

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar merupakan tahapan awal bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dari pendidikan formal. Pendidikan formal dimulai dari jenjang TK/PAUD, namun pembelajaran mulai diajarkan secara mendalam pada saat jenjang Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) merupakan ujung tombak untuk membentuk afektif, kognitif, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) inilah guru dapat berkolaborasi dengan orang tua untuk mengembangkan potensi siswa.

Potensi-potensi yang dapat dikembangkan tidak hanya kognitif, karena banyak potensi siswa yang lain disamping potensi kognitif. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹. Dari Undang-Undang ini dapat disintesis bahwa guru tidak harus selalu berfokus pada kognitif siswa, namun guru juga harus dapat melihat potensi

¹ Budyartati, Sri. 2014. *Problematika Pembelajaran di SD*. Yogyakarta: Deepublish, h. 1

lain yang menonjol dalam diri siswa. Namun yang sering ditemukan dalam kelas, guru seringkali merancang RPP atau kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada kognitif siswa. Sedangkan siswa dengan kognitif yang rendah namun memiliki potensi lain yang lebih menonjol sangat jarang diperhatikan. Fenomena ini dapat mengakibatkan matinya potensi yang dimiliki siswa.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan menggali potensi siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berguna untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Miarso yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.² Artinya media pembelajaran yang digunakan guru harus bisa merangsang siswa untuk belajar. Sebuah alat belajar belum bisa dikatakan sebagai media pembelajaran jika tidak merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru kelas yang dilakukan peneliti, siswa kelas IV SDN Rawamangun 01 siswa lebih antusias jika belajar menggunakan media pembelajaran. Namun karena media pembelajaran yang digunakan guru kelas tidak bervariasi menyebabkan

² Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember, Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, h.3

antusias siswa belajar terutama pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS) lama kelamaan menurun. Hasil analisis kebutuhan ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang biasa guru gunakan hanya berupa video dari *youtube* atau *power point* dengan desain biasa. Hal ini membuat pembelajaran dengan media pembelajaran tidak ada bedanya dengan pembelajaran biasa. Berdasarkan pengamatan ini, dapat disintesis bahwa pemahaman guru terhadap media pembelajaran masih kurang. Karena pada dasarnya media berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar (*learning experience*) yang ditentukan oleh interaksi media dengan siswa.³

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih guru yaitu *power point* interaktif. Penggunaan *power point* ini tidak memerlukan biaya yang besar dalam proses pembuatannya, namun memerlukan ide kreatif dari guru. *Power point* adalah salah satu aplikasi yang ada dalam bundle *Microsoft Office* yang fungsi utamanya banyak digunakan dalam presentasi.⁴ Kegiatan presentasi digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, bahkan informasi penting tentang suatu hal. Dari fungsinya inilah aplikasi *power point* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru kelas diketahui bahwa

³ Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, h. 3

⁴ Tim EMS. 2012. *TIPS dan Trik Animasi Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, h.1

seluruh siswa kelas IV di SDN Rawamangun 01 sudah memiliki telepon seluler, sehingga media pembelajaran menggunakan aplikasi *power point* interaktif ini dapat diterapkan.

Hasil analisis kebutuhan juga menyimpulkan bahwa penggunaan *power point* sudah pernah digunakan dalam pembelajaran, namun desain *power point* yang digunakan cenderung monoton dan hanya memuat point- point tulisan dari materi pelajaran. Seharusnya, guru dapat mendesain *power point* menjadi lebih menarik daripada *power point* biasa. *Power point* memiliki *tools menu* yang beragam sesuai fungsinya, guru seharusnya dapat memanfaatkan *tools* ini untuk mendesain *power point* yang menarik bagi siswa dan tidak terkesan membosankan. Guru harus bisa memanfaatkan *power point* sebaik mungkin.

Pembelajaran menggunakan media *power point* yang interaktif memiliki kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *power point* interaktif. Kelebihan dari pembelajaran yang menggunakan media *power point* interaktif adalah guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan siswa dapat memahami materi dengan mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dapat dicapai dengan mudah. Media *power point* interaktif dapat digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS memiliki ruang lingkup materi pembahasan yang sangat luas, antara lain mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi

yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial diharapkan dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Menurut Soemantri Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia.⁵

Dari pendapat Soemantri ini dapat disintesis bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berorientasi pada Pancasila dan kebudayaan Indonesia. Sejalan dengan hal ini dapat disintesis pula bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sesuai dengan Pancasila dan kebudayaan Indonesia.

Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab yang besar untuk membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang sesuai dengan Pancasila dan kebudayaan Indonesia melalui materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Untuk membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang sesuai dengan pancasila dan kebudayaan Indonesia, guru harus merancang pembelajaran Ilmu

⁵ Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS: Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, hh. 6-7

Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) yang menarik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias. Namun kenyataannya dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa pada mata pembelajaran IPAS guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi kurang bervariasi ditambah dengan adanya penggabungan materi IPA dan IPAS.

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media berupa *power poin* interaktif yang berbasis saintifik. *Power point* ini disebut interaktif karena isi dari *power point* ini akan membuat siswa belajar secara aktif dan antusias. *Power point* interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik pada *power point* ini berupa langkah-langkah pembelajaran yang mengikuti langkah-langkah pendekatan saintifik. Peneliti juga tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan ini dikarenakan guru kelas mengatakan bahwa ia membutuhkan media pembelajaran lain yang berbeda dari biasanya, serta dapat mengkolaborasikan antara belajar dan bermain secara bersamaan.

Hal ini sekaligus menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan diatas. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam memperoleh informasi pendukung untuk mengembangkan media *power point* interaktif berbasis saintifik. *Power point* interaktif berbasis saintifik yang akan peneliti kembangkan memuat materi, video pembelajaran, serta kuis yang dikembangkan dengan memperhatikan ciri pembelajaran yang

menggunakan pendekatan saintifik. Kelebihan dari *power point* interaktif berbasis saintifik ini dibandingkan dengan *power point* biasa yaitu 1) memiliki desain yang menarik dan tidak monoton, 2) berisi video pembelajaran, 3) berisi kuis-kuis, 4) serta terdapat audio yang dapat membantu siswa belajar dengan mudah.

Materi yang peneliti angkat dalam media *power point* interaktif berbasis saintifik ini adalah materi kelas IV Unit 6 Indonesiaku Kaya Budaya, budaya sendiri menurut Parsudi Suparlan merupakan keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakannya untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi kerangka landasan mewujudkan dan mendorong terwujudnya kelakuan. Materi ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran yaitu mengenal budaya, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Agar materi lebih terfokus, maka peneliti mencantumkan Tujuan Pembelajaran yaitu 1) Peserta didik dapat mendeskripsikan keberagaman budaya di daerahnya masing-masing, 2) Peserta didik mampu mengetahui manfaat dan pelestarian keberagaman budaya di Indonesia. Adapun pengaplikasian materi keberagaman budaya dalam *power point* interaktif berbasis saintifik ini yaitu 1) terdapat animasi dalam tiap slidanya, 2) terdapat petunjuk penggunaan, 3) pengenalan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), 4) materi keberagaman budaya yang berupa

audio visual, dan 5) terdapat kuis tentang materi keberagaman budaya di Indonesia. Dalam *power point* interaktif ini terdapat fitur-fitur yang dapat membuat siswa berinteraksi secara langsung dengan *power point* interaktif ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman guru tentang media pembelajaran interaktif.
2. Desain *power point* kurang menarik dan tidak interaktif.
3. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) berdasarkan analisis kebutuhan guru kelas.
4. Kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) berdasarkan analisis kebutuhan guru kelas.
5. Perlunya *power point* interaktif berbasis saintifik pada materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada identifikasi masalah perlunya media *power point*

interaktif berbasis saintifik pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian ini menjadi:

1. Bagaimana pengembangan media *power point* interaktif berbasis saintifik pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.
2. Bagaimana kelayakan media *power point* interaktif berbasis saintifik pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media *power point* interaktif berbasis saintifik pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan diatas, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai media pembelajaran yang berupa *power point* interaktif berbasis saintifik, yang dapat dijadikan sebagai referensi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru : Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan guru untuk mendesain media pembelajaran yang lebih menarik.
- b. Bagi Siswa : Penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam materi keberagaman budaya melalui media *power point* interaktif berbasis saintifik.
- c. Bagi Peneliti Lain : Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan bacaan bagi peneliti lain tentang topik yang berkaitan.

G. Spesifikasi Media

Penelitian ini menghasilkan desain media *power point* interaktif berbasis saintifik pada materi keberagaman budaya dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Berupa media pembelajaran audio-visual.
2. Dibuat dengan menggunakan program *Microsoft Power Point*.
3. Jenis huruf yang digunakan yaitu *comic sans* .

4. Terdapat materi, video, dan kuis.
5. Materi yang diusung yaitu Unit 6 Indonesiaku Kaya Budaya

