

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA sekolah dasar saat ini masih bersifat monoton karena guru masih mendominasi dalam pembelajaran dengan metode yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas seharusnya bersifat belajar bukan mengajar.

Adanya pandemi covid 19 mengakibatkan pembelajaran di sekolah harus dihentikan dengan harapan dapat membatasi penyebaran virus. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran harus dilakukan secara daring atau jarak jauh, di rumah masing-masing. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada, yaitu melalui *gadget* dengan aplikasi yang ada, seperti *Whatsapp Group*, *Youtube*, dan *Google Classroom*.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹ Proses pembelajaran

¹ Kemenag, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Online)*, tersedia di <https://kemenag.go.id/file/dokumen/PP1905.pdf> (23 November 2020).

merupakan kegiatan yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan penyampaian materi oleh guru kepada siswa.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahkan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.² Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan beberapa hal yang harus ada pada suatu pembelajaran yaitu rencana mengenai tujuan, dan isi, serta cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Tujuan pembelajaran harus tetap tercapai walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring, namun keterbatasan interaksi dengan siswa menjadi salah satu tantangan guru agar dapat merealisasikan kegiatan belajar mengajar seperti saat pembelajaran tatap muka di sekolah. Dalam hal ini guru memerlukan suatu fasilitas yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang *meaningfull*, melibatkan siswa secara aktif, serta dapat menumbuhkan sifat kemandirian siswa selama pembelajaran jarak jauh, agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu dengan memaksimalkan penggunaan teknologi dan mengembangkan teknologi tersebut sehingga dapat dijadikan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat menunjang

² Kemendikbud, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

suatu pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun pada kenyataannya media belum dimanfaatkan dengan baik oleh sekolah-sekolah yang peneliti amati. Melalui media diharapkan materi yang dipelajari akan tersampaikan dengan baik, dan siswa dapat dengan mudah memahami isi materi pembelajaran.

National Education Association (NEA) mendefinisikan “media pembelajaran sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional”.³ Menurut Arsyad “media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswayang dapat merangsang siswa untuk belajar, dan istilah media bahkan sering dikaitkan dengan kata ‘teknologi’ “.⁴

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran, baik saat pembelajaran daring ataupun tatap muka di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran utama yang diajarkan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang dapat diartikan sebagai sekumpulan pengetahuan sistematis yang disusun dengan cara mengaitkan fenomena dan gejala alam, bersifat materi yang didasarkan

³ Usman, M. Basyiruddin, Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal . 11.

⁴ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2009), Hal. 4.

atas hasil pengamatan dan induksi.⁵ “*Science is a way of asking and answering questions about the physical universe*”.⁶ Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA yaitu ilmu yang mempelajari tentang fenomena – fenomena yang terjadi di alam serta pencarian jawaban atas fenomena tersebut.

Melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 November 2021 dengan guru kelas IV SDN Penjaringan 08 Pagi, didapati kenyataan bahwa masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran IPA itu sulit. Penyebab kesulitan belajar IPA bagi siswa Sekolah Dasar adalah terlalu banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton. Oleh karena itu, sangat diperlukannya sebuah inovasi dalam pembelajaran IPA yaitu dengan penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Fenomena pandemi virus Covid-19 perlahan dapat diatasi oleh pemerintah dengan upaya vaksinasi secara merata sehingga grafik penyebaran virus perlahan menurun. Situasi ini sangat berdampak pada proses pembelajaran yang masih didominasi Pembelajaran Jarak Jauh

⁵ Juhji, *Model Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD/MI*, (Serang: Media Madani, 2018), hal 9.

⁶ Imanuel Sairo Awang, *Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar*, (Jurnal Edukasi Vol. 6 No 2 November 2015), Hal. 110.

(PJJ) atau daring, namun sebagian sekolah sudah dapat melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) secara bertahap dengan melaksanakan protokol kesehatan yang ketat. Selama melaksanakan PJJ, guru hanya mengandalkan aplikasi *Whatsapp Group*, dan *Youtube* sebagai penunjang media pembelajaran, karena adanya keterbatasan untuk menggunakan fasilitas yang ada di sekolah.

Pembelajaran Tatap Muka dilaksanakan dengan sistem *rolling* setiap kelompok berdasarkan nomor absen. Saat PTM berlangsung, guru diharapkan dapat mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa, dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, serta lebih ekonomis karena selama pembelajaran daring media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya video yang ada di *Youtube*, selama pembelajaran tersebut siswa mengeluhkan pemutaran video di *Youtube* yang menggunakan kuota internet lumayan besar.

Selain *Youtube*, media pembelajaran yang digunakan yaitu *Power Point*, namun penggunaan *Power Point* hanya sebatas untuk penyampaian materi saja yang bersifat monoton (*teacher center*), karena tidak ada keterlibatan siswa secara aktif dalam penyampaian materi menggunakan *Power Point* tersebut.

Pengembangan *power point* interaktif sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Wahyu Evi Haerani dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Mengacu Pada Kurikulum SD 2013 Subtema Gaya dan Gerak Kelas IV".⁷ Perbedaan pada penelitian tersebut yaitu penyimpanan media yang masih menggunakan CD-RW, sehingga yang dapat menggunakan media tersebut hanya yang sudah mendapatkan CD-RW.

Penelitian tentang media *power point* juga pernah dilakukan oleh Nira Elpira dan Anik Ghufron dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD".⁸ Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* terbukti berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Namun perlu dukungan media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran aplikasi power point agar dapat lebih interaktif. Interaktif yang dimaksud yaitu dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran (*Student Center*).

Beberapa versi *Power Point* sudah memiliki fitur-fitur yang semakin lengkap sehingga sangat cocok dikembangkan menjadi multimedia interaktif.⁹ Fitur-fitur yang dimaksud yaitu terdapat gambar, audio, animasi, video, dan sebagainya. Sehingga guru dapat merancang materi pembelajaran semenarik mungkin.

⁷ (Haerani, Pengembangan Media Pembelajaran Pwer Point Interaktif Mengacu Pada Kurikulum SD 2013 Subtema Gaya Dan Gerak Kelas IV , 2017)

⁸ Nira Elpira dan Anik Ghufron. *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol 2, No 1, April 2015. Hal 94-104.

⁹ Darmawan Deni, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), Hal .162.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat dijabarkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran akan teknologi yang sedang berkembang untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa karena metode pembelajaran yang bersifat monoton.
3. Diperlukan media pembelajaran yang praktis dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif Kelas IV materi sumber energi?
2. Apakah produk media pembelajaran *Power Point* Interaktif tersebut layak untuk dipergunakan?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Power Point* Interaktif bersifat praktis untuk pembelajaran materi sumber energi kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Power Point* Interaktif pada Pembelajaran IPA materi sumber energi kelas IV.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran IPA berbasis *Power Point* Interaktif pada Pembelajaran IPA materi sumber energi kelas IV.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran IPA berbasis *Power Point* Interaktif pada Pembelajaran IPA materi sumber energi kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi semua orang. Produk pengembangan media pembelajaran *Power Point* interaktif ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran materi sumber energi di kelas IV serta dapat menjadi referensi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA materi sumber energi di kelas IV.
- b. Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:
 1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini yaitu produk media pembelajaran *Power Point* Interaktif yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk

memahami materi pembelajaran serta dapat menjadi motivasi belajar bagi peserta didik

2. Bagi guru

Diharapkan guru dapat memahami pentingnya media pembelajaran bagi siswa dan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Power Point* interaktif sebagai referensi untuk menyajikan materi pembelajaran di kelas.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan penelitian serupa yaitu pengembangan media pembelajaran *Power Point* interaktif.

