

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 yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Dalam proses perubahan tingkah laku tersebut kita tidak bisa lepas dengan komponen belajar, salah satunya adalah media 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 media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran 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 ukuran atau bentuknya terlalu kecil sehingga siswa harus maju ke

deapan 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 Komputer 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% persen guru ditempat 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 media berbasis teknologi seperti *PowerPoint*, jikapun ada masih bersiat *powerteks*. Dari data tersebut dapat ditemukan kendalanya yakni dalam penyampaian materi masih banyak guru yang kurang kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada seperti menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

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 menangkap atau memahami materi karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, yang artinya 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 yang membingungkan, termasuk materi Sumber Daya Alam. Sumber Daya Alam adalah materi dalam Ilmu Pengetahuan Alam yang membahas tentang segala sesuatu yang berasal dari alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Berdasarkan masalah dan dampak yang ada peneliti menawarkan solusi dengan menyajikan media pembelajaran kelas IV materi IPA (Sumber Daya Alam) menggunakan slide-*PowerPoint* interaktif berisi petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil pengembang media. diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena selama ini yang kita tahu *PowerPoint* hanya digunakan untuk membuat suatu media presentasi yang bersifat *powerteks* (banyak mengandung teks) dimana siswa hanya sebagai penonton tanpa adanya keterlibatan dalam proses pembelajaran, maka dari itu perlu adanya *PowerPoint* interaktif guna memaksimalkan prinsip media pembelajaran dimana siswa secara aktif terlibat, peneliti memilih solusi tersebut karena peneliti menganggap *PowerPoint* adalah media yang simpel untuk dibuat hanya perlu kreatifitas guru saja disamping itu cara mengaksesnya juga gratis.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berfokus pada pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada materi sumber daya alam di kelas IV SD.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada pengembangan media *PowerPoint* interaktif untuk kelas IV SD pada materi cara menjaga sumber daya alam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan permasalahan yakni, bagaimana hasil kelayakan pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada materi Sumber Daya Alam di kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti merumuskan tujuan yakni, mengetahui hasil kelayakan pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada materi Sumber Daya Alam di kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian**1. Bagi Guru**

- a. Menumbuhkan kreatifitas dan minat guru dalam menggunakan media berbasis teknologi.
- b. Mempermudah menyampaikan materi kepada siswa dengan teknologi.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
- b. Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu.
- b. Meningkatkan kualitas siswa bahwasanya telah bisa mengoperasikan media berbasis digital.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

b. Menambah informasi mengenai media interaktif.

F. Spesifikasi Produk

1. Media *PowerPoint* interaktif dikembangkan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint 2010*.
2. Media *PowerPoint* interaktif disesuaikan dengan tujuan pembelajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Media *PowerPoint* interaktif didesain dengan background dan beberapa gambar – gambar yang menarik perhatian siswa terhadap materi Sumber Daya Alam.
4. Media *PowerPoint* interaktif dilengkapi dengan menu atau tombol – tombol petunjuk, tujuan, materi, evaluasi, dan profil pengembang media yang dibuat semenarik mungkin.
5. Media *PowerPoint* interaktif dapat dijalankan dalam perangkat komputer menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*.

(Halaman ini sengaja dikosongi)