

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab I ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka memantangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*).

Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Pristiwanti, dkk 2022). Secara umum, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mendidik yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik. Dalam konteks ini, orang dewasa diharapkan dapat menjadi panutan bagi anak-anak melalui keteladanan, pembelajaran, bimbingan, dan penanaman nilai-nilai etika serta akhlak. Pendidikan juga bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi pengetahuan setiap individu. Proses pembelajaran tidak terbatas pada pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga resmi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh peran keluarga dan masyarakat sebagai lingkungan utama dalam membina, membangkitkan, dan mengembangkan pemahaman serta pengetahuan anak. (Marisyah, dkk 2019).

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Sebagaimana yang kita ketahui, tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas yang artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin. Dan juga tercipta generasi yang memiliki sifat nasionalisme yang tinggi. Tanpa adanya pendidikan, tidak akan ada yang namanya kemajuan. Maka dari itu, pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini. Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi sebuah negara agar dapat

berkembang pesat. Negara-negara yang maju biasanya negara yang memprioritaskan pendidikan bagi warga negaranya. Dengan harapan dengan adanya pendidikan, maka kesejahteraan warga negaranya akan terjamin. Tetapi, pendidikan juga tidak akan berbuah kemajuan apabila sistem dari pendidikan tersebut tidak tepat (Fitri, 2021). Seperti halnya di Indonesia, kualitas pendidikan di Indonesia akhir-akhir ini sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya masalah yang sering timbul adalah pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan. Untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, penggunaan media sangat penting. Meskipun ini bukanlah hal baru, banyak pendidik sudah menyadari betapa besar manfaat media dalam menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada

berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Hasan, dkk 2021). Pendidik dapat menggunakan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Terdapat beberapa program komputer telah dikembangkan dan sudah dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, salah satunya adalah Microsoft *Powerpoint*. Microsoft *Powerpoint* adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran interaktif. Misalnya, Microsoft *Powerpoint* dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi presentasi. Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami materi yang di paparkan. Selain itu, Microsoft *Powerpoint* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang mampu menyajikan materi secara menarik sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Gulo, 2022).

Secara umum, permainan dikenal sebagai sesuatu yang menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat belajar. Beberapa literatur menyebutkan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan, terutama yang melibatkan teknologi digital dan partisipasi aktif siswa, mampu meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis permainan ini bisa menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar, karena membantu siswa menyelesaikan masalah, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan membuat keputusan. *Game education* atau permainan edukatif merupakan jenis permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang di dalamnya mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. (Andari, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah saya lakukan dengan wali kelas V di SD NEGERI 7 DALUNG pada tanggal 06 Agustus 2024 terdapat permasalahan, permasalahannya yaitu siswa yang kurang memahami tentang ekosistem yang harmonis dan juga kurangnya strategi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat dari metode yang di gunakan oleh guru tersebut masi menggunakan metode ceramah dan media pembelajarannya pun masi kurang mendukung dalam pembelajaran, sehingga dari 29 siswa kelas V di peroleh rata-rata penilaian sumatif pada materi ekosistem yang harmonis adalah 67,72. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan lulus apabila minimal memiliki penguasaan 80 (Agung, 2022). Selain itu, dalam Kemendikbudristek BSKAP (2022) siswa dinyatakan kedalam kategori baik atau lulus bila memiliki nilai 86%. SD Negeri 7 Dalung merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Badung yang memiliki fasilitas yang mumpuni. Seharusnya kompetensi belajar siswa juga baik.

Dari permasalahan di atas maka di perlukan inovasi dalam menunjang pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada muatan pembelajaran IPAS pada materi ekosistem yang harmonis. salah satu media yang menarik adalah media *powerpoint* interaktif berbaisi *games*. Media pembelajaran berbasis *games* melalui *powerpoint* valid dan layak digunakan dan nilai yang diperoleh setelah dilakukan nilai tes tuntas, sebagai media informasi audio visual yang kreatif dan komunikatif, motivasi belajar peserta didik lebih baik dan berpengaruh terhadap motivasi belajar, memiliki tampilan yang menarik yang mampu meningkatkan semangat, mengatasi kebutuhan peserta didik dan mudah digunakan, dan menciptakan proses belajar

yang menarik (Hamka, dkk 2023). Oleh karena itu, perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Powerpoint* Berbasis *Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPAS Ekosistem Yang Harmonis SD Negeri 7 Dalung.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode ceramah yang digunakan saat pembelajaran berlangsung sangat monoton sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan merasa bosan.
- 2) Guru kurang menggunakan teknologi secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa menjadi tidak tertarik dan merasa bosan.
- 3) Guru kurang variasi serta kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan merasa bosan.
- 4) Materi pada IPAS yang sulit dipahami oleh siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk menyelesaikan masalah utama. Batasan masalah ini berupa kurangnya media pembelajaran materi ekosistem yang harmonis muatan IPAS di kelas V SD Negeri 7 Dalung. Oleh sebab itu, pengembang melakukan Pengembangan Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPAS Ekosistem Yang Harmonis SD Negeri 7 Dalung.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun dari *powerpoint* interaktif berbasis *games* muatan IPAS ekosistem yang harmonis Siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung?
- 2) Bagaimana kelayakan dari *powerpoint* interaktif berbasis *games* muatan IPAS ekosistem yang harmonis Siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung?
- 3) Bagaimana efektifitas dari *powerpoint* interaktif berbasis *games* muatan IPAS ekosistem yang harmonis Siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui bagaimana rancang bangun dari *powerpoint* interaktif berbasis *games* muatan IPAS ekosistem yang harmonis Siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung.
- 2) Untuk mengetahui Bagaimana kelayakan dari *powerpoint* interaktif berbasis *games* muatan IPAS ekosistem yang harmonis Siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung.
- 3) Untuk mengetahui Bagaimana efektifitas dari *powerpoint* interaktif berbasis *games* muatan IPAS ekosistem yang harmonis Siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam perkembangan media pembelajaran di era digital khususnya bidang ilmu pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi kepala sekolah, guru, siswa dan pengembang lainnya.

#### 1) Bagi Siswa

Adapun manfaat pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini bagi siswa yakni untuk memahami materi ekosistem yang harmonis dalam pelajaran IPAS dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.

#### 2) Bagi Guru

Adapun manfaat pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini bagi guru yakni untuk menambah kemampuan serta pengetahuan dalam mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran serta membantu dalam menyampaikan materi tentang pelajaran IPAS khususnya materi ekosistem yang harmonis saat pembelajaran berlangsung.

### 3) Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini bagi kepala sekolah yakni untuk memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah agar meningkatkan media pembelajaran di sekolah yang dijadikan pegangan oleh guru saat memberikan materi, sehingga kedepannya guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi.

### 4) Bagi Peneliti lain

Adapun manfaat pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini yaitu agar menambah referensi dalam penelitian sehingga keepannya dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media *powerpoint* berbasis *games*. Spesifikasi produk pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan yaitu media *powerpoint* berbasis *games* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran IPAS ekosistem yang harmonis SD Negeri 7 Dalung.
- 2) *Powerpoint* berbasis *games* ini dipadukan dengan visual dan audio yang menarik agar dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik siswa.
- 3) *Powerpoint* berbasis *games* ini memiliki  $\pm 15$  *slide* agar siswa tidak merasa bosan.
- 4) Penggunaan media ini dapat ditayangkan menggunakan proyektor dan LCD.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* materi ini diharapkan Membuat materi lebih menarik dan interaktif, mendorong partisipasi aktif, serta dapat menambah variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru khususnya pada materi ekosistem yang harmonis, sehingga bisa memfasilitasi siswa pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini didasarkan asumsi sebagai berikut.

- 1) Media *powerpoint* berbasis *games* muatan IPAS menyampaikan pembelajaran mengenai materi Ekosistem yang Harmonis yang disampaikan secara virtual, menambah wawasan siswa mengenai berbagai komponen ekosistem (seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme) saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain. Ini membantu mereka memahami pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan dan dampak dari tindakan manusia terhadap ekosistem, serta memberikan suasana belajar yang seru agar dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa belajar.
- 2) Media *powerpoint* berbasis *games* muatan IPAS dapat membantu guru menyampaikan materi tentang Ekosistem yang Harmonis yaitu mengenai berbagai komponen ekosistem (seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme) saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain. Membantu siswa memahami pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan dan dampak dari tindakan manusia terhadap ekosistem saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Keterbatasan pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini sebagai berikut.

- 1) Media *powerpoint* berbasis *games* digunakan untuk menjeaskan materi ekosistem yang harmonis muatan IPAS kelas V.
- 2) Pengembangan media *powerpoint* berbasis *games* ini menggunakan laptop serta penayangkan media *powerpoint* ini menggunakan proyektor dan LCD.

### 1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan dalam mengembangkan atau menghasilkan suatu produk melalui permasalahan yang ada dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).
- 2) *Powerpoint* merupakan media pembelajaran digital yang digunakan untuk membuat presentasi visual interaktif yang membantu menyampaikan materi ajar secara efektif. Dengan *Powerpoint*, guru dapat menyajikan informasi dalam bentuk slide yang mencakup teks, gambar, grafik, video, dan animasi. Ini memungkinkan presentasi yang lebih menarik dan memudahkan siswa memahami dan mengingat materi.
- 3) *Games* adalah metode yang menggunakan elemen permainan, seperti tantangan, level, dan poin, untuk mengajarkan materi dan keterampilan. Dengan memanfaatkan aspek hiburan dan kompetisi, *games* membuat proses

belajar lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi dengan cara yang menyenangkan.

- 4) IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, IPAS merujuk pada gabungan mata pelajaran yang mencakup konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam (seperti fisika, kimia, biologi) dan ilmu pengetahuan sosial (seperti sejarah, geografi, sosiologi). Muatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa tentang dunia alamiah dan sosial di sekitar mereka.
- 5) Ekosistem adalah sebuah sistem yang terdiri dari makhluk hidup (biotik) dan komponen tidak hidup (abiotik) yang saling berinteraksi di dalam suatu lingkungan tertentu. Dalam ekosistem, makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme berperan dalam rantai makanan dan siklus energi, sementara komponen abiotik seperti tanah, air, dan udara mendukung kehidupan mereka.

