

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan trampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Untuk itulah pendidikan merupakan suatu sistem teratur yang mengembangkan misi cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan

Seiring dengan pendidikan abad 21 dimana kehidupan sudah mulai menyatu dengan kecanggihan teknologi. Sebagai guru yang berada dimasa ini maka kreativitas dan inovasi sangat dibutuhkan. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari semenjak siswa belajar ditingkat sekolah dasar. IPA merupakan suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimen dan observasi serta berguna untuk diamati lebih lanjut (Usman Samatowa, 2016:1). kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Hal tersebut sering kali tidak diimbangi dengan respon positif dari siswa. Mata pelajaran IPA SD yang idealnya logis dan bermanfaat, selama ini justru kurang diminati. Siswa terlanjur beranggapan bahwa IPA menjadi pelajaran yang sulit dipahami dan bersifat abstrak. Tahun 2020 ini dampak Covid-19 menuntut seluruh kegiatan proses pembelajaran diubah menjadi Daring (dalam jaringan) mulai dari proses pembelajaran sampai dengan tugas tugas yang diberikan kepada siswa. Hal tersebut yang menuntut para pendidik menguasai ilmu teknologi guna memaksimalkan kegiatan pembelajaran secara maksimal meskipun dalam situasi daring.

Pernyataan (Annisa Septiani,dkk 2013) dari jurnal *“Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif materi suhu dan kalor berbentuk Power Point Materi Suhu dan Kalor untuk*

Pembelajaran Fisika Kelas X SMA “menyatakan bahwa Pemilihan bahan ajar fisika yang tepat sangatlah penting dilakukan oleh guru agar siswa tertarik dan senang mempelajari fisika. Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar interaktif diperkirakan merupakan suatu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran fisika.

Diperkuat dengan pernyataan (Sungkono) dari Jurnal “*Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*” menyatakan bahwa Kompetensi mengembangkan bahan ajar idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasainya, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih banyak yang bersifat konvensional. Dampak dari pembelajaran konvensional ini antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya siswa kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Disamping itu pembelajaran yang dilakukannya juga kurang menarik karena pembelajaran kurang variatif.

Penerapan media yang dipilih oleh guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru sebab input siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu sangat penting dilakukan terutama bagi guru adalah mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *power point*. Salah satu contoh media yang memungkinkan siswa aktif adalah dengan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation. Seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, *Power Point* dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan “*slide*”. (http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint)

Bersifat interaktif karena dalam penggunaannya dapat menumbuhkan respon pengguna media, bersifat mandiri karena

media yang dibuat mudah digunakan oleh pengguna tanpa adanya bantuan dari orang lain dan berisi materi yang sesuai. Kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan mandiri dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media yang tepat dapat memotivasi dan menarik siswa untuk belajar, mengkonkritkan sesuatu yang sifatnya abstrak, sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar serta membuat siswa lebih aktif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. (Prahmawati:2020)

Jenis mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan alam (IPA) sangat baik jika menggunakan media dalam mengajar karena mata pelajaran IPA bersifat abstrak. Haryono (2013) mengatakan bahwa: “Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik diantaranya yaitu belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan. Hal ini dilakukan karena kemampuan alat indra manusia sangat terbatas. Selain itu, ada hal-hal tertentu yang jika dilakukan hanya melalui pengamatan dengan indra, hasil yang diperoleh kurang obyektif, sementara IPA mengutamakan obyektivitas”.

Berdasarkan pemaparan di atas penelitian ini akan mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi *Power Point* sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi sistem pencernaan pada manusia Kelas V. Penggunaan *Power Point* dalam pembelajaran memberikan gambaran konkrit mengenai pembelajaran IPA yang bersifat abstrak. *Power Point* ini dapat menampilkan berbagai menu yang berisi Materi Sistem Pencernaan Manusia, fungsi organ pencernaan manusia, video dan kuis atau soal soal yang menarik yang bersifat interaktif. Sehingga *Power Point* Interaktif ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa saat pembelajaran dan tidak mudah membuat siswa merasa bosan.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Bahan Ajar Materi Sistem Pencernaan Manusia beserta Fungsi Organ Pencernaan manusia Siswa Kelas V Berbasis Aplikasi *Power Point* (PPT)”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian di atas maka rumusan masalah dapat dideskripsikan sebagai berikut:

“Bagaimana Kelayakan Hasil Pengembangan Bahan Ajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Berbasis Aplikasi *Power Point* (PPT)?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu Bahan Ajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Berbasis Aplikasi *Power Point* (PPT) yang layak digunakan dalam Pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan Bahan Ajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Berbasis Aplikasi *Power Point* (PPT) diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru
 - a. Dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan bidang teknologi pendidikan terutama dalam pengembangan media khususnya media pembelajaran berbasis komputer.
 - b. Memberikan media alternatif bagi guru yang layak dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.
 - c. Dapat meningkatkan motivasi dalam mengembangkan ilmu pembelajaran dengan bantuan teknologi.
2. Bagi Siswa
 - a. Memberikan motivasi bagi para siswa dalam belajar sehingga meningkatkan minat belajar dan tidak mudah bosan
 - b. Memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan seru yang dapat menarik perhatian siswa.
 - c. Memberikan Bukti Nyata atau konkret secara langsung terkait materi pembelajaran agar dapat mudah dipahami oleh siswa.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Media yang digunakan berupa media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Power Point* (Peneliti menggunakan *Powerpoint* 2019)
2. Pengembangan bahan ajar ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Power Point* terutama *animations, shape dan hyperlink*.
3. Materi dalam bahan ajar berbasis aplikasi *power point* ini yaitu Sistem Pencernaan Manusia beserta Fungsi Organ Pencernaan Manusia.
4. Bahan ajar berbasis aplikasi *power point* ini dilengkapi dengan menu dan tombol-tombol petunjuk yang berisi kompetensi dasar, materi pembelajaran, Kuis atau soal soal yang didesain semenarik mungkin untuk mempermudah siswa dalam pemilihan tampilan yang akan dituju dan memberikan kebebasan siswa dalam memulai belajar, memilih materi dan mengakiri pembelajaran.
5. Animasi yang digunakan dalam *power point* untuk menarik perhatian siswa. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur *animations* atau mengunduh dari internet yang kemudian disisipkan pada *slide Microsoft Power Point*.
6. Warna background didominasi warna cerah atau warna muda ditambah dengan warna pendukung lainnya untuk memberikan kesan ceria dan semangat agar dapat menarik perhatian serta rasa ingin tahu siswa.

