BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya manusia harus selalu belajar agar bisa hidup dan mengembangkan peradabannya. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2003). Secara sederhana belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan yang terjadi pada individu berdasarkan pengalaman. Belajar dapat dilakukan dimanapun, salah satunya di sekolah. Ketika belajar di sekolah, siswa akan berinteraksi dengan guru, siswa lain, sumber belajar, media, dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa 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 dan masyarakat. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (Suwatra, dkk., 2017). Pembelajaran merupakan pengkondisian proses belajar siswa secara sistematis yang berfungsi untuk meningkatkan dan mendukung proses belajar siswa.

Proses belajar yang dilakukan oleh manusia melalui pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran. Inti pembelajaran terjadi dalam prosesnya, yakni situasi di mana terjadi dialog antara peserta didik dengan pendidik yang memungkinkan peserta didik tumbuh ke arah yang dikehendaki oleh pendidik agar selaras dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi masyarakat. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan

sumber daya manusia melalui pelatihan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, serta penyediaan sarana dan perasarana yang dapat menunjang mutu pendidikan. Dengan penyediaan sarana dan prasarana yang ada, serta didukung dengan peran guru yang aktif serta kreatif diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Guru dituntut untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, karena peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat memfasilitiasi kebutuhan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat pembelajaran, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane &Dasopang, 2017). Menurut Dantes (2014) pengaruh dari globalisasi terhadap pelaksanaan pendidikan menyebabkan terjadinya perubahan paradigma pendidikan. Dengan demikian maka perlu adanya cara belajar yang inovatif dan menggunakan media atau sumber belajar. Menurut Cahyadi (2019) faktor yang berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat memanipulasi dan menghadirkan objek dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta media berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Perkembangan IPTEK yang pesat di era globalisasi ini sangat mendukung tenaga pendidik untuk melakukan inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Menurut Rayandra Asyhar (2012:186) menyatakan, "*PowerPoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam penggunaan serta relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*). *PowerPoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi

program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Maka media *PowerPoint* bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada masa sekarang ini kita dihadapkan dengan pandemi covid-19, pandemi ini tidak hanya berdampak pada kesehatan saja tetapi salah satunya yaitu berdampak pada pendidikan karena pemerintah mengambil kebijakan untuk meliburkan para siswa dan mengalihkan pembelajaran dari yang awalnya tatap muka langsung di sekolah digantikan dengan pembelajaan daring atau online. Pemerintah berharap dengan adanya pembelajaran daring ini tidak menyurutkan semangat belajar siswa dan tidak mengurangi kualitas peserta didik. Akan tetapi faktanya terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan media daring terutama pada mata pelajarn IPA. Terlebih lagi siswa tidak mendengarkan penjelasan guru secara langsung sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan. Materi yang disajikan hanya bersumber dari buku siswa dan guru hanya memberikan pengajaran satu arah saja. Jika hal ini terus dibiarkan maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran IPA.

Ketika pembelajaran dilakukan secara daring, masih jarang ditemukan media belajar berupa media interaktif berbasis *PowerPoint* Menurut Cahyadi (2019:70) “Pada saat ini, ketersediaan media pembelajaran di berbagai sekolah masih kurang dan belum merata”. Media *PowerPoint* pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar siswa secara daring sebagian besar diperoleh dari Internet yang pemaparan materi pembelajaran pada *PowerPoint* tersebut masih sangat terbatas dan terpaku pada materi dari buku ajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *PowerPoint* sangat perlu untuk dikembangkan.

Pernyataan di atas didukung oleh data hasil studi pendahuluan yang ditujukan kepada wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Pering Sari tahun pelajaran 2020/2021 menyatakan bahwa menggunakan media selain buku dalam mengajar dan sangat jarang menggunakan

media *PowerPoint* pembelajaran. Hal ini dapat menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya proses pembelajaran sehingga siswa tidak memahami dengan baik materi yang diajarkan.. Akibat dari proses yang demikian akan berpengaruh pada rendahnya kualitas pembelajaran terutama pada muatan pelajaran IPA pada topik Organ-organ pencernaan pada manusia.

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada muatan IPA adalah mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membelajarkan materi dengan jelas. Materi dapat dikemas dalam suatu *PowerPoint* pembelajaran sehingga pembelajaran lebih nyata meskipun belajar jarak jauh. Oleh karena itu, maka perlu untuk dilakukan suatu penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya pada topik organ-organ pencernaan pada manusia. Adapun penelitian pengembangan ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *PowerPoint* Muatan IPA Topik Organ-Organ Pencernaan Pada Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Pering Sari Tahun Pelajaran 2020/2021".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, adapun identifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang dilakukan selama pandemi COVID-19 dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh.
2. Ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri 5 Pering Sari masih kurang.
3. Peran guru sebagai seorang fasilitator dalam proses pembelajaran jarak jauh belum terlihat.
4. Sumber belajar dan materi pembelajaran muatan IPA pada topik organ-organ pencernaan pada manusia masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian sangat penting dilakukan untuk menghindari luasnya ruang lingkup kajian dan mampu menciptakan hasil yang optimal. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, difokuskan pada Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *PowerPoint* Matan IPA Topik Organ-Organ Pencernaan Pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Pering Sari Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana validitas media interaktif berbasis *PowerPoint* topik organ-organ pencernaan pada manusia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Pering Sari tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media interaktif berbasis *PowerPoint* topik organ-organ pencernaan pada manusia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Pering Sari tahun pelajaran 2020/2021 yang sudah teruji validitasnya.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media ini menyumbang dua manfaat secara teoretis dan secara praktis. Beberapa manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

   Ditijau secara teoretis pengembangan ini menjadi landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

2. Manfaat Praktis

   1) Media interaktif berbasis *PowerPoint* diharapkan bisa memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2) Media interaktif berbasis *PowerPoint* dapat memudahkan dalam menyampaikan materi organ-organ pencernaan pada manusia sehingga nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.
3) Penelitian ini menyumbang kontribusi positif karena menghasilkan produk media interaktif berbasis *PowerPoint* yang nantinya dapat menunjang dalam peningkatan mutu sekolah.
4) Penelitian ini dapat dijadikan referensi ketika ingin meneliti media yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media dalam bentuk *PowerPoint*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

a. Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah *PowerPoint* yang didalamnya berisi gambar, animasi, suara dan video singkat.
b. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah untuk muatan IPA pada topik organ-organ pencernaan pada manusia kelas V SD.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Globalisasi mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan adanya globalisasi menciptakan cara atau sistem belajar yang berbeda salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang sangat didukung oleh perkembangan teknologi adalah media interaktif berbasis *PowerPoint*. Media *PowerPoint* pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar siswa sebagian besar belum bervariasi dan kurang menarik bagi siswa dan terpaku pada materi dari buku ajar serta masih didominasi oleh guru untuk memaparkan materi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

2. Asumsi Pengembangan
    1) Dalam proses pembelajaran, media interaktif berbasis *PowerPoint* belum pernah dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar.
    2) Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* memudahkan siswa memahami topik organ-organ pencernaan pada manusia dengan memperhatikan dengan seksama slide-slide power point yang ditayangkan.
    3) Menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengefektifkan pembelajaran karena dengan memanfaatkan media *PowerPoint* guru dapat mengulang bagian materi yang belum dipahami siswa.
3. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* hanya dibuat berdasarkan topik organ-organ pencernaan pada manusia. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).*

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk fokus menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga permasalahan pembelajaran dapat diselesaikan dengan produk yang dikembangakan.
2. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* adalah alat bantu presentasi yang di dalam slide-slidenya terdapat gambar, teks, secara singkat padat dan jelas untuk menyajikan informasi dengan menyajikan bahan pelajaran atau media yang relevan sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

3. Organ-organ pencernaan pada manusia adalah materi yang dibelajarkan pada tema 3 kelas V sekolah dasar. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pada siswa mengenai organ-organ pencernaan pada manusia.