

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern seperti sekarang teknologi berkembang dengan sangat pesat, terutama pada dunia pendidikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran setiap individu dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk mencapai pengetahuan yang lebih tinggi mengenai objek tertentu baik secara jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukannya media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Angkowo dan Kosasih, 2007:10). Di era modern seperti sekarang guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan media sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi yang ada.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi di Sekolah Dasar peneliti menemukan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA kurang menarik perhatian siswa dan siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara guru mengalami kendala dalam membuat media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru belum pernah menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajar. Hal

ini menyebabkan rendahnya prestasi belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri 1 Baturiti.

Berdasarkan permasalahan yang ada, untuk meningkatkan pemanfaatan media pada muatan IPA guru perlu menggunakan alat atau aplikasi pembuat media pembelajaran. *Power Point* dapat dijadikan sebagai aplikasi pembuat media tersebut. *Power Point* merupakan software yang sederhana dan mudah untuk digunakan, sehingga cocok digunakan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran. Selain penggunaan media, untuk membangkitkan gairah belajar siswa perlu digunakan pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran, seperti penggunaan pendekatan kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri dengan menetapkan dan mengaitkan dengan dunia nyata (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016:35).

Seperti yang kita ketahui muatan IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu di mana obyeknya adalah benda-benda alam sekitar dengan hukum - hukum yang pasti dan umum. Depdiknas (dalam Ariyanto, 2016) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta tetapi disertai dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang merupakan suatu proses penemuan. Oleh karena itu, pembuatan media pada muatan IPA sangat penting untuk dilakukan agar siswa dapat lebih memahami materi yang menyangkut benda-benda alam yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan paparan tadi, peneliti ingin mengembangkan media *Power Point* pada muatan IPA dengan menggunakan model *Hannafin and Peck*. Model

Hannafin and Peck merupakan model penelitian pengembangan paling sederhana yang terdiri dari tiga tahapan. Setiap tahapan dalam model pengembangan ini selalu diikuti dengan kegiatan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan dapat diyakini kelayakannya. Pengembangan media *Power Point* ini dapat membuat siswa lebih tertarik mempelajari pokok bahasan IPA yang dikemas dalam slide *Power Point*, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan bermakna. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Power Point* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Siklus Air Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran Guru menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa mudah merasa bosan.
2. Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media dan media *Power Point* berbasis Pendekatan Kontekstual belum pernah digunakan.
3. Pembelajaran hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada muatan IPA.
4. Kurangnya media serta sarana dan prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran dikelas.

1.3 Batasan Masalah

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.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada muatan IPA materi Siklus Air dengan model *Hannafin and Peck*, khususnya pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan berupa media *Power Point* berpendekatan kontekstual. Terhadap media ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), dan uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Agar pembahasan suatu penelitian lebih terarah dan sistematis, maka diperlukan perumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA kelas V Sekolah Dasar, menurut hasil evaluasi para ahli, dan uji coba perorangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA kelas V Sekolah Dasar, menurut hasil evaluasi para ahli, dan uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan tentang pengembangan media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual khususnya pada materi siklus air muatan IPA kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Bagi Guru, media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran khususnya pada materi siklus air muatan IPA di Sekolah Dasar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

- b. Bagi Siswa, dengan menggunakan media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual ini khususnya pada materi siklus air muatan IPA diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Bagi Sekolah, media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- d. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *Power Point* hasil pengembangan akan mengarahkan siswa melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.
2. Media *Power Point* ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangannya seperti: teks, gambar, animasi, suara dan video dalam bentuk 2 Dimensi.
3. Media *Power Point* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point 2013*.
4. Media *Power Point* ini ditujukan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan mengembangkan Media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA ini diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan khususnya bagi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kritis peserta didik. Pentingnya pengembangan Media *Power Point* ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari dan waktu belajar menjadi lebih efisien.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari Penelitian

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media *Power Point* ini adalah sebagai berikut.

- a. Media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan ideal bagi peserta didik.
- b. Belum tersedianya media pembelajaran IPA yang dikembangkan menggunakan *Power Point* pada materi siklus air untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan Media *Power Point* berbasis pendekatan kontekstual terbatas hanya pada materi siklus air muatan IPA yang ada di kelas V Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan Media *Power Point* ini dimanfaatkan oleh guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar.

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. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. *Power Point* adalah program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, grafik, objek, clipart, movie, suara atau pendekatan kontekstual yang dimainkan pada saat presentasi.
3. Pendekatan Kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri dengan menetapkan dan mengaitkan dengan dunia nyata

4. Model *Hannafin and Peck* adalah model yang digunakan untuk merancang *E-Modul*. Dalam model ini melibatkan tiga fase utama, meliputi 1) menilai kebutuhan (*needs assessment*) program yang dibuat, 2) mendesain/merancang program (*design*), dan 3) mengembangkan dan mengimplementasikan program yang dibuat (*development/ implementation*). Pada masing-masing fase tersebut, melibatkan kegiatan evaluasi dan revisi.

