

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembang pesatnya perkembangan teknologi maka hal ini turut berdampak pada seluruh bidang kehidupan. Salah satunya dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar akan berdampak pada peningkatan kualitas atau mutu pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Nadiem Makarim (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) dalam Seminar Nasional 2020 di Gedung Astra. Beliau mengatakan: "Peran teknologi justru menjadi alat bantu untuk manusia, memberikan akses informasi dan *up skilling*." Oleh sebab itu, kreativitas dan inovasi teknologi di bidang pendidikan penting sekali untuk membantu peningkatan mutu pembelajaran.

Upaya peningkatan mutu pendidikan bisa di mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) karena jika dasarnya berkualitas maka jenjang setelahnya akan berkualitas pula. Salah satu muatan pembelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA berkaitan dengan mempelajari tentang diri sendiri dan alam sekitar secara sistematis. Menurut Susanto dalam Rahayu (2018) IPA adalah proses mempelajari alam

semesta dengan pengamatan dan prosedur ilmiah sehingga mendapatkan kesimpulan.¹ Dengan kata lain pembelajaran IPA merupakan wadah untuk mengasah potensi diri siswa melalui pengalaman dengan menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Menurut Depdiknas (2006) mata pelajaran IPA sangat penting karena bertujuan menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Menyadarkan siswa akan keteraturan dan keindahan alam semesta, sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan Penciptanya.²

Pembelajaran IPA bukan semata-mata menghafal konsep, prinsip, dan teori saja melainkan IPA juga mengajarkan kepada siswa bagaimana menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan metode ilmiah. Oleh sebab itu, guru harus merancang pembelajaran dengan baik agar siswa aktif mencari tahu, mencoba dan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Guru merupakan penanggung jawab terhadap keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Karena itu, guru dituntut mampu untuk memilih model dan media yang tepat agar dapat memaksimalkan

¹ Rahayu, A. (2018). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Mengidentifikasi Jenis Tanah. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01(08), 1–13. simki.unpkediri.ac.id

² Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Sekolah Dasar/MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas

potensi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Hal ini diperkuat oleh Jean piaget dalam Sri Estri (2006: 72) siswa sekolah dasar dengan usia 7-11 tahun masuk ke dalam tahap operasional konkret dimana siswa mampu berpikir logis, mampu konkret memperhatikan lebih dari satu dimensi dan juga dapat menghubungkan antar dimensi.³ Dengan adanya media pembelajaran maka akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan di SDN 03 Lenteng Agung dalam rangka kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) serta hasil wawancara dengan narasumber guru kelas IV A SDN Lenteng Agung 03 yaitu Bapak Hery Purwoko, S.Pd dan hasil wawancara dengan perwakilan siswa kelas IV A, peneliti menemukan permasalahan bahwa dengan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang sedang berlangsung akibat pandemi *covid'19* ini proses pembelajaran menjadi sangat berpusat pada guru (*teacher oriented*), guru lebih banyak memberikan penugasan dan kurang berinteraksi dengan siswa. Selain itu, dalam muatan pembelajaran IPA guru tidak bisa praktik bersama siswa secara virtual karena keterbatasan kuota internet dan juga kendala terbatasnya *smartphone* karena banyak juga keluarga yang hanya

³ Esti, Sri. 2006. Pendidikan Psikologi. Jakarta: Grasindo.

memiliki satu *smartphone* dan penggunaannya harus bergantian dengan anggota keluarga lainnya di rumah. Sehingga siswa hanya diberikan penugasan untuk praktik mandiri di rumah dan hasil akhirnya di laporkan ke guru dalam bentuk foto. Guru lebih sering menggunakan buku siswa sebagai sumber utama selama proses pembelajaran dan terkadang guru juga memberikan video pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan variatif dalam pembelajaran membuat siswa cenderung pasif sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media *Powerpoint* interaktif berbasis model *discovery learning*. Peneliti menggunakan model *discovery learning* karena pembelajaran IPA menekankan pada penemuan-penemuan, model *discovery learning* membuat siswa mandiri, aktif dan termotivasi untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi. Ernawati (2017) juga menambahkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat mengurangi kejenuhan siswa sekaligus mengubah paradigma berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusriani (2018) dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa”. diperoleh kesimpulan bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata dari hasil belajar siswa seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Rata-rata hasil belajar

Siklus	Hasil Belajar
Siklus I	69,0
Siklus II	76,5

Berdasarkan tabel tersebut diketahui terdapat peningkatan nilai yang signifikan pada siklus II. Hal ini disebabkan pada siklus I baik guru dan siswa masih beradaptasi dengan model *discovery learning* sehingga masih banyak siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan beberapa perbaikan, di siklus ke II guru lebih sering meminta siswa maju ke depan untuk menjawab soal sehingga siswa yang lain lebih termotivasi. Hasil pada siklus II ini ternyata sangat signifikan daripada siklus I maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dengan bantuan *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴

Penggunaan *Powerpoint* interaktif membuat pembelajaran IPA jadi semakin menarik karena mengkombinasikan unsur suara, teks, gambar, dan video sehingga dapat memberikan gambaran nyata terhadap materi yang akan di pelajari. Selain itu, dapat

⁴ Kusrini, dkk. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MUSAMUS (Journal of Science Education), 1(1), 27–32. Di unduh melalui <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/science> pada 16 Oktober 2020

mengurangi kejenuhan yang dialami siswa saat belajar. Secara umum fungsi media adalah untuk meminimalisir verbalisme, menumbuhkan minat belajar, memberikan rangsangan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan mengatasi terbatasnya ruang dan waktu. (Ernawati, 2017)⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Yusfita Ernawati (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*, Media Pembelajaran *Powerpoint* Dan Prestasi Belajar.” Menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *Powerpoint* secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Puduk Ponorogo.⁶

Hal ini karena penggunaan model *discovery learning* membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran sehingga siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka. Penggunaan media *Powerpoint* membuat pembelajaran semakin menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak dan juga dapat mengurangi kejenuhan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

⁵ Ernawati, R. Y., Ilmu, P., Sosial, P., Sarjana, P. P., & Malang, U. K. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning , Media Pembelajaran Powerpoint terhadap muatan IPS*. 11(1), 26–37.

⁶ ibid

Berdasarkan dari data tersebut akhirnya peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif *Powerpoint* berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA kelas IV SD

B. Fokus Masalah

1. Penggunaan media saat pembelajaran IPA kurang menarik dan belum variatif.
2. Minat siswa rendah saat mengikuti proses pembelajaran IPA
3. Belum tersedia sumber belajar berupa media interaktif *Powerpoint* berbasis model *discovery learning*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah maka dapat dibatasi masalah yaitu mengembangkan media interaktif *Powerpoint* berbasis model *discovery learning* pada materi upaya pelestarian sumber daya alam di kelas IV SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif *Powerpoint* berbasis model *discovery learning* pada materi upaya pelestarian sumber daya alam di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media interaktif *powerpoint* berbasis model *discovery learning* pada kelas IV muatan IPA materi pelestarian sumber daya alam?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media interaktif *Powerpoint* berbasis model *Discovery Learning* di kelas IV SD. Melalui pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar alternatif khususnya pada materi upaya pelestarian sumber daya alam.

F. Kegunaan Hasil Pengembangan

Secara umum manfaat dari hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran di kelas dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar alternatif saat belajar IPA sehingga wawasan dan pemahaman siswa menjadi semakin luas dan menambah keterampilan siswa.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan ketika melaksanakan pembelajaran IPA khususnya materi upaya pelestarian sumber daya alam. Media ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran IPA dan memotivasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Produk ini diharapkan dapat menjadi masukan terkait upaya mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan dapat menjadi sumber belajar alternatif di sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan dan menjadi bahan referensi untuk mengembangkan produk sejenis yang lebih baik untuk penelitian selanjutnya.