

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang penting dalam kehidupan manusia. Setiap individu pada umumnya membutuhkan pendidikan, namun dengan adanya pendidikan kehidupan manusia akan dapat mengalami kemajuan. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin lebih baik masa depan seseorang. Pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik melalui pengetahuan maupun keterampilan sehingga menciptakan berbagai tantangan baru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik agar tercapai perkembangan maksimal yang positif. Usaha dengan cara mengajarnya, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Martinus Jan Langeveld (2018:7) Pendidikan merupakan upaya dalam membimbing manusia yang belum dewasa ke arah kedewasaan. Pendidikan adalah suatu usaha dalam menolong anak untuk melakukan tugas-tugas hidupnya, agar mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha untuk mencapai penentuan diri dan tanggung jawab hidup bermasyarakat.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran maupun pelatihan. Pendidikan adalah suatu 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 dan masyarakat. Dapat disimpulkan pendidikan merupakan suatu proses perubahan peserta didik yang terbimbing untuk menuju pendidikan yang lebih baik lagi kedepannya. Serta bisa membangun karakter peserta didik dalam bentuk moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari peserta didik maupun dilingkungan sekolah atau masyarakat.

Dunia pendidikan Sekolah Dasar (SD) pembelajaran dibagi menjadi beberapa mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA merupakan salah satu mata pelajaran eksakta (ilmu yang pasti) yang kebenarannya bisa dibuktikan. Selain itu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA juga sangat dekat dengan kehidupan keseharian peserta didik salah satunya ciri-ciri makhluk hidup. Proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) tentu akan membutuhkan suatu media pembelajaran atau alat pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi ke peserta didik dengan menggunakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, peserta didik dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar. Menggunakan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan, gambar saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat pembelajaran dengan menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Belajar ialah salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku dari yang tidak tau menjadi tau, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa. Tujuan belajar dalam suatu kegiatan pembelajaran hanya dapat dicapai jika interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Interaksi tersebut harus dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara pendidik dengan peserta didik yang saling menguntungkan kedua belah pihak agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif. Hanya dengan proses pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran dapat dicapai sehingga siswa mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada wali kelas III SD Negeri 101854 Sei Mencirim, pada tanggal 25 September 2023 yaitu siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran IPA berlangsung karena kurang menariknya

media pembelajaran. Terlihat banyak anak-anak yang bermain-main saat guru sedang menjelaskan, ada juga yang bercerita dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran. Karena proses pembelajaran hanya terdapat pada guru, sehingga siswa masih terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan guru berfokus pada materi yang ada di buku dan jarang menggunakan media pembelajaran terkadang guru juga melakukan pembelajaran dengan media powerpoint sederhana, dalam hal ini siswa cenderung tidak semangat dalam memahami materi. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Guru hanya menggunakan metode ceramah, dalam proses pembelajaran, jika metode ceramah, digunakan secara berulang-ulang dapat membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dengan karakteristik siswa di kelas III SD N 101854 Sei Mencirim.

Pembelajaran IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup, maka peneliti mencoba melaksanakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Dari permasalahan tersebut peneliti perlu melakukan penelitian untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup melalui media pembelajaran berbasis powerpoint proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa dalam menerima materi.

Microsoft PowerPoint adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. *Microsoft powerpoint* dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Powerpoint mampu menciptakan media yang menarik dengan dukungan animasi, gambar serta template/desain yang akan dipergunakan, dengan powerpoint para pendidik dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Pada saat ini penggunaan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara optimal dan bervariasi. Sebagai besar guru hanya menggunakan buku dan mengajarkan dengan menggunakan metode ceramah

dalam proses pembelajaran. Penulis memilih powerpoint sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program powerpoint sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar, bahkan, video sekaligus. Slide atau halaman pada powerpoint dirancang khusus dengan dilengkapi dengan format presentasi dalam powerpoint juga dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul. **Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SD N 101854 Sei Mencirim Tahun Ajaran 2023/2024.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran masih kurang melibatkan peran aktif siswa.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang di gunakan guru kurang menarik minat belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan proses pembelajaran. Adapun fokus pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint materi ciri-ciri makhluk hidup dan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD N 101854 Sei Mencirim T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD N 101854 Sei Mencirim?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD N 101854 Sei Mencirim?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD N 101854 Sei Mencirim.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD N 101854 Sei Mencirim.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru
Dapat meningkatkan wawasan dan kreatifitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik.
2. Bagi Siswa
Dapat mengetahui sejauh mana tingkat keaktifan peserta didik serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif seperti media powerpoint demi mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti

Melatih dalam pembuatan media pembelajaran powerpoint dan melatih kemampuan dalam melakukan penelitian. Serta dapat menambah wawasan bagi peneliti. Selain itu hasil penelitian ini dapat bermanfaat agar kelak peneliti menjadi calon guru yang baik.

