

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi seperti saat ini, di mana kemajuan teknologi telah berkembang pesat, terutama dalam bidang Pendidikan, Pendidikan memiliki peranan penting. Pendidikan menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia pada era globalisasi ini. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi dan memperoleh pengetahuan yang lebih tinggi bagi setiap individu, baik dari segi fisik maupun spiritual, dengan mengikuti nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dibutuhkan penggunaan media yang dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, pemikiran, dan aspirasi siswa sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, media juga dapat membantu mengatasi kebosanan belajar. Sebagai salah satu alat bantu pembelajaran, *microsoft powerpoint* merupakan sebuah aplikasi yang berguna. Dengan *microsoft powerpoint*, pengguna dapat dengan mudah dan efisien membuat materi presentasi. Keunggulan utama dari *microsoft powerpoint* adalah kemudahannya yang dapat diakses oleh siapa saja, sehingga banyak

digunakan untuk kegiatan presentasi, pengajaran, pembuatan animasi, dan berbagai keperluan lainnya. (Irfan et al., 2019).

Kemajuan teknologi tidak hanya berperan negatif dalam kehidupan sosial budaya dan keagamaan masyarakat. Fenomena ini merupakan akibat dari arogansi paradigma modernisasi dalam pembangunan yang cenderung menggugurkan budaya tradisional dan kearifan lokal, sebagaimana diutarakan oleh tokoh-tokoh teoritis postmodernis yang kritis. Munculnya kerawanan sosial budaya dan lingkungan tentunya akan berkontribusi pada disharmoni sosial. Harmoni sosial dan toleransi sangat penting dalam kehidupan masyarakat multikultural atau multicultural (Adnyana., 2020:1).

Untuk membangun kehidupan yang harmonis, masyarakat perlu mengetahui nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kearifan lokal, seperti filosofi Tri Hita Karana. Tradisi Tri Hita Karana menekankan perlunya menyeimbangkan prestasi budaya dan pribadi dalam semua kegiatan pendidikan. Pelestarian kearifan lokal (tri hita karana) harus berjalan seiring dengan memelihara keterlibatan yang sistematis di sekolah (Dewi et al., 2019). Pengelolaan sekolah yang didasarkan pada nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan kerja guru dan keterikatan organisasi. Nilai-nilai yang terdapat dalam Tri Hita Karana memiliki pentingnya dalam penerapan manajemen sekolah untuk meningkatkan kecerdasan spiritual serta kepuasan kerja bagi guru dan siswa.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan, peneliti menemukan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam muatan

IPAS, kurang menarik minat siswa. Selain itu, siswa juga lebih cenderung menjadi bosan selama proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diketahui bahwa guru tidak pernah menggunakan media sebagai bahan ajar dan hanya menggunakan buku teks sebagai bahan ajar karena sulit bagi guru untuk membuat media yang menarik selama proses pembelajaran. Inilah sebabnya mengapa siswa Kelas IV berprestasi kurang baik dalam muatan IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka guru membutuhkan alat bantu untuk membuat media pembelajaran. Microsoft *powerpoint* merupakan aplikasi presentasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program *powerpoint* ini dapat diintegrasikan dengan microsoft lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan sebagainya. Pembelajaran menggunakan *powerpoint* ini dibuat untuk menjadi interaktif, di mana media presentasi *powerpoint* dilengkapi dengan alat pengendali yang memungkinkan pengguna untuk memilih opsi yang mereka inginkan, termasuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. (Murnasih, 2013). Penggunaan media pembelajaran interaktif membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan membangkitkan antusiasme siswa. Respons siswa terhadap media *powerpoint* interaktif sangat positif. *powerpoint* interaktif memiliki kemampuan untuk menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, foto, dengan berbagai variasi warna dan jenis tulisan, serta fitur hyperlink, audio, video, dan animasi. *powerpoint* menjadi media yang mampu mengkomunikasikan karakteristik penting dari materi yang ingin disampaikan. Dengan berbagai fungsi yang ada, PowerPoint dapat menyesuaikan diri dengan gaya belajar siswa, termasuk visual, audio, kinestetik, dan verbal. Selain menyajikan video, teks, dan

gambar, media interaktif ini juga mencakup soal-soal interaktif yang memungkinkan siswa untuk menjawab langsung dan mendapatkan umpan balik tentang jawaban yang benar atau salah. Hal ini membantu mencegah kebosanan siswa terhadap teks dan gambar dalam permainan *powerpoint* interaktif.

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap gairah belajar siswa, seperti pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Muatan IPAS merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, hukum dan politik, dan sosiologi/antropologi. Disiplin ilmu ini didasarkan pada gagasan bahwa geografi memberikan wawasan tentang daerah, sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa masa lalu, dan ekonomi menghubungkan hukum dan peraturan dengan berbagai jenis kebutuhan manusia, peraturan yang ada di masyarakat (Anggara, 2019). Ini menunjukkan tingkat kohesi yang tinggi karena menawarkan wawasan ke dalam politik dan bagaimana seseorang memperoleh kekuasaan. Sosiologi/antropologi memberikan wawasan tentang nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, dan banyak lagi (Anshori, 2014). Oleh sebab itu media pada muatan IPAS penting untuk di buat supaya siswa lebih memahami materi mengenai geografi, ekonomi, hukum dan politik, dan sosiologi/antropologi

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media PowerPoint yang digunakan untuk konten IPAS menggunakan metode ADDIE. Metode ADDIE merupakan model pengembangan yang sederhana dan terdiri dari tiga tahap. Setiap tahap dalam model penelitian ini selalu diikuti dengan evaluasi dan revisi untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Pengembangan media *powerpoint* ini akan disajikan dalam bentuk slide presentasi yang menarik dan interaktif, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menghadapi pengalaman belajar yang lebih beragam.. Dengan demikian peneliti membuat sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Di SD Negeri 5 Banyuning”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi dalam penelitian sebagai berikut.

1. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran hanya mengandalkan buku ajar sebagai sumber utama.
3. Terdapat kekurangan dalam penyediaan media, sarana, dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.

### 1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, sehingga perlu dilakukannya pembatasan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *powerpoint* yang didasarkan pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran materi "Cerita Tentang Daerahku" pada muatan IPAS.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan perumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS kelas IV sekolah dasar, menurut hasil evaluasi ahli dan uji coba program?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS kelas IV sekolah dasar, menurut hasil evaluasi ahli dan uji coba program?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, Adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mendeskripsikan validitas media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS kelas IV sekolah dasar, menurut hasil evaluasi ahli dan uji coba program
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa mengenai media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS kelas IV sekolah dasar, menurut hasil evaluasi ahli dan uji coba program

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Temuan dari penelitian ini memiliki nilai penting dalam pengembangan pengetahuan di bidang Pendidikan, terutama terkait pengembangan media PowerPoint interaktif berdasarkan konsep tri hita karena pada materi "Cerita Tentang Daerahku" pada muatan IPAS untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi guru, media *powerpoint* interaktif berlandaskan tri hita karena dapat digunakan refrensi media pembelajaran khususnya pada materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.
- b. Bagi siswa, dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif yang didasarkan pada konsep tri hita karena, terutama pada materi "Cerita Tentang Daerahku" dalam muatan IPAS, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam proses belajar.
- c. Bagi sekolah, penggunaan media *powerpoint* interaktif yang berlandaskan konsep tri hita karena dapat menjadi pedoman dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- d. Bagi peneliti, untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang proses pengembangan media pembelajaran, diperlukan pemahaman tentang langkah-langkah yang terlibat dalam proses tersebut.

### 1.7 Manfaat Hasil Penelitian

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan media PowerPoint akan membantu siswa untuk mengenali dan memahami makna materi dengan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari yang dapat dipelajari.



2. Media *powerpoint* ini menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam format 2 Dimensi, dalam proses pengembangannya.
3. Media *PowerPoint* ini dikembangkan menggunakan aplikasi Microsoft *PowerPoint 2019*
4. Media *PowerPoint* ini ditunjukkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

### 1.8 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Dalam hasil pengembangan media *powerpoint*, siswa akan diarahkan untuk melihat makna dalam materi dengan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dan dapat dipelajari.
2. Dalam pengembangannya, media *PowerPoint* menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam format 2 Dimensi.
3. Media *PowerPoint* ini dikembangkan menggunakan aplikasi Microsoft *PowerPoint 2019*
4. Media *PowerPoint* ini ditunjukkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

## 1.9 Pentingnya Pengembangan

Dengan mengembangkan media PowerPoint interaktif yang didasarkan pada konsep tri hita karena pada materi "Cerita Tentang Daerahku" dalam muatan IPAS, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam pendidikan, penting untuk menyediakan sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat mendorong proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sambil tetap mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengembangan media PowerPoint ini penting agar siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari karena dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari yang nyata.

## 1.10 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi dari peneliti

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media *PowerPoint* ini sebagai berikut.

- a. Penggunaan media *powerpoint* interaktif yang berdasarkan konsep tri hita karena pada materi "Cerita tentang Daerahku" dalam muatan IPAS untuk siswa kelas IV sekolah dasar dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai bagi siswa.
- b. Saat ini belum ada media pembelajaran IPAS yang telah dikembangkan menggunakan PowerPoint untuk materi "Cerita tentang Daerahku" dalam muatan IPAS bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk ini sebagai berikut.

- a. Pengembangan media *PowerPoint* berbasis pendekatan kontekstual terbatas hanya pada materi cerita tentang daerahku muatan IPAS yang ada di kelas IV sekolah dasar
- b. Pengembangan media *PowerPoint* dengan pendekatan kontekstual hanya terfokus pada materi "Cerita tentang Daerahku" dalam muatan IPAS yang diajarkan pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

