

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang sangat berguna bagi kelanjutan studi serta dalam kehidupan di masyarakat (Depdiknas, 2006). Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu usaha untuk mencerdaskan dan membentuk kehidupan bangsa yang cinta dan bangga terhadap negara dan bangsa, terampil, kreatif, berbudi pekerti serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) sering menghadapi perubahan serta penerapan kurikulum.

Salah satu kurikulum yang sampai saat ini masih digunakan dalam satuan pendidikan terkhusus di sekolah dasar adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang saat ini seringkali diterapkan di setiap jenjang pendidikan. Beberapa mata pelajaran akan dihubungkan dan disatukan menjadi satu tema di dalam kurikulum 2013. Mata pelajaran yang sudah dipadukan menjadi satu tema dikenal dengan pembelajaran tematik integratif. Yusuf (dalam Setiyono dkk, 2020:26) menyatakan bahwa kurikulum 2013 lebih menitikberatkan peserta didik untuk kreatif serta aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga bersamaan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, dan pembentukan karakter peserta didik. Guru juga dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran yang menyenangkan terkait dengan pemikiran yang akan mereka utarakan. Perlu pemahaman konsep yang sesuai sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik. Salah satu muatan yang membutuhkan penjelasan lengkap terkait dengan pemahaman konsep benda-benda bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang terintegrasi atau menyatu dengan mata pelajaran lain di dalam Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Dasar. IPA merupakan salah satu muatan yang cukup sulit untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik karena IPA mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan manusia, alam, dan fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas terkhusus untuk pembelajaran IPA. Guru dalam mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya upaya dan inovasi baru terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dari diri peserta didik itu sendiri. Menurut Arsyad (2013:10) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar

mengajar sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik dalam belajar. Salah satu media yang mudah dan cocok untuk diterapkan dan dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan *powerpoint*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 060841 Medan Petisah pada tanggal 12 September 2023, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih kurang serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku tematik yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar, guru juga masih memanfaatkan media sederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk gambar dan tulisan yang ditempelkan ke dalam kertas karton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 060481 Medan Petisah, bahwa dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan buku tematik dalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran berbentuk *powerpoint* namun masih dalam bentuk sederhana. *Powerpoint* sederhana tersebut hanya berupa tulisan-tulisan dan gambar saja, tidak terdapat bentuk audio dan animasi sebagai pendukung dari materi yang dijelaskan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yaitu berupa *game* interaktif dengan berbasis *Microsoft PowerPoint*. Penggunaan media

pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* ini tidak hanya menampilkan tulisan dan gambar saja, namun dapat dibantu dengan audio, animasi, musik dan tentu saja dengan *game* yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tampilan yang disuguhkan oleh *game* interaktif berbasis *powerpoint* ini juga akan jauh lebih menarik karena tidak hanya dipenuhi dengan teks saja sehingga materi yang diajarkan akan lebih bisa diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk *slide-slide* yang diisi dengan materi pembelajaran IPA yaitu siklus air serta *game* interaktif terkait dengan materi tersebut.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Setya Putri Ficsnata dan Retno Utaminingsih (2022) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Berbasis *PowerPoint* pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri Tanjungtirto II Berbah, menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif *Game* berbasis *PowerPoint* layak digunakan. Hal itu dapat diketahui melalui hasil validasi ahli materi dari keseluruhan aspek memperoleh persentasi rata-rata sebesar 96%. Hasil validasi ahli media dari keseluruhan aspek memperoleh skor rata-rata sebesar 94%, hasil validasi dari guru wali kelas IV memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,3%, dan hasil uji coba produk dengan peserta didik kelas IV memperoleh skor persentase rata-rata sebesar 96,8%. Hal ini sejalan dengan hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh Reza Sukma Dewi dkk pada tahun 2022.

Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh Reza Sukma Dewi, Daniah, dan Nida Jarmita (2022) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media *Cool Application PowerPoint Interactive* pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Kelas III SD, memperoleh kesimpulan bahwa media ini sangat layak digunakan. Hasil penelitian ini dapat dilihat melalui hasil validasi media yang memperoleh skor 100%, hasil validasi materi dengan skor 80%, hasil validasi media dan materi oleh guru dengan skor 100%, hasil validasi respon guru dengan skor 100%, dan hasil respon siswa dengan persentasi 96%. Semua hasil validasi termasuk ke dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah T.P. 2023/2024”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih kurang.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran.
3. Keterbatasan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari.
4. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran oleh guru masih kurang.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan oleh di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *PowerPoint* terhadap validitas dan kepraktisan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat ditentukan rumusan masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan penggunaan produk media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran IPA tema 8 sub tema 1 di kelas V SD 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran IPA tema 8 sub tema 1 di kelas V SD 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran IPA tema 8 sub tema 1 di kelas V SD 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran IPA tema 8 sub tema 1 di kelas V SD 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti yang berkaitan dengan pengembangan *game* interaktif berbasis *powerpoint*, sehingga berguna dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar dan dalam perkembangan dunia teknologi dalam dunia pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
  - a. Mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti konsep pembelajaran IPA khususnya untuk materi siklus air.
  - b. Proses pembelajaran tidak membosankan dan monoton, sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* ini siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai acuan guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* dalam proses belajar mengajar.
  - b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan referensi agar sekolah dapat mengembangkan praktik-praktik dalam pembelajaran.
- b. Sebagai bahan masukan untuk sekolah agar semakin memperbanyak fasilitas dalam media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik di masa depan.
- b. Memudahkan peneliti untuk mempraktikkan media pembelajaran secara langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran.

