

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa, sebab melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia yang terdidik dan mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin cepat. Namun apabila kualitas pendidikan itu masih rendah, maka yang tercipta adalah sumber daya manusia yang rendah pula. Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang maupun kelompok, sangat erat kaitannya dengan pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi dalam diri, dan meningkatkan keterampilan yang ditujukan pada peserta didik untuk diaplikasikan dalam kehidupan. Tujuan pendidikan merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pendidikan tidak terlepas dengan pembelajaran, baik yang formal maupun nonformal. Salah satu pembelajaran yang memberikan kontribusi besar dalam pendidikan yaitu melalui pendidikan formal atau yang disebut sebagai sekolah.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di setiap kegiatan mengajar agar tercipta kegiatan belajar yang efektif. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, diantaranya ada media gambar, video berupa animasi (gambar bergerak) atau video yang bergerak dan bersuara dan media *Powerpoint*. Dalam penyampaian materi pembelajaran juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan sarana yang ada di sekolah, salah satunya dengan memanfaatkan LCD proyektor. Dalam hal ini juga secara tidak langsung dapat memperkenalkan siswa dengan perkembangan teknologi di sekolah.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran. Guru dituntut agar mampu memanfaatkan segala teknologi yang telah tersedia semaksimal mungkin. Perkembangan teknologi telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menjadi pembelajaran berubah arah, yang mulanya *teacher center* berubah menjadi *student center*. Sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan yang berjalan yaitu kurikulum 2013, dimana siswa diarahkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dan mudah ditemui oleh guru adalah dengan penggunaan *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu program *Microsoft Office* yang digunakan untuk membuat persentasi. Persentasi adalah materi yang dibuat dalam slide guna menjelaskan atau menginformasikan suatu hal ke publik dengan tujuan tertentu. *Microsoft Powerpoint* memiliki fasilitas menarik berupa tampilan presentasi tampak lebih hidup, yaitu dengan memberikan efek-efek animasi pada setiap objeknya dan efek

transisi (pergeseran) pada setiap slidinya, dan tersedia juga fasilitas untuk menyisipkan video dan audio. *Powerpoint* dapat menjadi pilihan dalam pembuatan animasi karena di dalam *Powerpoint* mencakup hampir seluruh fitur yang dibutuhkan untuk pembuatan animasi pembelajaran. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran *Powerpoint* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah proses pembelajaran proses pembelajaran tatap muka maupun daring.

Media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi adalah *powerpoint* dengan menyisipkan materi pada slide dan mendesain background semenarik mungkin serta menambahkan animasi dan audio agar meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Powerpoint* berbasis animasi sebagai salah satu media pembelajaran interaktif memberikan kemudahan dalam menyajikan materi secara audio-visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* diharapkan mampu mengefektifkan waktu belajar dan penyampaian materi dapat lebih jelas dan menarik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SD Negeri 060841 Medan Petisah, dapat diketahui bahwa media pembelajaran sudah menggunakan *Powerpoint* kegiatan yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan metode konvensional karena media pembelajaran yang digunakan belum bisa merangkum materi pembelajaran, guru kurang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, kurangnya kemampuan dan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint*, media pembelajaran *powerpoint* yang diterapkan masih sederhana, *powerpoint* yang digunakan guru hanya berisi lembaran kata- kata sehingga peserta didik cepat merasa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas III SD Negeri Medan Petisah diperoleh informasi diantaranya media yang digunakan guru adalah media *powerpoint*. Siswa kurang memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan pembelajaran karena guru hanya menggunakan media sederhana dan selalu monoton pada penjelasan guru, yang menyebabkan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Sehingga banyak siswa yang tidak

memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, siswa merasa kurang tertarik dan bosan dalam aktivitas pembelajaran sehingga siswa menjadi tidak antusias dan sulit memahami materi ketika belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* tersebut belum membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan menemukan konsep pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di atas, peneliti berupaya untuk mengatasinya dengan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi keadaan cuaca dengan singkat, padat, dan jelas. Pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan jika dipadukan dengan animasi, karena pada umur sekolah dasar, peserta didik lebih suka pembelajaran jika dipadukan dengan animasi dari pada hanya sekedar membaca isi buku. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi memiliki tujuan yang jelas dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengambil identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam membuat media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran masih sederhana.
3. *Powerpoint* yang ditampilkan oleh guru masih berisi lembaran kata-kata.
4. Kurangnya kemampuan dan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint*.
5. Dalam aktivitas pembelajaran siswa cenderung pasif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi terhadap kevalidan dan kepraktisan pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah pada tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran IPA SD Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah pada Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran IPA SD Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah pada Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran IPA SD Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah pada Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran IPA SD Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah pada Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dari hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis Animasi pada Mata Pelajaran IPA SD Tema 5 Subtema 1 Kelas III.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan dengan pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint*.

a. Bagi Sekolah

1. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sehingga guru di sekolah tersebut menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.
2. Dapat menambah media pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga mampu memajukan proses pendidikan di masa mendatang.

b. Bagi Guru

1. Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan dan meningkatkan kemampuan dalam pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi.
2. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Siswa

1. Menambah pengalaman baru peserta didik dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis animasi.
2. Siswa lebih tertarik untuk belajar.

d. Bagi Peneliti

1. Dapat menambah wawasan dan kreatifitas peneliti tentang pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran, sehingga peneliti mampu mengambil peran dalam dunia pendidikan.
2. Untuk memperdalam ilmu yang diperoleh selama kuliah serta membantu peneliti dalam memperoleh gelar sarjana.