

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa. Tanpa pendidikan yang baik mustahil jika suatu bangsa akan maju. Berhasil atau tidaknya pendidikan dalam suatu negara salah satunya karena guru. Guru sangat berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan peserta didik. Dari sinilah guru dituntut untuk menjalankan tugas sebaik-baiknya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa keberhasilan dalam meraih fungsi dan tujuan pendidikan nasional dengan keberhasilan guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang optimal dan berkualitas. Pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan berkualitas manakala seperangkat kompetensi sebagai rumusan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Disilah guru dapat berperan penting sebagai seorang desainer pembelajaran yang dapat merancang proses pembelajaran secara optimal dan berkualitas, yaitu proses pembelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk mencapai berbagai kompetensi yang dirumuskan (Wiyani, 2017:23).

"Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, keberibadian, kecerdasan, akhlak mulia, setra keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Daripengertian pendidikan tersebut, maka peran dari guru dan siswa dalam meningkatkan mutu dari pendidikan sangat penting".

Adanya UU RI No.20 Tahun 2003 dari waktu ke waktu bidang pendidikan haruslah tetap menjadi prioritas dan orientasi untuk diusahakan perwujudan sarana dan prasarana terutama untuk sekolah. Salah satu tugas sekolah adalah meyiapkan peserta didik agar dapat mencapai perkembangan secara optimal. Peserta didik dapat dikatakan mencapai tujuan apabila dapat memperoleh pendidikan yang

baik.

Proses pendidikan merupakan sentuhan belaian kemanusiaan antara Pendidik dengan peserta didik. Hakikatnya Pendidikan bermakna bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan segaja terhadap peserta didik oleh orang dewasa agar iamenjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, Pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau menjapaitingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi (Jailini dan Muhammad, 2019:30).

Melalui Pendidikan yang berkualitas maka akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan Negara lain di era globalisasi. Oleh karena itu, Pendidikan menjadi aspek yang sangat diperhatikan disetiap Negara khususnya Indonesia. Dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 1, yakni Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nugroho, 2016:15).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Guru dalam hal ini dihadapkan pada pemilihan metode dan media pembelajaran yang mampu mencakup semua kondisi peserta didiknya. Bertolak dari pemikiran tersebut, maka sudah menjadi kewajiban guru meningkatkan kualitasnya sebagai pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang ada, namun guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilannya dalam membuat sebuah media pembelajaran untuk kegiatan belajar di sekolah. Untuk itu, dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, Hamalik (Arsyad 2017:2).

Salah satu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai perantara yang mampu menyampaikan pesan dan informasi sehingga mampu mendukung dan

memberikan dampak yang baik dalam kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, seperti motivasi belajar, dorongan untuk belajar, rasa emosional peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya (Astra 2013:12, Hartini 2017:15, Rahmi 2019:11).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPA yaitu media pembelajaran berbasis *power point* interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, peserta didik akan lebih fokus memperhatikan guru, apabila materi yang disampaikan berupa slide *power point* interaktif.

Pada tahap usia anak SD dibutuhkan media pembelajaran yang nyata untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak, atau yang dilihat secara langsung oleh mata. Media pembelajaran berbasis microsoft *power point* interaktif merupakan pembelajaran yang bersifat nyata karena dapat menampilkan materi yang bersifat abstrak dalam bentuk konkret menggunakan video ataupun gambar.

Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media yang didalamnya siswa dengan guru dapat berinteraksi dengan baik. Media yang digunakan juga harus efektif, efisien dan menyenangkan, yaitu dalam pembelajaran itu menghasilkan sesuatu yang diharapkan dan penerapannya relative menggunakan tenaga, usaha, biaya dan waktu yang dikeluarkan semakin kecil. Ada beberapa media yang dapat digunakan. Media pembelajaran merupakan peran penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satunya adalah media *power point* interaktif. Karena media *power point* interaktif akan menarik perhatian belajar siswa dalam pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam

menyampaikan materi, juga mempermudah siswa untuk memahami isi materi. Melalui media pembelajaran berbasis *power point* interaktif dapat menarik perhatian dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa.

Media pembelajaran berbasis *power point* interaktif merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara gambar, dan video. Dengan harapan pengembangan media ini dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik. Namun dalam setiap pengembangan produk tentu adanya kesulitan atau kendala terutama pada guru, kendala yang dialami guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* adalah editing video agar sesuai kebutuhan *power point*, input hyperlink, sarana prasarana yang tidak berfungsi dengan baik, pemilihan gambar dan animasi yang sesuai materi, menurut (Janah, 2017:20).

Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti pada kelas III SD Negeri Kecamatan Medan Tuntungan, bahwa kegiatan pembelajaran IPA di sekolah tersebut, ternyata 60% masih sebagian besar dilakukan dengan ceramah tanpa didukung media yang lebih konkret, sehingga mengakibatkan pesan yang disampaikan kurang maksimal. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru mengenai metode, model dan pendekatan pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar. Hal itu dapat dilihat dengan kurangnya antusias siswa pada mata pelajaran IPA, karena siswa tidak memiliki gambaran nyata tentang bagaimana proses IPA terjadi di alam sekitar yang sebenarnya sangat menarik untuk dipelajari. Dengan memperhatikan bahwa usia siswa siswa kelas III sekolah dasar rata-rata 10 tahun dan berada pada masa operasional konkret, maka keberadaan media sangat penting untuk mendukung pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat ditarik sebuah masalah yang berkaitan dengan permasalahan berikut:

1. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif dimana zaman sekarang teknologi sudah berkembang pesat.

2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat kompleksnya permasalahan yang telah, diungkapkan pada permasalahan di atas, maka peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif belajar ipa siswa kelas III sd negeri 065015 kecamatan medan tuntungan tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pembelajaran IPA pada materi Ciri-Ciri Mahluk Hidup untuk siswa kelas III SD 065015 Medan Tuntungan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Guru kelas III SD 065015 Medan Tuntungan terhadap media pembelajaran berbasis *power point* interaktif?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan pada perumusan masalah, maka peneliti ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif pembelajaran IPA pada materi Ciri-Ciri Mahluk Hidup untuk siswa kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Guru kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan terhadap media pembelajaran berbasis *power point* interaktif.

1.6 Manfaat Penelitian

Penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait yaitu:

1. Bagi peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif pada pembelajaran IPA. Ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan dampak yang lebih baik, sehingga motivasi belajar yang diperoleh juga lebih baik serta mempermudah anak didik memahami pelajaran.

2. Bagi guru

Agar guru dapat memperbaiki kinerja untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara berkesinambungan. Sebagai alternatif menambah variasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan.

3. Bagi sekolah

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi sekolah tersebut.

4. Bagi peneliti,

Memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi peneliti tentang media pembelajaran berbasis *power point* interaktif.