

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan, dan (10) Definisi Istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada masa sekarang ini sangat berbeda dengan pembelajaran pada masa lalu. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Widhiya, 2011). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar.

Di era sekarang ini, teknologi masuk dengan mudahnya kedalam kehidupan kita, termasuk salah satunya kedalam bidang Pendidikan. Pendidikan menjadi cara dalam membentuk karakter, budaya, dan kualitas pribadi seseorang. Pendidikan memiliki peran mengembangkan pribadi seseorang, baik pada dimensi intelektual moral maupun psikologis sebagai jembatan penghubung masa

ketidaktahuan menuju masa depan menjadi tombak pembangunan bangsa dan negara (Borg, W. R., Gall, J. D & Gall, M. D. 2003). Kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik menjadi kunci pokok keberhasilan dari pendidikan yang ditanamkan. Bagi kehidupan umat manusia, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil jika suatu kelompok manusia dapat hidup dan berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka (Daryanto, 2010).

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan saat ini berkembang pesat. Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan akan tercipta sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Melalui pendidikan anak-anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga, serta masyarakat. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi, mengubah tingkah laku dan menambah pengetahuan yang akan merubah kehidupan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, masalah pendidikan sudah menjadi tanggung jawab bersama antar keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Sehubungan dengan itu sangat diperlukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran terutama dalam upaya

memecahkan permasalahan pembelajaran agar lebih berkualitas. Searah dengan perkembangan pendidikan dimasa depan mengharuskan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dilakukan karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa saat belajar.

Untuk meningkatkan motivasi dan inovasi pembelajaran di dalam kelas yakni bisa menggunakan multimedia interaktif, dimana dalam era sekarang ini teknologi merupakan hal yang sangat perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas. Tidak hanya untuk menginovasi, tetapi juga bisa membuat semangat dan keaktifan siswa meningkat sehingga akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Terlebih lagi saat ini proses pembelajaran dilakukan secara daring akibat adanya pandemi virus Covid-19. COVID-19 (Coronavirus) adalah penyakit menular akibat dari coronavirus yang baru ditemukan (Ciotti et al., 2020). Dampak daripada Covid 19 ini, berbagai gaya hidup dunia berubah dan harus menyesuaikan diri. Dari himbuan untuk menjaga jarak, mengurangi perjalanan sedikit mungkin, hingga langkah pengamanan dampak covid 19 melalui dunia pendidikan. Pada kondisi seperti ini semua guru atau tenaga pendidik diharuskan untuk mengganti pembelajaran menggunakan E-learning atau melalui media *online*.

Berbagai *platform* digunakan untuk melakukan pengajaran sehingga perlu didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik dan pemanfaatan teknologi informasi (Rusman, 2019). Seluruh siswa diwajibkan untuk menggunakan alat komunikasi seperti *handphone* dengan bijak untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran daring dengan tatap muka melalui aplikasi menjadi hal yang paling menguntungkan guna memutus penyebaran Covid-19 serta menjaga kesehatan keselamatan jiwa guru dan siswa dari terpaparnya virus tersebut (La Ode

Onde et al., 2021). Kebanyakan guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam memahami media pembelajaran yang efektif untuk siswa di masa pembelajaran daring.

Situasi pandemi Covid-19 seperti ini, pembelajaran daring diatur melalui Surat Edaran Kemdikbud mengenai Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa 3 Darurat Covid-19 terdapat kebijakan yaitu pembelajaran daring guna memberikan sebuah pengalaman belajar yang sangat bermakna, tidak menjadi beban dalam menyelesaikan semua kurikulum untuk kelulusan, pembelajaran dititikberatkan pada pengembangan kecakapan hidup yaitu tentang pandemi Covid-19 dan pembelajaran tugas dapat divariasikan antar siswa, mengikuti bakat dan minat serta keadaan masing-masing termasuk meninjau kembali kesenjangan fasilitas belajar yang dimiliki di rumah (Kemendikbud, 2020). Namun tujuan yang ditetapkan itu sangat jauh dari harapan. Guru yang kesulitan menyampaikan materi pembelajaran membuat siswa enggan untuk belajar, selain itu terkadang siswa tidak ikut belajar karena kendala kuota ataupun alat elektronik yang harus dimiliki. Kendala seperti itu yang dihadapi oleh lembaga pendidikan di Indonesia di masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran IPA di SD Negeri 1 Banjar Bali diperoleh informasi bahwa umumnya guru saat melakukan proses pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran langsung yang bisa disebut dengan model pembelajaran konvensional. Selain itu materi IPA sulit dipahami siswa karena materinya bersifat abstrak. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai panduan dalam menyampaikan materi

pembelajaran dan mencatatkan poin-poin penting di papan tulis. Kemudian, siswa diminta untuk mencatat apa yang telah dituliskan guru di papan tulis. Guru juga menggunakan media berupa gambar, yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dibagikan kepada setiap siswa. Penggunaan media gambar, cara mengajar dengan ceramah dan mencatatkan poin-poin penting dari materi membuat siswa cepat merasa bosan, dan terkesan monoton. Padahal guru berperan sangat aktif dalam model pembelajaran ini, sedangkan siswa akan berperan pasif dengan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru atau dengan kata lain pembelajaran dengan metode ceramah. Sehingga keaktifan siswa didalam kelas atau antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sangat terbatas. Keaktifan peserta didik yang sangat rendah berdampak pada motivasi belajar Tematik yang rendah, seperti yang terjadi pada peserta didik kelas V.

Berdasarkan observasi di sekolah tersebut, nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA adalah 67, namun hanya sekitar 45 % dari total 37 peserta didik yang mencapai nilai KKM. Yang mengacu pada aspek-aspek dalam peningkatkan hasil belajar siswa meliputi : 1) keberanian siswa dalam bertanya, 2) keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, 3) kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas, 4) kemampuan siswa dalam keterampilan berdiskusi, serta 5) kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya. Selain itu, hasil dari observasi yang didapatkan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan untuk media pembelajaran di sekolah ini sudah memadai karena tersedianya laboratorium komputer dan memiliki beberapa proyektor untuk di kelas, tetapi belum dimaksimalkan pemanfaatannya. Media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru adalah buku cetak dan lembar kerja peserta didik. Selain media

tersebut, guru juga menggunakan power point sebagai media presentasi. Namun, pembuatannya masih sederhana sehingga terlihat kurang menarik, kurang bervariasi dan belum bersifat interaktif. Hal ini sesuai dengan hasil observasi melalui wawancara yang peneliti lakukan terhadap peserta didik kelas V SDN 1 Banjar Bali, yaitu 55% peserta didik masih kurang dalam tingkat keberhasilan belajar.

Pada hakekatnya IPA dipandang dari segi produk, proses dan dari segi pengembangan sikap. Artinya belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk) dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikan sebagai aspek penting kecakapan hidup (Julianto,dkk 2011:5). Namun hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah, belum terlihat pembelajaran IPA yang sebenarnya. Pembelajaran masih menekankan pada sejumlah fakta dan konsep. Guru juga masih sering menggunakan metode ceramah, meskipun kadang diselingi dengan metode tanya jawab, namun guru belum mampu mengkondisikan siswa untuk fokus pada materi. Masihbanyak siswa yang bercengkrama dengan teman sebangkunya, ada yang memukul-mukul meja bahkan ada yang mengantuk. Oleh sebab itu dipandang perlu mengembangkan media pembelajaran untuk mengemas pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran akan sangat mempengaruhi siswa dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran (Hamid

et al., 2020). Dengan tersedianya media pembelajaran, guru sebagai pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat juga harus mempertimbangkan tentang karakteristik peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media untuk menyampaikan materi yang dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi yang sulit dimengerti oleh siswa, sehingga materi yang disampaikan mudah untuk dipahami. Selain itu media yang dibuat dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam belajar mata pelajaran IPA dengan menyenangkan berbantuan teknologi (Nursyam, 2019).

Dengan teknologi informasi media pembelajaran yang telah berkembang saat ini maka dapat diwujudkan dengan dibuatkan media pembelajaran interaktif berbasis media powerpoint. Media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* merupakan media pembelajaran yang bersifat nyata karena menghadirkan materi yang bersifat abstrak dalam bentuk konkret menggunakan video dan juga gambar (Wijayanti & Christian Relmasira, 2019). Media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlatifah (2015) mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *Microsoft Powerpoint* pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media oleh siswa adalah 87,81% di mana media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Limbong (2016) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berupa *Powerpoint* Interaktif untuk siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata 3,17 % dengan

kategori baik yang menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *powerpoint* untuk siswa dinilai jauh lebih baik dibandingkan penggunaan pembelajaran dengan ceramah atau penggunaan *textbook* (Saputra & Mendrofa, 2021). Hal ini mampu mengatasi beberapa permasalahan teknis seperti visual kurang menarik, mampu menggambarkan atau memberikan ilustrasi tentang suatu proses kejadian, dan konsep-konsep IPA yang sulit digambarkan melalui lisan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis memandang perlu mengembangkan topik berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI TAHUN PELAJARAN 2021/2022”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar yakni :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah sehingga keaktifan siswa masih rendah.
2. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media presentasi pada mata pelajaran IPA.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah sebelumnya, maka masalah yang disajikan masih sangat luas, sehingga perlu dilakukan penyempitan masalah. Masalahnya dipersempit karena keterbatasan waktu, anggaran, keterampilan peneliti dan sumber daya. Penelitian ini dibatasi pada

masalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran, yang membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran IPA, maka pada penelitian ini hanya sebatas mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis media presentasi pada siswa kelas V di SDN 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media Presentasi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana Validitas ahli materi, ahli desain, ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil, mengenai kelayakan Media Presentasi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Presentasi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022
2. Mendeskripsikan Validitas ahli materi, ahli desain, ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil mengenai kelayakan Media Presentasi pada Mata

Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri, para guru sekolah, maupun untuk universitas. Adapun manfaat atau pentingnya penelitian ini yaitu:

#### 1. Bagi Peneliti

- a. Dapat memberikan bekal pengetahuan untuk menjadi seorang guru yang profesional serta mengetahui cara untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dengan media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* terkhusus mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD.
- b. Dapat memberikan bekal pengetahuan tentang penelitian *Research and Development* (R&D).
- c. Dapat memberikan pengalaman melakukan penelitian *Research and Development* (R&D) dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD.
- d. Dapat memiliki produk media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* untuk digunakan di masa yang akan datang.

#### 2. Bagi Guru

- a. Dapat mengetahui pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Dapat memperoleh inspirasi terkait dengan penelitian *Research and Development* (R&D) dan memperoleh contoh media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD.

3. Bagi Sekolah

a. Dapat memiliki contoh media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* mengacu pada materi IPA untuk siswa kelas V SD.

b. Dapat memiliki bahan bacaan tambahan terkait dengan penelitian *Research and Development* (R&D) khususnya dalam upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD.

4. Bagi Universitas

Dapat memiliki bahan bacaan tambahan perpustakaan terkait dengan penelitian *Research and Development* khususnya dalam upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif berupa Media presentasi, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media berbasis *Microsoft Powerpoint* yang dipadukan dengan video dan gambar. Pada media presentasi ini terdapat menu yang terdiri atas Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran serta materi, agar pembelajaran lebih menyenangkan dilengkapi dengan kuis, profil dari pembuat dan ikon untuk mengakhiri tampilan. Isi media presentasi mengangkat mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem peredaran darah. Dengan media presentasi ini

guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan dilengkapi dengan kuis interaktif yang membuat siswa merasa senang dalam belajar.

2. Media berbasis *Microsoft Powerpoint* digunakan untuk siswa kelas V SD.
3. Pada Media Presentasi memiliki kelebihan dalam hal didesain dengan tampilan yang menarik, penuh warna dan diharapkan dapat menumbuhkan antusias belajar siswa, dilengkapi dengan tombol untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media, dan menggunakan bahasa yang sederhana sesuai gaya bahasa anak-anak sehingga mudah dipahami.
4. Media *Microsoft Powerpoint* ditampilkan dengan menggunakan peralatan berupa komputer/laptop, proyektor, layar, dan speaker.
5. Media berbasis *Microsoft Powerpoint* yang disusun digunakan untuk menumbuhkan antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran, dengan menampilkan materi, gambar dan video yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
6. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif berupa Media presentasi dikembangkan untuk siswa sekolah dasar ini berdasarkan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti kelas V kurikulum K13.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa terlebih dahulu. Dalam proses pembelajaran dikelas siswa akan cepat bosan jika tidak didampingi dengan media yang dapat membantu siswa dalam belajar. Belajar akan sangat erat dengan guru. Guru sebagai panutan siswa dalam pembelajaran dikelas sebaiknya menyampaikan materi yang membuat siswa paham, akan tetapi guru masih menggunakan metode ceramah, kurangnya guru dalam menggunakan

media dalam proses pembelajaran, dan ketidakmampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran mempengaruhi siswa dalam belajar. Dengan dibuatkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berupa Media presentasi ini diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan dikemasnya media pembelajaran dengan media Media presentasi ini diharapkan juga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Sehingga produk media pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi siswa dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi pengembangan**

- a. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa media presentasi yang memungkinkan siswa dan guru bisa lebih interaktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Siswa telah terbiasa menggunakan LKS dan buku paket untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran
- c. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu berangkat dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang produk awal, Validitas, revisi produk, uji coba dan revisi produk.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa Media presentasi ini terbatas pada mata pelajaran IPA.

- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa Media presentasi ini hanya dikembangkan untuk siswa Sekolah Dasar kelas V di SD N 1 Banjar Bali dan diterapkan pada semester ganjil SD N 1 Banjar Bali.
- c. Penyebaran produk dari hasil pengembangan hanya terbatas di mata pelajaran IPA kelas V SD N 1 Banjar Bali, dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Media presentasi dalam penelitian ini adalah media Media presentasi yang telah dimodifikasi sedemikian rupa.
2. Model pengembangan ADDIE merupakan model yang mempunyai lima tahapan dalam pengembangannya, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap-tahap tersebut tersusun secara terperinci sehingga memudahkan dalam pengembangannya.
3. Media pembelajaran merupakan perantara terjadinya komunikasi dari pengirim pesan ke penerima pesan yang mencakup semua sumber yang diperlukan berupa *hardware* dan *software*, meliputi manusia, materi atau kajian untuk membangun suatu kondisi yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
4. Microsoft Powerpoint adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tampilan presentasi yang menarik.

5. IPA adalah cara yang digunakan untuk mengamati alam sehingga membentuk sebuah pandangan baru tentang suatu objek yang diamati.

