

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini merupakan era teknologi yang berkembang sangat cepat. Ditambah lagi dengan kondisi pandemi yang sedang terjadi saat ini menjadikan teknologi sebagai sarana yang paling tepat dan banyak digunakan untuk melaksanakan berbagai kegiatan. Sejalan dengan hal tersebut sangat diperlukan kualitas sumber daya manusia yang baik agar dapat menerapkan atau menggunakan teknologi dengan baik. Sumber daya manusia yang memiliki kualitas baik dibutuhkan agar mampu mengimbangi perkembangan teknologi yang sangat pesat. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih baik dapat ditempuh melalui pendidikan.

Pendidikan dikatakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif serta peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat menjadikan dirinya sebagai sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan nasional (Sidiknas, 2003). Disamping itu, Pendidikan juga dikatakan sebagai sebuah aktivitas yang memiliki tujuan tertentu agar mampu mengembangkan potensi yang dimiliki

peserta didik (Nurkholis, 2013). Dengan kata lain pendidikan merupakan usaha atau aktivitas yang dilakukan secara sadar dengan tujuan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman, maka dari itu inovasi pendidikan sangat penting dilakukan.

Inovasi pendidikan adalah suatu pemikiran atau mengolah pikiran yang menghasilkan produk baru dengan tujuan mengatasi permasalahan dalam bidang pendidikan (Kusnandi, 2017). Suatu inovasi pendidikan dapat dilakukan dengan hal yang sederhana atau hal yang kecil. Misalnya dengan membuat pembelajaran yang efektif. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Jika pada proses pembelajaran guru masih mendominasi dan siswa tidak diberikan kesempatan dalam menyampaikan pendapat mereka maka pembelajaran tersebut tidak dapat berjalan dengan efektif (Inah, 2015).

Agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif seorang guru harus mampu mengenali karakteristik siswanya. Menurut Lubis (2018) mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik siswa sangat penting dilakukan agar dapat dijadikan sebagai petunjuk untuk menentukan strategi dalam pembelajaran. Pada anak usia Sekolah Dasar biasanya masih berada pada tahap operasional konkrit, dimana siswa dalam belajar memerlukan benda-benda yang bersifat konkrit. Menurut (Ibda, 2015) siswa akan kesulitan bila tidak dibantu dengan benda-benda yang mampu menampilkan apa yang dimaksud. Oleh karena itu, di sekolah dasar sangat penting untuk menggunakan media pada proses pembelajaran.

Media secara harafiah berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang diartikan sebagai pengantar (Satrianawati, 2018). Media merupakan berbagai jenis

komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Susilana, 2009). Sementara itu, media dapat dikatakan sebagai wahana penyalur pesan dan informasi dalam belajar (Muhson, 2010). Dalam perspektif pendidikan media dikatakan sebagai instrumen yang strategis untuk menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran (Arsyad, 2011).

Namun pada saat ini penggunaan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal, sebagian besar guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran, buku yang digunakan masih memiliki banyak kekurangan serta materi didalamnya sangat sedikit dan penyajiannya juga kurang menarik (Oktaviarini, 2017). Selain itu kurangnya penggunaan media yang inovatif dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Pada kurikulum 2013 yang saat ini sedang dilaksanakan di sekolah-sekolah khususnya di sekolah dasar mengutamakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 dipusatkan kepada aktifitas siswa dalam mengikuti poses pembelajaran, guru sebagai sumber informasi yang diharapkan mampu membuat siswa berpikir kreatif, mandiri dan aktif (Fadzilah et al, 2019). Namun guru juga harus tetap membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta menciptakan suasana pembelajaran dengan baik agar siswa mudah menerima pembelajaran. Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sekolah tentang proses pembelajaran pada subtema 1 tema 8 kelas 4 di SD Negeri 2 Penglatan Kecamatan Buleleng maka dilaksanakan kegiatan wawancara dan penyebaran koesioner.

Pelaksanaan kegiatan wawancara, observasi dan penyebaran koesioner dilaksanakan pada tanggal 19 November 2020 di SD Negeri 2 Penglatan

Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021. Ketika melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan tentang permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran tematik khususnya tema 8 yaitu media pembelajaran yang disiapkan oleh sekolah sangat kurang, sehingga saat pembelajaran cenderung hanya menggunakan gambar-gambar yang tersedia pada buku siswa, serta guru jarang menggunakan media tambahan untuk mengajar. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa serta guru mengalami kesulitan untuk merencanakan, membuat, dan menggunakan media yang kreatif dan inovatif.

Hasil penyebaran kuesioner diperoleh bahwa, (1) guru menyatakan sangat perlu menggunakan media pembelajaran saat mengajar, (2) guru menyatakan bahwa sangat perlu menggunakan media selain buku, (3) guru menyatakan bahwa jarang menggunakan media berupa *powerpoint* interaktif saat mengajar, (5) guru menyatakan bahwa *powerpoint* interaktif yang digunakan sudah relevan dengan materi pembelajaran, (6) guru menyatakan bahwa *powerpoint* interaktif yang digunakan hanya berisikan gambar dan teks saja, (7) guru menyatakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat penting dikembangkan dan menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif penting untuk dikembangkan. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran akan lebih baik dan efektif bila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu peran guru dalam mengajar di kelas. Metode ceramah yang sering digunakan guru dalam mengajar akan tampak bervariasi bila seorang guru menggunakan media pada saat proses pembelajaran, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran

akan membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Apabila penggunaan media pembelajaran dikembangkan secara kreatif proses kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajarannya akan tercapai dengan baik (Arda, 2015).

Proses pembelajaran dikatakan selalu memiliki tiga komponen penting, seperti: (1) guru sebagai pemberi informasi, (2) siswa sebagai penerima informasi, dan (3) komponen atau isi informasi itu berupa materi (Sanjaya, 2006). Saat proses pembelajaran sangat sering terjadi kesalahan, artinya informasi yang diberikan oleh guru tidak dapat dipahami oleh siswa secara keseluruhan, jangan sampai siswa salah dalam memahami informasi yang telah disampaikan oleh guru. Untuk meminimalisir hal tersebut terjadi pada siswa, guru dapat mengembangkan kemampuan serta kreativitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran yang akan diterapkan pada proses pembelajaran di dalam kelas dengan memilih media pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif akan sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media ini dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Aplikasi *powerpoint* biasanya digunakan dalam kegiatan presentasi, *powerpoint* adalah suatu software yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah (Anyan et al., 2020). Dengan menggunakan *powerpoint* dapat membuat sebuah gagasan menjadi lebih menarik. Dengan media pembelajaran *powerpoint*

interaktif materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkrit, serta dapat menampilkan berbagai menu yang menarik seperti materi, games, kuis, dan gambar (Indriyanti, 2017). Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dianggap cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh *research* (Anyan et al., 2020) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif subtema keindahan alam negeriku yang layak digunakan pada siswa kela IV sekolah dasar.

Harapan dikembangkannya media ini agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Berpijak pada hal tersebut, maka perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya pada tema 8 subtema 1 lingkungan tempat tinggalku. Adapun penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8 Kelas IV Di SD Negeri 2 Penglatan Kecamatan Buleleng Semeater 2 Tahun Pelajaran 2020/2021”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang diuraikan, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Materi yang ada di buku siswa sangat sedikit
2. Saat pembelajaran penggunaan media kurang maksimal karena guru hanya menggunakan satu sumber belajar yaitu buku siswa

3. Kurangnya penggunaan media yang inovatif dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Keaktifan siswa kurang dalam pembelajaran
5. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukannya pembatasan masalah sehingga penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran IPA. Selain itu, penggunaan media ini akan lebih bagus di tampilkan melalui laptop/komputer. Sebaliknya, ketika melalui HP (*handphone*), media ini akan terlihat berantakan sehingga siswa akan sulit menggunakannya.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana proses Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Subtema 1 Tema 8 Kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana validitas Media *Powerpoint* Interaktif Pada Subtema 1 Tema 8 Kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan Proses Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Subtema 1 Tema 8 Kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk Mengetahui Validitas Media *Powerpoint* Interaktif Pada Subtema 1 Tema 8 Kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media ini menyumbang dua manfaat secara teoretis dan secara praktis. Beberapa manfaat yang diperoleh sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Ditinjau secara teoretis pengembangan ini menjadi landasan teori dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga nantinya bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Bagi Guru

Media pembelajarana ini dapat memudahkan dalam menyampaikan materi lingkungan tempat tinggalku sehingga nantinya dapat diciptakan situasi belajar yang positif.

- 3) Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media ini menyumbang kontribusi positif karena pengembangan ini menciptakan produk *powerpoint* interaktif yang nantinya bisa menunjang dalam peningkatan mutu sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi ketika ingin meneliti media yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berisi materi lingkungan tempat tinggal
2. Media pembelajaran memuat beberapa komponen:
 - a. Teks
 - b. Gambar
 - c. Kuis
3. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:
 - a. Pembukaan
 - (1) Judul media
 - (2) Kompetensi dasar
 - b. Materi pembelajaran yang disajikan dengan teks dan gambar
Kuis yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan
4. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini menggunakan tombol navigasi untuk mempermudah penggunaan
5. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif didesain menarik dan dapat merangkum materi

6. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik
7. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, teks yang tidak monoton, animasi-animasi yang beragam, gambar yang sesuai dengan materi, serta adanya kuis-kuis yang menarik perhatian siswa
8. Pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* 2010. Pengguna dapat membuka file *powerpoint* interaktif jika memiliki *Microsoft powerpoint* pada komputer.
9. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dimasukkan pada CD dan dapat dibuka jika memiliki *Microsoft powerpoint*
10. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan hanya untuk pegangan guru

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan materi yang terdapat pada buku siswa mengakibatkan siswa kesulitan dalam belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran pada tema 8 subtema 1 lingkungan tempat tinggal sangat terbatas. Hal ini juga didukung hasil kuesioner pada tanggal 19 November 2020 di SD Negeri 2 Penglatan Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 yang menyatakan (1) guru menyatakan sangat perlu menggunakan media pembelajaran saat mengajar, (2) guru menyatakan bahwa sangat perlu menggunakan media selain buku, (3) guru menyatakan bahwa jarang menggunakan media berupa *powerpoint* saat mengajar, (5) guru menyatakan bahwa *powerpoint* interaktif yang digunakan sudah relevan dengan materi pembelajaran, (6) guru menyatakan bahwa *powerpoint* interaktif

yang digunakan hanya berisikan gambar dan teks saja, (7) guru menyatakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat penting dikembangkan dan menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif penting untuk dikembangkan. Atas dasar tersebut, dipandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *powerpoint*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Berikut ini merupakan asumsi pengembangan media.

- 1) Siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 telah menguasai keterampilan membaca sehingga dapat menggunakan media secara maksimal.
- 2) Dalam pembelajaran media pembelajaran *powerpoint* interaktif belum pernah dimanfaatkan oleh guru
- 3) Memudahkan siswa mempelajari materi pada tema 8 sub tema 1 lingkungan tempat tinggalku
- 4) Menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses belajar karena dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini akan menciptakan *learning experience* yang berbeda kepada siswa dibandingkan dengan penggunaan buku konvensional maupun media *powerpoint* yang biasa disajikan.

2. Keterbatasan pengembangan

Media yang dikembangkan hanya dibuat berdasarkan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pada tema 8 (khususnya pembelajaran IPA). Model ADDIE digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media ini. Adapun tahapan-tahapannya yaitu analyze analisis), design

(perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Namun, keterbatasan finansial, waktu, tenaga, dan sumber daya serta keadaan pada saat ini dimana sedang terjadi pandemi Covid-19, menjadikan penelitian ini hanya sampai pada tahap development.

1.10 Definisi Istilah

Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan produk atau bisa juga digunakan memperbaiki produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan.
2. Media pembelajaran powerpoint interaktif adalah media *powerpoint* yang didalamnya berisikan teks, gambar, materi dan gambar sesuai materi, kuis dan *powerpoint* ini terdapat interaksi didalamnya sehingga dapat menarik perhatian siswa.
3. Lingkungan tempat tinggal adalah materi yang dibelajarkan pada tema 8 subtema 1 kelas IV SD. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pada siswa mengenai lingkungan tempat tinggal.
4. Model ADDIE adalah model pengembangan yang melalui lima tahap. Kelima tahap itu adalah analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Terbatasnya waktu, tenaga, finansial, dan sumber daya, serta keadaan pada saat ini dimana sedang terjadi pandemi Covid-19,

menyebabkan penelitian ini dilaksanakan sampai tahap *analyze, design,* dan *development* saja.

