

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan pada manusia bertujuan untuk melatih dan membiasakan diri manusia sehingga potensi, bakat, dan kemampuannya menjadi lebih sempurna. Melalui pendidikan, manusia menunjukkan diri sebagai makhluk yang paling sempurna, dari sebelumnya hanya mempunyai potensi yang belum memiliki arti apa-apa, namun melalui pendidikan mereka berkembang menjadi lebih sempurna serta terus menyempurnakan diri. Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia, dengan pelaksanaan pendidikan dapat tercapainya kualitas sumber daya manusia. Menurut (Hidayat et al., n.d.) kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar mendidik, yaitu memelihara dan memberi latihan ajaran, pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian yaitu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik.

Mendidik adalah melakukan aktivitas sesuai istilah dasar didik yang bersifat praktis. Pendidikan adalah istilah benda berasal dari kata dasar yang berarti didik bersifat praktis juga. Pendidikan mampu disebut juga dengan paedagogi, pedagogik yaitu seni yang menuntun anak, dengan meliputi kegiatan mendidik dan mengajar. kegiatan mendidik sangat memerlukan tanggung jawab yang lebih akbar dari mengajar, sebab mendidik merupakan membimbing pertumbuhan anak,

baik jasmani dan rohani dengan adanya kepentingan utamanya untuk menuju kehidupan masa depan (SUKADARI, & Sulistyono, 2017).

Pendidikan adalah hak untuk semua siswa untuk mengembangkan potensinya dalam mengubah cara pola berpikir. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Kemdikbud, 2020).

Pendidikan di masa pandemi *covid-19* yang terjadi pada tahun 2020, menyatakan bahwa Pendidikan yang terjadi di masa pandemi *covid-19* sampai saat ini menjadi rendah di didunia. Wabah penyakit ini telah melumpuhkan seluruh aktivitas masyarakat yang ada didunia, negara yang terkena dampak paling lemah yaitu Indonesia. Dampak yang terjadi di Indonesia seperti pendidikan, kesehatan, ekonomi, pertanian, dan pariwisata, yang paling berpengaruh dalam dunia yaitu pendidikan. Sistem pembelajaran yang terjadi di masa pandemi *covid-19*, mengganggu sistem pembelajaran yang biasa nya tatap muka menjadi *online* (Dewi & Manuaba, 2021).

Proses pembelajaran sekarang ini dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi, sama seperti pembelajaran tatap muka menggunakan media teknologi untuk pembelajaran berlangsung. Pembelajaran online di masa pandemi menggunakan media video, aplikasi dan *link*. Proses belajar dimasa pandemi tetap terlaksana, sekalipun negara-negara masih terkena dampak wabah pandemi.

Pendidikan yang merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir yang akan menghasilkan kualitas berkesinambungan pada manusia di masa depan (Winata et al., 2021).

Media adalah suatu alat yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran di kelas. Media bisa berupa peralatan perangkat keras (*hardware*) perangkat lunak (*software*). Media sangat memerlukan alat yang dapat menyampaikan materi yang dibawakan saat pembelajaran. Pada media perangkat keras yaitu media yang dapat mengirim materi melalui *handphone*, laptop dan komputer. Media perangkat lunak yaitu media yang dapat menyampaikan isi materi pembelajaran melalui aplikasi seperti *WhatsApp*, *Classroom*, *Youtube*, *PowerPoint*, dan masih banyak yang lainnya. Salah satu media yang akan digunakan yaitu media *PowerPoint* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media *PowerPoint* adalah suatu program *Microsoft office* yang digunakan di berbagai kalangan, penggunaan media *PowerPoint* biasanya untuk membuat presentasi dengan memakai berbagai macam format seperti, dokumen *Microsoft Word*, grafik dari *Microsoft Exel*, gambar, video, *backsound* dan animasi. Dalam dunia pendidikan media *PowerPoint* digunakan pada saat pembelajaran, media *PowerPoint* disajikan guna menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan. Guru bisa dalam memanfaatkan media *PowerPoint* untuk media di kelas (Gide, 2016).

Dengan menggunakan media *PowerPoint* sebagai media, maka diharapkan model pembelajaran yang digunakan akan semakin variasi dan menarik. Media *PowerPoint* juga dapat disambungkan ke jaringan internet, yang mudah diakses melalui *link* atau dari aplikasi yang ada pada *android*. Pada penggunaan media

PowerPoint ini perlunya pemanfaatan dari proyektor yang berada di sekolah. Ada beberapa kelebihan dari media *PowerPoint* sebagai berikut: sangat mudah digunakan, dapat diproduksi oleh guru atau siswa, dapat digunakan secara individu atau kelompok, dapat diakses atau dilihat berulang-ulang, memiliki daya tarik dan fleksibel penggunaannya. Tetapi masih ada sebagian didalam dunia pendidikan, guru yang masih kurang mampu dalam membuat media pembelajarn tersebut. Guru masih menyukai dengan metode ceramah yang dianggap sederhana dalam proses pembelajaran (Morphology, 2019).

Model pembelajaran adalah salah satu komponen penting pada pembelajaran. model pembelajaran biasanya disangkut pautkan menggunakan strategi pembelajaran. Model pembelajaran sendiri umumnya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologi, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yg mendukung. Salah satu model pembelajaran yang digunakan kali ini yaitu model pembelajaran *problem based learning*, yang memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang didalamnya melibatkan sasaran siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan bisa untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. *Problem based learning* model pembelajaran yang memberikan masalah konkret sehingga dapat dipecahkan oleh siswa guna memperoleh solusi dan memperoleh pengetahuan.

Dengan menggunakan *problem based learning* siswa mampu memecahkan masalah secara kritis berbantuan dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa membangun sikap yang mandiri dalam memecahkan masalah, dan membantu siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta dapat memudahkan guru dalam menggabungkan materi sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* , yang dilanjutkan dengan memakai muatan IPA dalam memilih materi.

Muatan IPA merupakan muatan yang dipelajari siswa pada sekolah dasar yang diharapkan berguna untuk diri sendiri, siswa yang berada dilingkungan dapat memberikan pengetahuan diri sendiri dan alam sekitar. Dengan belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa diharapkan menumbuhkan rasa ingin tahu, jujur dan peduli terhadap lingkungan yang ada di sekitar siswa (Rofifah, 2020).

Dalam pembelajaran IPA memperlihatkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak dilaksanakan secara konvensional yaitu selama proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode ceramah, sementara itu siswa hanya menerima pembelajaran secara pasif dan belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan atau strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap proses belajar di masa pandemi *covid-19* ini, kepada guru wali kelas V di SD No. 3 Buduk diketahui bahwa guru jarang menggunakan media *PowerPoint* sebagai alat bantu belajar di masa pandemi *covid-19*. Menggunakan media *PowerPoint* dengan materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA, dengan berbantuan media yang akan

digunakan yaitu media *PowerPoint* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien.

Dari uraian tersebut maka dilakukan suatu penelitian yang berjudul Pengembangan Media *PowerPoint* Berbasis Model *Problem Based Learning* Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Muatan IPA Kelas V SD No.3 Buduk Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka indentifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Pemanfaatan sarana prasarana yang berada di sekolah belum optimal, terutama pada pemanfaatan Proyektor .
- 1.2.2 Dalam pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami penjelasan materi yang khusus nya pada muatan IPA yang disampaikan oleh guru.
- 1.2.3 Dalam pembelajaran ini guru minim dalam inovasi media yang digunakan khususnya pada muatan IPA, guru hanya menggunakan video yang diunduh melalui *channel youtube* yang belum teruji kelayakannya.
- 1.2.4 Masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam kegiatan belajar.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah terkait bahan ajar pengembangan media *PowerPoint* dengan materi organ pencernaan manusia. Pengembangan media *PowerPoint* ini dijadikan sebagai sarana pendukung didalam proses pembelajaran berlangsung, pada muatan IPA yang berkaitan didalam

kehidupan sehari-hari. Agar siswa mampu memecahkan masalah yang ada, berfikir kritis, meningkatkan hasil belajar siswa, dan termotivasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *PowerPoint* dengan materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA di kelas V.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media *PowerPoint* berbasis model *Problem Based Learning* materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA kelas V SD No.3 Buduk tahun pelajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan hasil pengembangan media *PowerPoint* berbasis model *Problem Based Learning* materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA kelas V SD No.3 Buduk tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 TUJUAN PENGEMBANGAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media *PowerPoint* berbasis model *Problem Based Learning* materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA kelas V SD No. 3 Buduk tahun pelajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan hasil media *PowerPoint* berbasis model *Problem Based Learning* materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA kelas V SD No. 3 Buduk tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari pengembangan media *PowerPoint* berbasis model *Problem Based Learning* materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis pengembangan media *PowerPoint* menjadi proses pembelajaran yang layak, efektif dan inovatif, serta berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media *PowerPoint* dalam muatan IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan berbantuan media *PowerPoint*. Serta siswa mampu melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dapat membantu meningkatkan motivasi siswa, daya tarik terhadap materi, dan meningkatkan kreatifitas siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian yang berupa media power point membantu guru dalam menyampaikan materi organ pencernaan manusia pada muatan IPA. Media *PowerPoint* salah satu media yang alternatif untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru membiasakan diri untuk menggunakan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media *PowerPoint* ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis media beserta penggunaan media *PowerPoint* dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat membantu berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dalam mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dan dapat menambah pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media *PowerPoint* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang serupa.

1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Dalam penelitian ini, produk penelitian pengembang ini adalah media yang menggunakan *PowerPoint* berbasis model *Problem Based Learning* dengan produk yang berisi materi sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini dapat diakses melalui *link*, dengan penggunaan media bisa diakses kapan pun dan dimana pun serta bisa diakses berulang kali.
- 1.7.2 Produk ini bisa dilihat pada aplikasi *classroom*, siswa dapat mengakses ini melalui *handphone*, laptop dan komputer yang terhubung dengan internet.
- 1.7.3 Produk ini diperuntukan bagi siswa kelas V dengan materi organ pencernaan manusia di sekolah dasar.
- 1.7.4 Produk ini berisikan materi maupun informasi tentang organ pencernaan manusia.
- 1.7.5 Unsur–unsur dari *PowerPoint* ini berisi gambar, *backsound*, animasi yang menarik perhatian siswa.

Media ini diharapkan akan menjadi alternatif media yang efektif, menarik, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membangun kemandirian siswa dan kreatifitas siswa belajara.

1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Pentinya pengembangan ini dalam proses pembelajaran yaitu untuk memanfaatkan fasilitas yang berada di sekolah seperti penggunaanya laptop dan proyektor. Guru mampu memberikan motivasi pada siswa dengan menggunakan media *PowerPoint*, yang berisi gambar, *backsound*, dan animasi sehingga siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Dengan adanya penelitian ini mengubah pembelajaran yang kurang menarik menjadi menarik, mampu membangun semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Pengembangan media PowerPoint ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Media *PowerPoint* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia, yang berkaitan pada kehidupan manusia pada umumnya.
- b. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri apabila ada sarana belajar menggunakan media *Powerpoint* yang bisa diakses melalui *link* atau pada aplikasi *google classroom*.
- c. Dengan menggunakan media ini siswa dapat menambah wawasan pengetahuan organ pencernaan manusia

1.9.2 Adapun produk pengembangan media *Powerpoint* ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Pengembangan ini digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar secara umum dan media ini pada khususnya untuk SD No. 3 Buduk.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan produk yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

1.10 DEFINISI ISTILAH

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

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu upaya untuk mengembangkan produk yang efektif dan berupa bahan–bahan pembelajaran seperti media atau strategi yang digunakan pada sekolah dasar.
- 1.10.2 Media *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft office* pada komputer dengan tampilan layar yang menggunakan proyektor, serta didalam media *PowerPoint* dapat berisikan materi, gambar, *backsound*, video dan animasi yang meningkatkan belajar siswa.
- 1.10.3 Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berfikir memecahkan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi dengan rasional dan autentik.
- 1.10.4 Muatan IPA adalah ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis, serta mencari kumpulan ilmu pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip, yang merupakan suatu proses penemuan.

