

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam setiap segi kehidupan manusia. Karena pendidikan dapat membantu dalam memudahkan pekerjaan atau segala kerluan manusia. Pendidikan juga dapat menjadi sarana dalam meningkatkan taraf dan kualitas hidup manusia itu sendiri. Pendidikan sendiri tidak terlepas dari pembelajaran, baik yang formal maupun nonformal. Salah satu pembelajaran yang memberikan kontribusi besar dalam pendidikan yaitu melalui pendidikan formal.

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) pembelajaran dibagi menjadi beberapa mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA sendiri merupakan salah satu mata pelajaran eksakta (ilmu pasti) yang kebenarannya dapat dibuktikan. Selain itu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA juga sangat dekat dengan kehidupan keseharian siswa. Dani Vardiyansah (Samidi dan Istarani, 2016:2) menyatakan, bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merujuk pada kumpulan ilmu yang dimana obyeknya adalah benda-benda alam yang mempunyai hukum yang pasti dan berlaku dimanapun dan kapanpun. Pelajaran IPA juga menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Oleh karenanya sangat penting bagi siswa untuk memahami setiap materi yang ada pada pelajaran tersebut. Pembelajaran IPA terutama pada Sekolah Dasar (SD) diharapkan bukan sebagai suatu momok melainkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mengenal dan mempelajari diri sendiri serta alam sekitar. IPA yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan juga merupakan suatu proses penemuan. Dalam pembelajaran IPA tentu akan membutuhkan suatu media pembelajaran atau alat pembelajaran.

Media atau alat pembelajaran digunakan sebagai alat perantara bagi siswa agar dapat memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi yang dipelajari di kelas. Dengan kata lain, pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang harus benar-benar diperhatikan oleh guru dalam mempersiapkan pembelajaran sebelumnya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya IPA, diantaranya ada media gambar, video berupa animasi (gambar bergerak) atau video biasa yang bergerak dan bersuara. Dalam penyampaian media pembelajaran tersebut juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan sarana yang ada di sekolah maupun secara khusus disediakan, salah satunya dengan memanfaatkan LCD proyektor dan *software PowerPoint*. Dengan hal ini juga secara tidak langsung dapat mengakrabkan siswa dengan teknologi. Pemanfaatan sarana ini juga sejalan dengan pengembangan terhadap kemajuan teknologi di sekolah. Dapat diungkapkan media pembelajaran *PowerPoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar.

Di beberapa sekolah, penggunaan media pembelajaran dengan presentasi *PowerPoint* sudah digunakan dalam proses pembelajaran. Ketersediaan fasilitas yang menunjang penerapan media pembelajaran berbasis LCD proyektor juga menjadi salah satu nilai plus yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh warga sekolah. Namun kondisi dilapangan berdasarkan hasil wawancara dan obsevasi yang dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2023 yang bertempat di SDS John Wesley Methodist School Kecamatan Mardinding menunjukkan bahwa ketersediaan LCD proyektor di sekolah kurang dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa. Masalah berupa masih banyak siswa yang lupa terhadap pembelajaran yang telah dipelajarinya. Lalu saat dilakukan praktik, siswa masih sering tidak fokus. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih seadanya dan kurang variatif, sehingga mengakibatkan kurang efektifnya proses serta hasil pembelajaran. Guru lebih sering hanya menggunakan media buku tema

pembelajaran. Bahkan terkadang pada praktik langsung pun pembelajaran masih cenderung *teacher centered*, bukan *student centered*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat sebuah judul penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran IPA Pada Materi Gaya Kelas IV SD S Jhon Wesley Methodist School T.A. 2023/2024.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.
2. Siswa masih sering tidak fokus selama praktik pembelajaran berlangsung karena kurang termotivasi terhadap pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* hanya pada tingkat kevalidan dan tingkat keefektifan materi gaya kelas IV SD Swasta Jhon Wesley Methodist School.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV SDS Jhon Wesley Methodist School T.A 2023/2024 ?
2. Bagaimana tingkat Kefektifan media pembelajaran *powerpoint* pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV SDS Jhon Wesley Methodist School T.A 2023/2024 ?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV SDS Jhon Wesley Methodist School T.A 2023/2024 ?
2. Untuk mengetahui tingkat efektif media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV SDS Jhon Wesley Methodist School T.A 2023/2024 ?

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah terutama dalam membelajarkan pokok bahasan siklus makhluk hidup.

2. Manfaat praktis

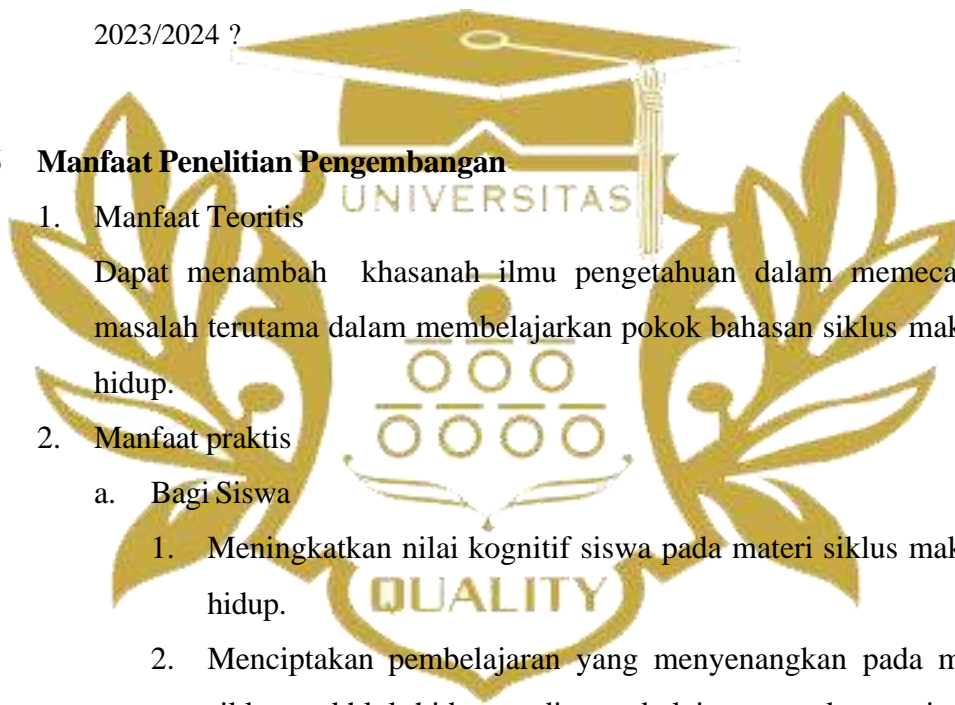
a. Bagi Siswa

1. Meningkatkan nilai kognitif siswa pada materi siklus makhluk hidup.
2. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi siklus makhluk hidup media pembelajaran untuk materi siklus makhluk hidup.

b. Bagi Guru

1. Menambah wawasan guru mengenal media alternatif untuk pembelajaran IPA
2. Meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran.
3. Memberikan sarana bagi guru untuk mengajarkan materi siklus makhluk hidup.

c. Bagi Peneliti



1. Melatih dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Melatih kemampuan dalam melakukan penelitian.
3. Memberikan inspirasi lebih lanjut untuk pengembangan media IPA

