

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dibutuhkan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Menurut UU No. 20 tahun 2003 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.

Pendidikan menjadi salah satu hal penting yang harus dilakukan oleh manusia dalam meningkatkan akal dan budi pekertinya. Dalam proses pendidikan terdapat interaksi antara guru dan siswa, dimana guru berperan dalam membantu siswa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Andhika, 2021). Saat ini yang menjadi sorotan pada dunia pendidikan adalah masalah tentang banyaknya peserta didik yang tidak memiliki kemampuan untuk menjembatani tentang materi yang dipelajari dengan cara peserta didik memanfaatkannya untuk digunakan pada kehidupan nyata peserta didik. Kemajuan suatu negara tergantung pada sistem pendidikan (Andriani & Rasto, 2019). Di lingkungan sekolah pendidikan berperan untuk membimbing, memotivasi dan menyediakan berbagai sumber belajar bagi peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan intelektual melalui pendidikan disiplin ilmu berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 (Herliana & Anugraheni, 2020).

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berkembang sangat pesat yang mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk pada dunia pendidikan sehingga teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Menurut Warsita (2018) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna. Hal ini memberikan pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan dan komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa. Pemanfaatan teknologi akan memberikan efektifitas dan kemudahan belajar serta memberikan variasi belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media dimana media pembelajaran dapat meningkatkan minat, perhatian dan pikiran siswa dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan pada saat ini merupakan media yang mengikuti perkembangan dari teknologi. Jean Piaget menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menjadi penting untuk anak pada pendidikan Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan fungsi media yang juga memberikan pengalaman kongkret pada siswa (Arsyad, 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan penemuan atau *discovery Learning* untuk mempeleajari diri sendiri dan alam lingkungan sekitar peserta didik melalui pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik (Mutiara, dkk., 2017). Dalam pembelajaran IPA pendidik diharapkan mampu memberikan bimbingan kepada

peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Namun dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar guru belum menerapkan pembelajaran secara maksimal terdapat banyak kendala dan kesulitan bagi guru dalam proses pembelajaran seperti kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan potensi peserta didik akan efektif apabila guru mampu memilih dan menggunakan media serta model pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang akan turut mempengaruhi suasana dan suasana belajar yang kondusif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran secara baik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih nyata terkait materi yang mungkin tidak bisa dilihat, didengar, dicium, dirasa, atau dialami secara langsung oleh peserta didik (Syahriya, 2019). Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu proses belajar mengajar, berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran yang membantu guru memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan dari materi pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu. Penggunaan media pembelajaran yang tepat penting dilakukan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V dan juga beberapa siswa kelas V SDN 2 Belantih mengatakan bahwa didalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media berupa buku paket saja. Hal tersebut mengakibatkan siswa

tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan pembelajaran monoton dengan ceramah saja tanpa menggunakan media yang menarik sehingga tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran yang diberikan. Adanya keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang hanya mengambil video dari youtube terkesan kurang menarik karena tidak menimbulkan adanya interaksi antara peserta didik karena ketika menggunakan media yang diambil dari youtube siswa hanya bisa menonton tayangan video tersebut sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa rendah.

Tabel 1.1 Hasil belajar IPA materi cahaya Siswa Kelas V

No.	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata siswa	Persentase	Keterangan
1.	7	80	38,8%	Sudah mencapai KKM
2.	11	65	61,2%	Belum mencapai KKM

(Sumber Guru kelas V SD Negeri 2 belantih)

Hasil belajar IPA khususnya pada materi cahaya yang dicapai siswa kelas V dilihat dari hasil nilai ulangan harian yang diberikan, masih ada yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 65. Dari 18 siswa kelas V terdapat 38,8% siswa kelas V sudah memenuhi nilai KKTP dan 61,2%% siswa kelas V belum memenuhi nilai KKTP maka dari itu nilai IPA materi cahaya yang diperoleh oleh siswa kelas V tergolong rendah. Hal tersebut diakibatkan oleh banyak faktor, baik faktor internal siswa itu sendiri, faktor eksternal seperti guru, model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Sedangkan hasil

analisis kuisisioner terhadap guru wali kelas V SD Gugus 5 Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli menunjukkan bahwa guru lebih dominan dalam pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar di bandingkan dengan bahan ajar elektronik . Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penyebaran kuisisioner dengan 5 orang guru kelas V SD gugus 5 Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli, sebanyak 80% guru menyatakan tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar 20% guru mengatakan kadang-kadang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan 100% guru tidak pernah mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Dari hasil kuisisioner menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran di kelas V SD Gugus 5 Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran oleh guru khususnya pada muatan IPA sehingga membuat pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa dan membuat hasil belajar IPA siswa rendah. Untuk dapat meningkatkan minat siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa maka diharapkan bagi guru bisa memilih model dan media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dari segi tampilan maupun bahasa.

Salah satu model serta media pembelajaran yang diduga dapat secara efektif mampu membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPA di kelas V adalah model *discovery learning* dengan media *articulate storyline 3* karena model *discovery learning* dan media *articulate storyline 3* dapat meningkatkan motivasi, minat serta memeberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut Hosnan (2014) menyatakan bahwa *discovery learning*

merupakan model pembelajaran yang menggunakan cara belajar aktif dalam menumbuhkan serta mengembangkan konsep penemuan. Penerapan *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Peserta didik yang awalnya hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru menjadi harus menemukan informasi sendiri (Salmi, 2019). Dalam penerapan *discovery learning* juga memerlukan media yang tepat agar siswa dapat menemukan konsep sendiri berdasarkan media pembelajaran yang disediakan.

Articulate storyline merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate storyline* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash*. Media menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* ini juga dapat digunakan langsung oleh siswa dari rumah dengan menggunakan *smartphone*, mereka dapat mengakses aplikasi tersebut melalui browser yang ada pada *smartphone*.

Model *discovery learning* akan di kombinasikan dengan aplikasi pembelajaran yaitu *articulate storyline 3* dimana peserta didik dapat menemukan pembelajarannya sendiri dalam aplikasi, karena pembelajaran dalam aplikasi di susun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*. Langkah-langkah model *discovery learning* yang pertama yaitu pemberian rangsangan (*stimulation*), siswa akan diberikan permasalahan yang belum ada solusinya, kedua identifikasi masalah (*problem statement*), peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi permasalahan sebanyak mungkin yang berkaitan dengan bahan ajar, ketiga pengumpulan data (*data collection*),

selanjutnya peserta didik akan melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi dengan cara membaca, mengamati melakukan uji coba sendiri, wawancara dan mengamati objek, keempat pengolahan data (*data processing*), peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka dapatkan sebelumnya, kelima pembuktian (*verification*), peserta didik melakukan verifikasi untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternative dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data, keenam menarik kesimpulan (*generalization*), tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan guru dan peserta didik akan membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran discovery learning maka, melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya.

Melihat kelebihan dan pemanfaatan media yang menggunakan peranan teknologi serta mempertimbangkan kebutuhan siswa, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat membantu siswa dalam memahami konsep. Maka diperlukan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA adalah sebagai berikut.

1.2.1 Penggunaan media yang kurang menarik sehingga kurang dalam membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa.

- 1.2.2 Karakteristik siswa yang bervariasi sehingga menuntut guru untuk dapat memahami karakter setiap siswa.
- 1.2.3 Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton
- 1.2.4 Masih terdapat siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Capaian Pembelajaran).
- 1.2.5 Pembelajaran yang monoton hanya berpusat pada guru membuat hasil belajar siswa rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, peneliti hanya ingin membatasi masalah pada pengembangan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* pada muatan IPAS materi Cahaya kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD?

- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan dari media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD?
- 1.4.4 Bagaimana tingkat keektifitasan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD.
- 1.5.2 Mengetahui tingkat valitias dari pengembangan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD.
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan dari media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD.
- 1.5.4 Mengetahui tingkat keektifan dari media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis dan teoritis. Adapaun 2 manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS dengan materi Cahaya serta dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teori-teori atau strategi dalam pembelajaran dan media pembelajaran untuk bidang pendidikan di Indonesia.

1.6.2 Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar sehingga mampu menambah pengalaman belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya pada muatan IPAS materi cahaya dengan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi cahaya kelas V. Dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan terkait pembelajaran muatan IPAS materi cahaya yang lebih menarik dan mampu

membantu guru dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga kemampuan guru dalam proses pembelajaran semakin meningkat.

c. Bagi Sekolah

Dapat menambah media *powerpoint* khususnya berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* yang nantinya bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran IPAS pada materi cahaya kelas V SD.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan alternatif media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga peneliti lainnya juga dapat termotivasi untuk berkarya dalam mengembangkan alternatif media pembelajaran IPAS sehingga mendapatkan hasil yang lebih optimal.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu media berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* pada muatan IPAS materi cahaya kelas V SD. terdapat spesifikasi produk yang diharapkan yaitu, sebagai berikut.

1.7.1 Media yang dikembangkan berupa media *powerpoint* yang dipadukan dengan model *discovery learning*, media akan disusun berdasarkan sintak pembelajaran *discovery learning* yang sebelumnya belum ada yang mengembangkan media serupa, pada media akan memadukan unsur teks, gambar, suara, dan video.

- 1.7.2 Media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* yang akan dikembangkan mengarahkan siswa untuk memaknai materi tentang cahaya yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa sehingga mampu memaknai materi pembelajaran berdasarkan pengalaman siswa sehari-hari.
- 1.7.3 Media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* dikemas dengan menggunakan aplikasi *Website 2 Aapk* yang produknya berupa aplikasi android dan berupa *link website* sehingga peserta didik mampu mengakses dan mengoperasikan media secara mandiri.
- 1.7.4 Media pembelajaran yang dirancang mudah digunakan, mudah dipahami serta menarik untuk siswa sekolah dasar, sehingga mampu menarik perhatian, minat dan motivasi peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* yaitu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terkait materi pelajaran khususnya pada materi cahaya, adanya penggunaan media pembelajaran yang terbatas seperti hanya menggunakan buku siswa atau gambar yang ada dirasa kurang efektif untuk bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, dari hal tersebut akan membuat siswa mudah bosan dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru.

Maka dari itu pengembangan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* penting untuk dilakukan karena media ini akan menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa untuk

mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif serta mampu menumbuhkan sikap mandiri siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan unggul dalam dalam beberapa aspek bila dibandingkan dengan media sederhana lainnya, karena pada media pembelajaran *articulate storyline 3* ini menggabungkan antara teks, gambar, dan video yang menarik digunakan oleh siswa SD sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- b. Media pembelajaran ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran, mampu meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran pada muatan IPA materi cahaya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* pada materi cahaya ini dikembangkan berdasarkan pada karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V SD, sehingga produk ini dibuat hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V SD.
- b. Pembahasan muatan materi IPA SD yang dibatasi pada materi cahaya.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah, yaitu sebagai berikut:

1. Media *powerpoint* berbasis *discovery learning* menggunakan *articulate storyline 3* ini merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan anatara teks, gambar, dan video yang didalamnya dapat menumbuhkan adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.
3. IPA merupakan suatu ilmu yang mengkaji tentang gejala atau fenomena yang saling berhubungan satu sama lain yang didasarkan pada hasil percobaan dan observasi.