BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan memperoleh pengetahuan. Djamarah dan Zain 2014:38) mengemukakan belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Dalam proses perubahan tingkah laku tersebut kita tidak bisa lepas dengan komponen belajar, salah satunya adalah multimedia pembelajaran. Djamarah dan Zain (2014: 121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya perkembangan jaman maka teknologi juga ikut berkembang termasuk dalam dunia pendidikan, pendidikan perlu adanya inovasi berbasis digital guna memaksimalkan pembelajaran, salah satunya adalah mengembangkan multimedia pembelajaran.

Sebagaimana tercantum dalam undang- undang guru nomor 14 tahun 2005 pada pasal 8 disebutkan jika“ Guru harus mempunyai kualifikasi akademik, sehat jasmani serta rohani dan mempunyai keahlian untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional". Kompetensi guru sebagaimana diartikan dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi karakter Kompetensi sosial serta kompetensi handal yang diperoleh lewat pendidikan profesi. Dari tiap- tiap kompetensi tersebut, wajib dipunyai oleh seorang guru yang merupakan potensi pedagogis yakni meningkatkan kurikulum yang terikat dengan bidang yang diampu serta menyelenggarakan aktivitas pengembangan yang mendidik.

Jamal Ma’ mur Asmani (2016: 23) berkomentar: Proses kreatif dalam pembelajaran sangat berarti untuk seseorang guru. Menghasilkan suasana kelas yang penuh inspirasi untuk murid, kreatif, serta bersemangat, ialah salah satu tugas serta tanggung jawab guru. Dengan begitu waktu belajar jadi dikala yang dinanti-

nantikan oleh murid. Tetapi, tugas ini bukanlah gampang, terlebih dikala ini, ialah teknologi data telah mulai memasuki seluruh aspek kehidupan. Jadi figure serta contoh kreatif untuk tiap nilai serta pencapaian kompetensi murid merupakan selaku suatu tantangan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dianggap penting karena media bisa menjembatani materi yang disampaikan guru kepada siswa sehingga siswa bisa lebih mudah menangkap materi, karena tak semua siswa bisa dengan cepat memahami penjelasan guru, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret. Dalam menggunakan media kita harus memperhatikan prinsip media, salah satunya adalah diusahakan agar media yang digunakan senantiasa melibatkan partisipasi peserta didik untuk aktif, karena yang kita tahu saat ini pada saat proses pembelajaran berlangsung guru jarang melibatkan siswa aktif saat menggunakan media, seperti menggunakan media yang bentuk dan ukurannya terlalu kecil sehingga membuat siswa harus maju ke depan kelas untuk melihatnya dan berakibat kelas menjadi tidak kondusif. Disamping menggunakan media berbasis digital guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi. Berdasarkan Suwarno dkk, (2016) di jurnalnya yang berjudul “Kendala kendala yang dihadapi Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Kompuuter di SD Negeri 10 Banda Aceh” ia berpendapat bahwa lambatnya pemahaman peserta didik terhadap teori yang bersifat abstrak mengakibatkan rendahnya prestasi belajar, hal ini dikarenakan guru kurang menguasai teknologi, sehingga mereka hampir sama sekali tidak menggunakannya, lebih dari 50% guru di tempat ia meneliti tidak dapat menggunakan. Selain itu peneliti juga melakukan diskusi secara terbuka bersama guru pada saat Pengenalan Lapangan Persekolah, didapat kendala dalam memanfaatkan media yakni guru belum memahami cara penggunaan atau membuat multimedia berbasis *powerpoint*

MAGER. Adapun masih terdapat powerteks. Dari data materi masih banyak guru yang kurang kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada seperti menggunkan *Microsoft PowerPonit.*

Seharusnya guru berupaya dalam mengatasi kendala yang dihadapinya dengan menguasai teknologi dan mengembangkan media berdasarkan tuntutan jaman, jika hal itu tidak dilakukan maka permasalahan tersebut terus berakar hingga berdampak kepada kesulitan siswa dalam mengangkat atau memahami materi karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dan science artinya adalah ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini Usman Samatowa (2010:3). Dalam mengajarkan mata pelajaran kita harus sabar tak terkecuali Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena yang kita tahu IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan karena banyak mengandung konsep konsep alam dan materi yang cukup padat yang membingungkan, termasuk materi Gaya dan Gerak.

Berdasarkan masalah dan dampak yang ada peneliti menawarkan solusi dengan menyajikan multimedia pembelajaran kelas IV materi IPA (Gaya dan Gerak) menggunakan slide *powerpoint* berisi petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis sebagai evaluasi serta profil pengembangan multimedia diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena selama ini kita tahu *powerpoint* hanya digunakan untuk membuat suatu media presentasi yang bersifat powerteks (banyak mangandung teks) dimana siswa hanya sebagai penonton tanpa adanya *powepoint* guna memaksimalkan prinsip media pembelajaran dimana siswa aktif terlibat, peneliti memilih solusi tersebut karena peneliti menganggap *powerpoint* adalah media yang mudah untuk dibuat hanya perlu kreatifitas guru saja.

Bagi Surjono (2017: 41), multimedia pendidikan merupakan program pembelajaran gabungan text, foto, video, animasi dll, yang terpadu dengan dorongan komputer digunakan buat menggapai tujuan pembelajaran serta pengguna bisa beriteraksi dengan program secara aktif. Dalam proses belajar mengajar pengembangan multimedia memiliki makna yang lumayan berarti, sebab dalam aktivitas tersebut ketidakjelasan materi yang di informasikan bisa dibantu dengan memperkenalkan media selaku perantara. kerumitan materi yang bakal di informasikan kepada peserta didik bisa disederhanakan dengan dorongan media. Media bisa mewakili apa yang kurang sanggup guru ucapkan lewat perkata ataupun kalimat tertentu. apalagi keabstrakan media ataupun materi bisa dikonversikan dengan kehadiran media dengan demikian peserta didik lebih mudah mengolah bahan ataupun materi daripada tanpa dorongan media. Tetapi butuh diingat kalau kedudukan media tidak akan nampak apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang sudah diformulasikan. Maka dari itu, tujuan pengajaran wajib dijadikan sebagai pangkal acuan untuk memanfaatkan multimedia yang efektif.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berfokus pada Pengembangan Multimedia Materi Gaya dan Gerak Berbasis PPT Pada Kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.

B. Ruang lingkup dan Batasan masalah

1. Ruang Lingkup
   a. Tempat penelitian SDN Sedati Gede II Sidoarjo.
   b. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Sedati Gede II Sidoarjo.
2. Keterbatasan Penelitian
   a. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau DR (Development Research).
   b. Pada penelitian pengembangan *powerpoint* model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE
   c. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Powerpoint* materi gaya dan gerak (MAGER).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan membahas rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia materi gaya dan gerak (MAGER) berbasis PPT?
2. Bagaimana keefektifitas multimedia materi gaya dan gerak (MAGER) berbasis PPT pada proses pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan multimedia materi gaya dan gerak (MAGER) berbasis PPT kelas IV.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan Multimedia Materi Gaya dan Gerak (MAGER) berbasis PPT pada proses pembelajaran kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, alat bantu pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi gaya dan gerak (MAGER).
2. Bagi guru, multimedia yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran tentang gaya dan gerak (MAGER).
3. Bagi sekolah, untuk mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan serta menambah ilmu baru yang diperoleh

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan

   Menurut Sugiono (2015: 407). metode pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* adalah pengembangan media *PowerPoint* dapat mengintegrasi dua fungsi dalam satu medium yang disebut dengan komputer. komputer dapat menggabung menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi sebuah media yang menarik seperti *PowerPoint*.

2. Multimedia

   Multimedia adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna sehingga memiliki keleluasaan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktivitas bagi penggunanya.

3. Microsoft *Powerpoint*

   Microsoft *PowerPoint* adalah salah satu perangkat lunak software yang dirancang untuk membuat dan menampilkan presentasi. Selain itu *PowerPoint* juga mampu membuat media pembelajaran dengan sistem multimedia dengan baik mudah dalam pembuatan, tampilan menarik, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku Selain alat untuk menyimpan data.

4. Materi Gaya dan gerak

   Materi Gaya dan gerak gaya merupakan dorongan ataupun tarikan yang bisa menimbulkan barang bergerak. Jadi apabila kita menarik ataupun mendorong barang sampai barang itu bergerak hingga kita sudah memberikan gaya terhadap barang tersebut. gerak adalah perpindahan posisi benda dari tempat asalnya karena adanya gaya.

G. Spesifikasi Produk

Adapun produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran PPT mata pelajaran IPA kelas IV SDN Sedati Gede II Sidoarjo materi Gaya dan Gerak (MAGER).
2. Multimeda pembelajaran berbasis PPT didesain dengan beberapa menu, teks, gambar, video pembelajaran, suara, menyerupai game yang dapat menarik perhatian siswa terhadap

materi pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Multimedia pembelajaran berbasis PPT dilengkapi dengan berbagai pilihan menu atau tombol-tombol seperti menu petunjuk, tujuan, materi, video, evaluasi dan profil pengembangan media, serta adanya kuis-kuis yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Multimedia pembelajaran berbasis PPT dapat dijalankan dalam perangkat komputer dengan menggunakan *Microsoft Office* 2019 terutama *Microsoft Powerpoint* 2019.
5. Multimedia pembelajaran berbasis PPT menggunakan tombol navigasi untuk mempermudah pengguna.
6. Multimedia PPT didesain menarik dan dapat merangkum materi pembelajaran.
7. Multimedia PPT menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.