

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan sangat bermanfaat bagi setiap manusia. Ngalm Purwanto mengatakan pendidikan ialah arahan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhan jasmani dan rohaninya agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat.<sup>1</sup> Tidak mungkin setiap manusia yang lahir ke dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah tanpa melalui proses pendidikan. Untuk itulah pendidikan merupakan suatu proses yang panjang dan teratur yang didalamnya mengembangkan misi cukup luas yaitu segala hal yang berkaitan dengan perkembangan fisik, pikiran, perasaan, perbuatan, keterampilan, kemampuan, sosial sampai pada masalah kepercayaan. Dengan pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Jika seseorang memiliki riwayat pendidikan yang baik, sudah pasti salah satu faktor pendukungnya yaitu karena proses pembelajaran atau cara belajarnya yang baik dan tepat.

Belajar adalah proses alamiah yang terjadi dalam setiap manusia yang akan mengalami perubahan atau peningkatan baik dari segi kognitif maupun

---

<sup>1</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 1

motorik melalui interaksi. Belajar merupakan kegiatan mencari pengalaman yang membutuhkan proses yang dinamis. Belajar dan pembelajaran pada hakekatnya merupakan interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya maupun sumber belajar lainnya. Dalam proses interaksi tersebut, guru berperan sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara aktif, efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Berbicara mengenai belajar, sejak pemerintah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)*. Seluruh aktivitas pembelajaran di setiap jenjang pendidikan dilakukan dari rumah atau dikenal dengan istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Terkait belajar dari rumah tersebut Mendikbud menekankan bahwa pembelajaran dalam jaringan (daring) atau Pembelajaran Jarak Jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.<sup>2</sup> Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Meningkatkan

---

<sup>2</sup> Kemdikbud, "Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19" (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>) Diakses pada 23 Januari 2021, pukul 01:00

kualitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa di setiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan untuk memperoleh bibit-bibit sumber daya manusia Indonesia yang unggul demi menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga pendidikan termasuk guru. Guru merupakan salah satu pemegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas tersebut, sebab gurulah yang secara langsung mendidik dan membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mampu menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran agar memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

Sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad bahwa dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.<sup>3</sup> Disamping mampu menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran, guru pun dituntut untuk mampu mengoperasikan alat-alat yang tersedia di sekolah dan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya untuk mengajar. Jika hal itu terjadi, maka siswa akan menjadi seseorang yang cerdas dan memiliki

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 2

kualitas serta daya saing yang tinggi di era globalisasi ini. Namun sayangnya, pembelajaran yang berkualitas belum banyak terjadi di sekolah-sekolah saat ini, termasuk di tingkat sekolah dasar. Menurut Arends dalam Swapranata, dkk *“it is strange that we expect students to learn yet seldom teach them about learning, we expect student to solve problems yet seldom teach them about problem solving”*. Artinya, guru mengajar selalu menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana siswa untuk belajar. Guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tapi jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Lenteng Agung 03 ketika kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), selama masa PJJ media yang sering digunakan guru adalah video pembelajaran. Video pembelajaran yang disajikan memang dikemas menarik dari aspek suara dan tampilan, namun konten pembelajaran yang disajikan belum mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna karena hanya berisi penjelasan teori dan konsep tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru dan siswa kelas IV SDN Lenteng Agung 03, guru mengatakan bahwa siswa pada masa Belajar dari Rumah (BDR) awal pandemi masih semangat, namun semakin kesini semangatnya semakin menurun karena merasa bosan. Selanjutnya,

---

<sup>4</sup> AA Ngurah Agung Swapranata, Pt. Nanci Riastini, dan I Gst. Ngurah Japa, “Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Genap”, *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4(1), 2016, h. 2

siswa mengatakan bahwa pembelajaran selama PJJ kurang dimengerti mungkin karena tidak adanya penjelasan dari guru, siswa juga menyebutkan bahwa media yang sering digunakan gurunya untuk menyampaikan materi adalah video yang didapat dari salah satu sumber yang hanya menyajikan teori dan konsep tanpa melibatkan siswa secara aktif dan siswa juga merasa apabila dalam pembelajaran guru menggunakan media, siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan dengan mudah dan cepat dalam menemukan jawaban. Penggunaan media yang sama secara berulang-ulang dalam setiap aktivitas belajar akan menimbulkan kebosanan dalam diri siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media yang monoton tidak akan meningkatkan semangat atau antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai metode atau pendekatan dan media pembelajaran yang baik untuk bisa menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien dan berhasil dengan baik. Oleh karena itu, upaya yang dapat

dilakukan yaitu dengan mengembangkan salah satu media interaktif yaitu media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *scientific approach* (pendekatan saintifik).

*Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu produk *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan-kelebihan di dalamnya dengan berbagai kemudahan yang disediakan. Menurut Istiningsih manfaat *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran antara lain: penyampaian materi pembelajaran lebih menarik, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dan materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi.<sup>5</sup> Alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis *PowerPoint* memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya. Selain itu, media berbasis *PowerPoint* dapat untuk menambahkan gambar, video, audio dan memungkinkan untuk membuat soal interaktif. *Microsoft PowerPoint* juga menyediakan fasilitas *hyperlink* yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat digunakan untuk pembuatan soal latihan atau soal tes jika diperlukan. Media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* akan memberikan kemudahan bagi siswa karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat mendorong siswa

---

<sup>5</sup> Istiningsih, *Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012), h. 119

untuk belajar secara aktif dan mandiri serta melayani kegiatan belajar siswa sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing. Bagi siswa yang relatif lambat dalam belajar, *Microsoft PowerPoint* memberikan solusi dengan terbukanya kemungkinan untuk mengulang kembali sebuah materi berkali-kali. Beberapa alasan tersebut memberikan sebuah harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar pada masing-masing siswa.

Pendekatan saintifik (*scientific approach*) merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sebagaimana proses penguasaan belajar yang ditempuh oleh siswa seperti, mengamati, menanya, mencari informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasi. Selain itu, secara teoritis pembelajaran pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada pembelajaran inkuiri, yang memiliki keterkaitan dengan hakikat sains, yang bukan hanya sekedar kumpulan fakta dan prinsip tetapi mencakup cara-cara bagaimana memperoleh fakta dan prinsip tersebut dengan sikap saintis dalam melakukannya. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* merupakan hal yang cukup menarik dan perlu dikembangkan saat ini karena media pembelajaran *PowerPoint* bukan hanya media yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi saja melainkan sebuah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer, selain itu konten pembelajaran disajikan menggunakan langkah pendekatan saintifik yang memberikan keterlibatan langsung siswa dalam menggali dan menemukan konsep berdasarkan fakta yang mereka temukan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbasis *Scientific Approach* pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa video dalam menyampaikan materi.
2. Semangat atau antusias siswa menurun karena merasa bosan.
3. Siswa merasa kesulitan karena kurang memahami materi yang diberikan.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat menyampaikan pesan dengan baik.

5. Dalam rangka membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar yang baik, diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan menggunakan *PowerPoint* untuk membantu belajar siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar, pada materi “Daur Hidup Hewan”.

### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar?”

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun beberapa kegunaan dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Peneliti
  - a. Pengembangan media pembelajaran dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

b. Peneliti dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* untuk siswa kelas IV SD.

2. Bagi Guru

a. Memiliki pengalaman baru mengenai cara mengembangkan media pembelajaran IPA SD sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.

b. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* (pendekatan saintifik).

c. Penggunaan media menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien.

3. Bagi Siswa

a. Siswa memiliki pengalaman baru dalam kegiatan belajar.

b. Siswa dapat termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran.

c. Dapat meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi sekolah

a. Sekolah dapat memiliki contoh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* untuk siswa kelas IV SD.

b. Memberikan alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

- c. Sekolah memiliki bahan bacaan baru pada perpustakaan terkait dengan penelitian *Research and Development* (R&D) khususnya dalam upaya untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *scientific approach* untuk siswa kelas IV SD.

