembangkan sebagai sebuah media pembelajaran berbasis audio visual untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Gambar dan warna yang terdapat dalam *Powtoon* dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Audionya pun sangat menarik untuk didengar dan audio dapat disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wisnarni (t.t), dinyatakan valid dengan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi sebesar 91,14% yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Juga terbukti dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran melalui media tersebut karena tampilan yang dibuat menarik, sehingga siswa pun antusias dalam belajar dengan presentase 86,13% sebagai hasil media yang diujicobakan kepada 15 orang siswa yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dan adanya potensi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* sesuai dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar dengan memperhatikan prosedur dan kriteria kelayakan media pembelajaran, peneliti juga mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya tentunya dikemas secara tematik dan lebih interaktif dalam pembelajaran khususnya Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar. Untuk itu peneliti menetapkan judul penelitian yaitu

**Novita Dwi Lestari, 2018**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan *Powtoon* Untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah secara umum yaitu, “Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I sekolah dasar?”

Adapun rumusan permasalahan secara khusus yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pengembangan desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah penilaian dari ahli media terhadap desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah penilaian dari ahli materi terhadap konten materi media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?
5. Bagaimanakah respon guru terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?
6. Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, terdapat tujuan penelitian secara umum, yaitu mendeskripsikan desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I sekolah dasar. Adapun

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

tujuan penelitian secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan pengembangan desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan penilaian dari ahli media terhadap desain media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan penilaian dari ahli materi terhadap konten materi media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan respon guru terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar.
6. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Powtoon* untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

1. Memberikan pengetahuan bahwa analisis yang detail terhadap keadaan lapangan sangat diperlukan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar tepat sesuai kebutuhan, terutama apabila sasaran pengguna dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah guru dan siswa.
2. Memberikan referensi model atau prosedur yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.
3. Memberikan referensi aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran tematik.

**Novita Dwi Lestari, 2018**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu



### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa:
  - a. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
  - b. Membuat siswa semangat belajar karena konten materi dibuat dalam bentuk audio dan visual yang menarik.
  - c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menggunakannya di luar jam pelajaran sekolah sebagai bahan belajar secara mandiri.
2. Bagi orang tua:
  - a. Memberikan referensi pemanfaatan gawai dan internet untuk mengakses sumber belajar atau media pembelajaran anak di rumah.
  - b. Adanya peran orang tua dalam membimbing anak belajar menggunakan media pembelajaran di rumah.
3. Bagi guru:
  - a. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konten pembelajaran yang diajarkan di sekolah.
  - b. Dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakter siswanya.
4. Bagi sekolah:
  - a. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan mengikuti perkembangan zaman saat ini.
  - b. Meningkatkan fasilitas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern.
5. Bagi peneliti:
  - a. Penelitian ini dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang dapat dengan mudah diakses dan didapatkan oleh siswa maupun guru khususnya di tingkat Sekolah Dasar.
  - b. Mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan memanfaatkan aplikasi lainnya yang dapat digunakan di tingkat Sekolah Dasar.

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merujuk kepada panduan karya tulis ilmiah UPI (2017) yang terdiri dari:

**Bab I Pendahuluan.** Membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika skripsi.

**Bab II Kajian Pustaka.** Pada bab II berisi landasan teoritis penelitian yang terdiri dari media pembelajaran, media pembelajaran berbasis audio visual, aplikasi *Powtoon*, dan pembelajaran tematik di sekolah dasar.

**Bab III Metode Penelitian.** Pada bab III membahas desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

**Bab IV Temuan dan Pembahasan.** Pada bab IV membahas mengenai temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian tersebut untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah di rumuskan.

**Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.** Pada bab V membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah serta memberikan rekomendasi terhadap penelitian selanjutnya

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu