

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus ada di setiap kegiatan belajar mengajar agar tercipta kegiatan belajar yang efektif. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mengikuti proses belajar mengajar, dimulai dari buku bacaan sampai pada penggunaan perangkat elektronik. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau mengungkapkan suatu gagasan pokok pada suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk kreativitas, dan melatih kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran Kurikulum 2013 ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan berperadaban dunia. Kemudian, pada pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang termasuk kedalam satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang dekat dengan kehidupan sehari-harinya. Di dalam pembelajaran tematik dengan beragam muatan pelajaran yang berbeda, penyampaian materi serta verbal saja dirasa tidak cukup, perlu adanya tambahan bantuan melalui media pembelajaran yang bisa mendukung gaya belajar siswa, salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan pemanfaatan video animasi berisi kumpulan *slide* yang dibuat dengan bantuan

aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan materi, kemampuan pemahaman siswa dan kemampuan guru dalam mengembangkannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mendorong dalam setiap pembaharuan dengan pemanfaatan hasil dari teknologi dalam situasi proses belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan segala teknologi yang telah tersedia semaksimal mungkin belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan segala teknologi yang telah tersedia dengan semaksimal mungkin. Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dan mudah ditemui oleh guru adalah dengan penggunaan *Microsoft PowerPoint*. Media pembelajaran yang bisa dibuat melalui *powerpoint* adalah berupa tampilan *slide-slide* materi pelajaran. Dengan adanya perkembangan saat ini, *slide-slide* presentasi tersebut bisa dikembangkan menjadi sebuah video yang menarik. Untuk membuat video animasi dari aplikasi dengan *Microsoft PowerPoint*, bisa dilakukan dengan membuat *slide-slide* presentasi sesuai materi dengan memasukkan berbagai gambar, penggunaan warna yang beragam, pembahasan materi yang menarik dan komunikatif, serta transisi yang sesuai. Kemudian *slide* tersebut bisa ditambahkan narasi suara dan musik *background* di dalamnya agar terlihat dan terdengar semakin menarik bagi siswa. Setelah dilakukan penyuntingan, maka *slide-slide* tersebut bisa diubah menjadi format video. Sehingga guru tidak perlu lagi menekan tombol apapun untuk memutar *slide* kecuali tombol *play* videonya saja. Hal ini dikatakan ringkas bagi guru maupun siswa itu sendiri. Di kegiatan ini guru hanya bersifat sebagai fasilitator.

Media pembelajaran berupa video animasi harus terdiri atas dua hal yang di atas, yaitu *hardware* berupa alat yang digunakan untuk menjalankan video adalah *infocus* dan laptop, kemudian unsur selanjutnya yaitu *software* adalah pesan atau materi yang diajarkan yang dituangkan guru dalam video. Video animasi pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa saat belajar di kelas. Media pembelajaran berupa video animasi sebaiknya berisi kualitas tampilan dan isi materi yang mampu menarik minat dari siswa, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa di dalam kegiatan belajarnya di kelas, media video harus mudah

digunakan oleh guru maupun siswa, serta tidak memakan waktu pemutaran yang lama karena siswa Sekolah Dasar pada hakikatnya cepat merasakan bosan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang nyata. Media pembelajaran yang disediakan haruslah menarik dan mampu dipahami oleh siswa serta guru.

Kemudian salah satu yang tidak diizinkan dalam beroperasi adalah sektor pendidikan. Tidak diizinkan sektor pendidikan untuk beroperasi maka diperlukan inovasi pendidikan, dimana pendidikan harus tetap berjalan ditengah pandemi yang saat ini mewabah. Inovasi tersebut adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung melainkan melalui teknologi media digital berupa *smart-phone*, laptop, dan alat elektronik sejenisnya yang memungkinkan komunikasi dua arah.

(Rahmawati, 2022:187) menyatakan bahwa pada saat ini ketersediaan media pembelajaran masih belum merata di seluruh wilayah. Kenyataannya pada praktik pembelajaran di kelas, hal ini yang mendasari peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan. Media yang sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut dengan media. Menurut Jelita dalam (Kamil, 2018:64) *Microsoft PowerPoint* adalah suatu *software* yang akan membantu pada penyusunan presentasi yang lebih efektif, profesional, dan juga mudah. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami setiap materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* banyak dikembangkan oleh setiap peneliti dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat dilakukan dan meningkatkan secara kognitif dari setiap siswa (Anggara, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 106143 Sukamaju, Kecamatan Sunggal pada tanggal 28 November 2022, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, sebelum memulai kegiatan belajar guru selalu mengarahkan siswa membaca doa, di dalam kegiatan belajar guru selalu melakukan kegiatan tanya jawab kepada siswa, kemudian guru juga melakukan demonstrasi jika materi yang sedang diajarkan perlu untuk didemonstrasikan. Saat melakukan kegiatan mengajar guru menggunakan media sederhana yang telah di fasilitasi oleh sekolah. Media

sederhana termasuk salah satu bentuk pembelajaran yang tidak berbasis teknologi modern dan dapat dibuat sendiri dengan relatif mudah yang sudah jadi, gambar garis (sketsa), grafik, dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru yang biasanya berupa gambar dan tulisan yang ditempelkan ke dalam kertas karton. Media pembelajaran yang diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas lebih besar kongkrit.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan bersama guru wali kelas di bulan November 2022, bahwa kurangnya kemampuan dan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik bisa dikategorikan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru cenderung hanya memanfaatkan buku tematik yang sudah ada dan tersedia serta media pembelajaran yang dibuat oleh guru itu sendiri berupa media konkret. Peneliti merasa perlu untuk melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu berupa video animasi yang dibuat dengan bantuan *Microsoft PowerPoint*. Multimedia adalah kombinasi dari elemen teks, gambar, suara, animasi, dan video yang di manipulasi secara digital. Multimedia akan menjadi media interaktif ketika pengguna diberikan kontrol terhadap informasi apa yang ditampilkan dan kapan informasi itu ditampilkan. Saat ini multimedia digunakan secara luas sebagai dasar proses komunikasi interaktif termasuk setiap komunikasi interaktif termasuk setiap komunikasi media statis (teks, grafik, gambar, dll) dan media aktif (suara, animasi, video, dll). Jika anak-anak dengan menggunakan buku saja, terkadang kurang menarik, serta sulit untuk dipahami dari setiap segi bahasa maupun pembahasannya, seperti disajikan dalam bentuk animasi interaktif. Mengetahui akan teknologi kepada siswa masih belum sepenuhnya dilakukan di pembelajaran, guru juga mengaku bahwa banyak sekali siswa yang sering tidak hadir di kelas. Siswa sering kali kurang fokus saat belajar di kelas, hal ini ini dikarenakan oleh guru dengan melihat tingkah siswa seperti siswa malas memperhatikan guru mengajar, berbicara dan membuat keributan dengan teman pada saat jam pelajaran, serta mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru. Proses belajar mengajar yang dilakukan guru selama ini hanya dengan penyampaian materi ajar secara verbal tanpa menggunakan media

yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Pada kesimpulannya guru belum menggunakan teknologi atau media yang berhubungan dengan teknologi untuk proses belajar mengajar terutama di kelas IV.

Berdasarkan uraian di atas, maka sangatlah penting bagi para pendidik khususnya guru memahami karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menggapai semua gaya belajar siswa. Media pembelajaran dalam penyampaian dari materi pembelajaran dapat diciptakan oleh guru dengan penggunaan multimedia berupa *PowerPoint*. Penggunaan media *PowerPoint* yang secara karakteristiknya bersifat multimedia, yang tidak hanya dapat menampilkan teks saja, tetapi dapat dipadukan dengan unsur gambar, video, animasi dan musik dalam penyajian persentasi kepada siswa. Dalam penggunaan media *powerpoint* yang dapat dilakukan ke dalam bentuk sebuah video merupakan salah satu upaya yang dapat membantu dari setiap gaya belajar siswa secara visual dan audio. Selain itu, dengan menggunakan media *powerpoint* tentu akan memberikan tampilan yang jauh lebih menarik sehingga peserta didik dapat menangkap pembelajarannya secara langsung. Belajar dengan baik maka diperlukan motivasi yang baik dan juga hasil belajar yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran dari setiap proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di atas, peneliti berencana ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi yang berbasis *PowerPoint*. Media pembelajaran ini berupa *slide-slide* presentasi dari *powerpoint* yang akan dikembangkan menjadi sebuah video pembelajaran yang berisi materi yang terdapat pada Tema 4 Subtema 1 terkhusus kepada muatan Bahasa Indonesia, IPA, dan Sbdp.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* di Kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode mengajar yaitu dengan metode ceramah dan dalam penggunaannya kurang bervariasi serta masih mengandalkan buku tematik guru
2. Pendidik lebih banyak menggunakan media pembelajaran pasif yaitu berupa gambar melalui kertas karton, kemudian origami, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dalam kegiatan belajar berlangsung
3. Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif kurang memadai, dikarenakan kurangnya pemahaman pendidik akan teknologi
4. Kurangnya perkembangan *Technology* dalam melakukan kegiatan pembelajaran berlangsung
5. Sumber belajar yang digunakan pendidik hanya menggunakan buku cetak/paket yang disediakan oleh pemerintah.

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* terhadap validitas dan reliabilitas pada media pembelajaran dengan Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana validitas dalam produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* di Kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran (2022/2023)?

2. Bagaimanakah reliabilitas dalam produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran (2022/2023)?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023 yang akan dikembangkan.
2. Untuk mengetahui reliabilitas produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023 yang akan dikembangkan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru, dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* ini dapat menambah referensi bagi setiap guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Bagi Peserta Didik, peserta didik mendapatkan sebuah pengalaman baru tentang kegiatan belajar mengajar yang menarik. Kemudian peserta didik juga dapat dimudahkan dengan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, adanya hasil produk Pengembangan Media Pembelajaran ini dapat memberikan suatu referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan sekolah dapat mendukung peserta didiknya untuk menciptakan media yang telah bervariasi lagi.
4. Bagi Peneliti, sebagai bahan masukan untuk peneliti agar lebih baik dalam meneliti, agar kelak menjadi calon guru yang baik, dapat memotivasi banyak orang dan membangun semangat siswa lebih baik.