

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal pokok yang dapat mendukung serta menunjang kemajuan suatu bangsa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas dari suatu individu atau bahkan kelompok dapat meningkat dengan baik. Pendidikan juga dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman sikap sosial, pengembangan budi pekerti, nilai moral dan lain sebagainya. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan 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 (Amalina, 2020).

Di dalam pendidikan terdapat intitusi yang mendukung di dalamnya yang mana di sebut dengan sekolah. Berdasarkan UU No 2 Tahun 1989, sekolah merupakan satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Daryanto (1997:544), sekolah merupakan bangunan atau lembaga untuk belajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Dari definisi tersebut sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran formal yang di dalamnya terdapat element – element pendukung seperti kepala sekolah, guru,

pegawai sekolah dan siswa yang dapat membelajarkan siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Seiring dengan perkembangan zaman pendidikan selalu mengalami perubahan, baik pada kurikulum, media pembelajaran dan lain sebagainya. Di sekolah yang diharuskan menerapkan kurikulum 2013 diharapkan siswa mampu berfikir kritis dan kreatif. Dalam kurikulum 2013 yang menerapkan tematik yang terintegratif, tematik terintegratif merupakan belajar yang menyenangkan, belajar yang konkret, belajar sambil bermain, belajar yang bermakna dan tidak ada pemisah bidang studi atau muatan pelajaran. Dan dalam kurikulum 2013 muatan pelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan prinsip 5 M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar serta mengkomunikasikan.

Di dalam dunia pendidikan seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahliannya di depan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan materi pelajaran yang efektif dan efisien. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran inovatif agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan, siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Malik (1994) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran merupakan bahan, alat atau teknik yang

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dari definisi tersebut media pembelajaran merupakan alat atau media penunjang yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya interaksi antara guru dan siswa yang dapat merangsang pikiran siswa agar siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dalam pembelajaran salah satunya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video games.

Di masa pandemi covid – 19 2 tahun terakhir ini pendidikan di seluruh dunia diharuskan menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) untuk memutus penyebaran virus covid – 19, terlebih di Indonesia menteri pendidikan menghimbau bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Dalam pembelajaran daring penggunaan media sangat dibutuhkan untuk menunjang pendidikan, tetapi penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah jarang digunakan di sekolah dasar. Dalam situasi seperti ini dimana di Indonesia mengalami kesulitan dalam pembelajaran secara online dikarenakan tidak semua peserta didik yang mempunyai sarana teknologi yang mendukung terutama sekolah dasar negeri yang berada di desa maupun di pelosok.

Pemanfaatan teknologi dalam hal ini tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Terutama bagi guru dan siswa

diharapkan dapat mengikuti perubahan tersebut dalam meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran yang mana mengubah paradigma guru sebagai pengajar menjadi seorang fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar yang dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada siswa untuk mengalami peristiwa belajar, sehingga diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Iskandar (1997:2) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut dengan *sains*. *Sains* merupakan pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam. Namun sebagian siswa yang menganggap bahwa materi yang ada pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terlalu banyak dan sulit untuk dimengerti, sehingga sulit untuk dimengerti dan siswa mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Seiring dengan pernyataan tersebut, Khoir (2008:20) mengatakan bahwa penyebab kesulitan belajar IPA yaitu terlalu banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah dan terlalu monoton (Imanuel, 2015).

Pada masa pandemi covid-19 diberlakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh yang tentunya memerlukan kerjasama yang baik antara orangtua siswa dan guru agar tercapainya pembelajaran jarak jauh yang optimal. Hal tersebut memerlukan keterampilan yang baik agar siswa dapat menerima pelajaran dengan

baik. Dalam hal ini guru menemukan sedikit masalah dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh karena pembatasan jarak sehingga guru tidak mengetahui mana siswa yang aktif dan mana siswa yang tidak aktif. Disamping itu juga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru hanya berpaku terhadap materi yang ada pada LKS, dan guru hanya menggunakan group *WhatsApp* sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dirasa guru kurang tepat karena belum dapat menyampaikan materi dengan optimal dilihat dari sebagian peserta didik yang belum memahami materi tersebut. Oleh karena itu diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik agar materi tersampaikan dengan baik yang dapat dipahami oleh siswa dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 27 September 2021 dengan guru kelas V yaitu Ibu Ni Wayan Sulatri di SD Negeri 3 Kerambitan, yang mengatakan bahwa pada masa pandemi covid-19 selama pembelajaran daring media yang digunakan oleh guru yaitu hanya menggunakan *WhatsApp Group*, tidak pernah menggunakan *Zoom Meetings* dan hanya berpaku terhadap materi yang ada di LKS. Hal tersebut dikarenakan sekolah yang berada di wilayah pedesaan sulit adanya teknologi yang mendukung, disamping itu juga sebagian siswa yang tidak mempunyai *Handphone* sendiri hanya mengandalkan *Handphone* orang tuanya sehingga guru mempunyai kendala saat melakukan pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi organ pernapasan manusia karena pandangan mereka yang menganggap bahwa materi yang ada pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terlalu banyak sehingga sulit untuk dimengerti. Hal

tersebut memberikan dampak bagi sebagian siswa tersebut menjadi kurang tertarik, mudah bosan dan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebagian siswa tidak terlalu aktif.

Terkait hal tersebut, ditemukan penelitian mengenai pengembangan media *PowerPoint* interaktif yang pernah diteliti oleh Evi Ristiana, Universitas Muhammadiyah Makasar dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *PowerPoint* di Sekolah Dasar ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh Evi Ristiana yaitu bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan bersifat valid dan efektif dan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media (Irfan et al., 2019).

Selain itu ditemukan penelitian mengenai pengembangan media *PowerPoint* interaktif yang pernah diteliti oleh Matis Iga Raspati dan Heri Maria Zulfiati, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *PowerPoint* dalam Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memiliki kriteria “sangat baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV (Dalam et al., 2020).

Dari beberapa permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, maka diadakan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa supaya dapat dipahami peserta didik dengan optimal. Sehubungan dengan pernyataan di atas maka diadakan penelitian dengan judul, “**Pengembangan**

Media *PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Quizizz* Materi Organ Pernapasan Manusia Muatan IPA Kelas V SD Negeri 3 Kerambitan Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan penelitian ini, maka masalah ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1. Ada beberapa siswa kelas V yang tidak terlalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 1.2.2. Siswa mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 1.2.3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 1.2.4. Pada saat melaksanakan pembelajaran daring guru biasanya hanya menggunakan *Group WhatsApp* sebagai media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus. Penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quiziz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V SD Negeri 3 Kerambitan. Kelayakan produk ini diketahui melalui tahap *review* para ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan beberapa tahap uji produk seperti uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Tahap uji coba

lapangan tidak bisa dilakukan karena adanya pandemi covid-19 sehingga tidak memungkinkan melibatkan banyak siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V SD Negeri 3 Kerambitan Tahun Ajaran 2021/2022?
- 1.4.2. Bagaimanakah kelayakan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V SD Negeri 3 Kerambitan Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini, yaitu.

- 1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V SD Negeri 3 Kerambitan Tahun Ajaran 2021/2022.
- 1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V SD Negeri 3 Kerambitan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama bagi ilmu pendidikan sekolah dasar dalam mengembangkan suatu media pembelajaran berupa media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* materi organ pernapasan manusia muatan IPA kelas V.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk guru yaitu dapat memberikan gambaran kepada guru tentang pentingnya menerapkan media interaktif. Di samping itu, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga dapat menghilangkan asumsi bahwa muatan pelajaran IPA itu membosankan karena materi pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) banyak.

b. Bagi Siswa

Untuk siswa yaitu dapat menarik minat belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan referensi peneliti lainnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Quizizz* ini adalah media pembelajaran berupa *software* pada muatan pelajaran IPA dengan bahasan orga pernapasan manusia. Pada media ini nantinya terdapat materi, gambar, video, audio, dan kuis yang mana media ini akan dapat diakses melalui *handphone* android atau laptop sehingga penggunaannya mudah diakses. Dalam media ini terdapat materi yang berisi gambar yang mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan di media ini juga menampilkan kuis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang di ajarkan. Lebih lanjut, spesifikasi pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1. Muatan materi yang terdapat pada media ini adalah organ pernapasan manusia yang dikembangkan sesuai dengan muatan materi kelas V SD pada pembelajaran IPA.
- 1.7.2. *Software* yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu *Microsoft PowerPoint* yang bersifat interaktif yang dirancang menggunakan *PowerPoint* berbantuan *Quizizz*.
- 1.7.3. Media interaktif ini mudah digunakan karena dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami dan memuat gambar, tulisan, audio, video, dan kuis.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif ini karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena praktis

bisa dibawa kemana – mana, mempermudah siswa dalam mencari referensi, menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena isi dari media pembelajaran ini bermacam – macam seperti materi, gambar, video, audio dan kuis interaktif, selain itu dapat melatih kemampuan atau pengetahuan siswa terhadap materi melalui kuis interaktif yang terdapat pada media ini.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan sebagian siswa telah mampu mengoperasikan *smartphone* android.
- b. Materi yang disediakan pada aplikasi ini telah disesuaikan dengan materi yang ada pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Karena di pedesaan minimnya teknologi yang digunakan.
- b. Produk pengembangan ini hanya membahas materi organ pernapasan manusia .
- c. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diteliti pada masa pandemi covid-19, sehingga untuk melakukan uji coba lapangan dan uji coba efektivitas tidak dapat dilaksanakan karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk menyertakan orang banyak.

1.10. Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman istilah. Maka definisi istilah dari beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.10.1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk – produk berupa materi, media dan strategi dalam pembelajaran.
- 1.10.2. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang berbentuk *software* yang berkaitan dengan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang mana di dalamnya memadukan teks, gambar, video, audio dan kuis untuk kegiatan pembelajaran.
- 1.10.3. Muatan pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan ketercapaian terhadap aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui proses pengamatan dan berpikir logis dan sistematis untuk memahami segala bentuk kejadian yang berada di alam semesta beserta isinya.
- 1.10.4. *Microsoft PowerPoint* merupakan *software* yang dapat membantu dalam pembuatan slide presentasi menarik yang dapat ditampilkan di LCD proyektor.
- 1.10.5. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat materi dan *quiz* yang dikerjakan oleh siswa dengan cara join dengan kode atau link yang tersedia.