

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semenjak tahun 2019 sampai pada saat ini, nama virus corona tengah menjadi perbincangan di semua kalangan yang ada di dunia. *World Health Organization* mengemukakan virus corona merupakan sebuah pandemi yang sangat merisaukan banyak orang (Masrul, dkk. 2020). Virus Corona merupakan satu keluarga dengan virus yang biasanya menyerang organ pernafasan. Nama corona ini berasal dari nama latin yang artinya mahkota, disebut mahkota karena bagian dari luar virus ini berbentuk runcing layaknya mahkota yang mengelilingi virus (Amin, dkk. 2020). Wabah virus Corona telah melumpuhkan seluruh aktivitas di berbagai Negara salah satunya berdampak pada lemahnya pendidikan di Indonesia. Pada masa pandemi Covid-19, sistem pembelajaran menjadi berubah dari awalnya belajar secara langsung di sekolah tetapi sekarang kegiatan pembelajaran berlangsung di rumah dengan sistem online atau *daring*. Model pembelajaran yang dilakukan secara online lebih dikenal dengan istilah online learning (*ol-learning*) model ini berbeda dengan model pembelajaran secara konvensional (*conventional learning*) terlihat dari proses interaksinya (Sukardi & Rozi, 2019:97). Apalagi dengan situasi pandemi virus corona seperti saat ini maka diperlukan kreativitas dalam sistem pembelajaran secara online dengan memanfaatkan teknologi.

Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia pendidikan (Lestari, 2018). Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara online. Perkembangan

teknologi akan terus dirasakan di dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, perkembangannya sering dijumpai dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan (Jamun, 2018). Meskipun terhalang oleh wabah Virus Corona, sistem pendidikan bisa selalu diperbaharui dengan berbagai cara atau inovasi salah satunya dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk membantu dalam bidang pendidikan. Tanpa adanya pendidikan maka tujuan dan harapan dari bangsa ini tidak akan pernah tercapai. Pendidikan dinilai sebagai salah satu komponen yang penting bagi siswa agar dapat menjadi pribadi yang cerdas dan memiliki akhlak mulia (Sutrisno, 2016). Maka dari itu, seorang guru harus mampu di dalam memanfaatkan media atau alat bantu agar dapat merangsang siswa belajar secara aktif, efektif, dan efisien (Megawati, dkk. 2015). Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan pesan-pesan dari materi dapat tersampaikan secara keseluruhan maka diperlukan bantuan dari media yang baik juga (Izza & Wijawanti, 2017). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran (Kamil, P 2018). Adanya media pembelajaran akan membantu guru untuk menyampaikan materi dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Proses pembelajaran akan terasa kurang efisien, tanpa dilengkapi dengan media yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar (Zubaidah, 2015).

Pembelajaran IPA merupakan salah satu komponen yang penting di dalam pendidikan. Pembelajaran IPA dapat membuat siswa berpikir kritis dan objektif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga siswa mampu untuk mencari solusi dari permasalahan yang mereka alami (Annisa & Simbolon 2018). Pada pembelajaran IPA yang materinya tanpa disadari sering dijumpai oleh siswa pada lingkungan sekitar,

sehingga dengan berbekal pengetahuan yang masih bersifat abstrak dibantu dengan media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung dan observasi dengan siswa pada tanggal 11 Agustus 2020 diperoleh informasi bahwa pada masa pandemi covid seperti pada saat ini proses pembelajaran dilakukan secara *daring*, terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, pendidik menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang diberikan oleh pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana, mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, lebih mudah merasa bosan dan menyebabkan siswa tidak aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap perkembangan siswa kelas VI sekolah dasar biasanya masih menyukai sesuatu yang bersifat menghibur seperti animasi. Kecenderungan siswa terhadap hal-hal yang bersifat menarik dan menghibur menyebabkan perlu adanya sebuah inovasi di dalam penggunaan media pembelajaran. Terlihat dari kurangnya inovasi di dalam pengembangan media pembelajaran di SD Negeri 1 Kutampi Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung yang hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang didapatkan dari sekolah dan gambar-gambar seadanya sehingga materi yang diterima siswa kurang bervariasi membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif, keterbatasan pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran berupa *Powerpoint* Interaktif belum ada.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan pemahaman dan membuat siswa tidak mudah untuk merasa bosan, sekolah memerlukan media

pembelajaran yang tepat, maka salah satu media yang dapat membantu siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif. Karena media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif ini dilengkapi dengan animasi yang dapat memberikan ketertarikan kepada siswa mengingat pada tahap perkembangan siswa pada jenjang sekolah dasar, mereka cenderung lebih menyukai sesuatu yang bersifat menghibur salah satunya adalah animasi, disamping terdapat animasi pada media pembelajaran ini juga terdapat materi, quis, dan rangkuman yang akan membuat siswa tidak hanya sekedar melihat gambar-gambar animasi tetapi juga akan aktif saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif tepat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat siswa mudah untuk memahami materi, membuat siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif, dan tidak cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari pembelajaran IPA yang sulit dipahami jika hanya diberikan materi saja. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Media Pembelajaran IPA yang memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti IT masih terbatas.
- 1.2.2 Pembelajaran hanya berpatokan pada buku tematik yang didapatkan dari sekolah khususnya pada mata pelajaran IPA.
- 1.2.3 Siswa cenderung merasa sulit untuk memahami materi pembelajaran, sehingga siswa menjadi tidak aktif dan lebih cepat bosan karena dari segi media pembelajaran terlihat kurang menarik sehingga tingkat pemahaman siswa menjadi rendah.
- 1.2.4 Belum dilaksanakan pembelajaran dengan media *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran IPA yang memanfaatkan IT sebagai sarana dalam mengolah materi pembelajaran seperti media *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA, khususnya pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung pada semester ganjil. Materi dalam media *powerpoint* interaktif ini adalah

membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan yang ada pada tema 1, subtema 1 yaitu tumbuhan sahabatku pada pembelajaran 1 dan 3. Terhadap media pembelajaran ini dilakukan uji dari beberapa ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan uji perorangan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021?
- 1.4.2 Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021 yang dikembangkan dan ditinjau dari hasil *review* para ahli, dan uji coba perorangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021 yang dikembangkan dan ditinjau dari hasil *review* para ahli, dan uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberi kontribusi yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi siswa sebagai pilihan belajar yang menarik, mempermudah pemahaman siswa, dan membantu siswa untuk mengurangi rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam berpikir.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat positif bagi guru yakni dapat membangun pemikiran dan pilihan referensi penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran yang dikelolanya, dan dapat mendorong guru untuk menyediakan bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk merancang program pembelajaran agar dapat dijadikan referensi

dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2.3 Bagi Peneliti lain dan mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dibuat dengan berbagai inovasi seperti animasi, materi pembelajaran, quis, dan kesimpulan yang membuat siswa menjadi aktif dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga terdapat tujuan pembelajaran, KD dan indikator. Pada saat kegiatan pembelajaran, siswa lebih banyak disuguhkan dengan gambar-gambar animasi yang akan membuat siswa menciptakan sesuatu makna dari pengalaman sehari-hari yang dialami siswa, salah satunya pada mata pelajaran IPA dimana tanpa disadari materi pembelajarannya sering dijumpai siswa di lingkungan sekitarnya tetapi belum dimengerti oleh siswa. Materi pembelajaran dijelaskan melalui video pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Setelah siswa selesai menyimak video pembelajaran, siswa akan diarahkan untuk mengerjakan quis dalam bentuk google form yang terdapat pada *powerpoint* interaktif. Hasil jawaban siswa akan masuk ke email guru untuk dikoreksi. Media ini akan membuat siswa secara aktif membina pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang sudah ada dan akan membuat siswa menjadi aktif karena adanya interaksi antara siswa dengan media. Penyajian gambar

dan peristiwa akan dibuat dengan menggunakan media animasi agar lebih menarik perhatian siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SD Negeri 1 Kutampi, Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung dan observasi yang dilakukan terhadap siswa, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan IT pada mata pelajaran IPA masih sangat minim. Penyampaian materi pembelajaran hanya dibantu dengan media pembelajaran berupa buku tematik dan gambar-gambar seadanya belum mampu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Sangat perlu sebuah inovasi baru dengan mengembangkan media pembelajaran sejenis *powerpoint* interaktif. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu, mengurangi kebosanan dan membuat siswa menjadi aktif saat mengikuti pembelajaran selain itu media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi dari penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung. *Powerpoint* interaktif ini mampu membangkitkan minat belajar siswa, mengurangi rasa bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa aktif saat kegiatan pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dengan baik.

1.9.2 Keterbatasan dari pengembang media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini adalah terletak pada karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPA semester ganjil bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021 dan peneliti hanya bisa melakukan uji coba sampai di uji coba perorangan karena terkait pandemi covid-19.

1.10 Definisi Istilah

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

- 1.10.1 Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.
- 1.10.2 *Powerpoint* adalah sebuah program *Microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi yaitu berbagai kemampuan pengolahan teks, warna gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya. Media *powerpoint* ini merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran.
- 1.10.3 Interaktif merupakan suatu hubungan yang saling mempengaruhi antara satu sama lain yang merupakan pengertian lain dari interaksi.

- 1.10.4 *Powerpoint* interaktif adalah sebuah program dari *Microsoft office* yang disusun secara inovatif yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi aktif dengan berbagai fitur-fitur yang menarik sehingga dapat menciptakan interaksi antara satu sama lain

