

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tonggak penting untuk mendewasakan manusia. Pendidikan akan terlaksana dengan baik melalui proses berpikir manusia dengan cara mengenal diri dan lingkungannya dengan proses pembelajaran. Ilmu didefinisikan sebagai suatu bidang yang disusun secara sistematis dengan menggunakan metode-metode tertentu sekaligus bisa diterapkan dalam disiplin ilmu yang sesuai. Salah satu contoh disiplin ilmu yakni Ilmu Pengetahuan Alam.

Pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya kreatifitas dan inovasi pembelajaran di dalamnya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam mengoperasikan alat yang disediakan sekolah dan memanfaatkannya dengan baik untuk proses pembelajaran. Disamping itu guru juga dituntut mengembangkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam proses belajar-mengajar. Untuk itu pengetahuan dan pemahaman yang baik harus dimiliki seorang guru. Hamalik dalam Arsyad dalam Irfan (2019: 2).

Seorang guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa, misalnya dengan memperhatikan dan memahami gaya belajar mereka. Sehingga dalam

penerapannya siswa mampu menguasai pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka dari itu selain dibutuhkan keterampilan mengajar yang baik dan mumpuni, guru juga harus memberikan sumber belajar dan media belajar yang mendukung. Proses pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Hal ini berdasarkan fakta bahwa proses pembelajaran IPA masih berorientasi pada hasil (*result oriented*), yakni pencapaian nilai Ujian Nasional (UN). Proses pembelajaran IPA belum menyentuh ranah proses pembelajaran yang diperoleh dari bangku sekolah. Wisudawati dalam Irfan (2019: 3).

SDN Mentor 1 adalah Sekolah Dasar Negeri yang terletak di desa Mentor Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo dengan populasi siswa sebanyak 238. Jumlah siswa yang banyak ini menarik perhatian peneliti untuk bisa menilik lebih jauh mengenai proses pembelajaran yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Februari 2022, kelas IV SDN Mentor 1 yang berjumlah 50 siswa dengan pembagian 2 kelas paralel ini mengalami masalah mengenai pembelajaran IPA. Beberapa diantara mereka masih tidak bisa mencerna materi pembelajaran IPA dengan baik. Selain itu, nilai harian yang didapat siswa kurang memuaskan. Setelah ditinjau lebih jauh, ternyata media pembelajaran sekaligus sumber belajar siswa kelas IV hanya berpatok pada buku LKS dan paket yang telah disediakan sekolah. Padahal setelah peneliti telusuri, prasarana sekolah tersebut cukup memadai. Diantaranya terdapat 1 unit laptop, 1 unit komputer, 1 unit proyektor, dan beberapa alat

peraga IPA, bahkan hampir setiap guru memiliki laptop. Namun alih-alih mendapatkan proses pembelajaran yang memadai dengan segala prasarana yang telah tersedia, guru cenderung berpaku pada media buku paket dan LKS saja. Sehingga bagi siswa, untuk sekadar memahami bahasa verbal dari guru maupun monoton dengan hanya mendapatkan referensi dari buku bacaan, peneliti kira semua itu tidaklah cukup. Siswa usia sekolah dasar masih membutuhkan bahan konkrit untuk menggapai ketercapaian mereka akan kemampuan kognitif mengenai mata pelajaran yang ada khususnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk bisa menggerakkan kemampuan kognitif siswa dan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Menurut Gagne dalam Dasmayanti (2020: 5) media pembelajaran merupakan susunan sumber belajar yang mampu menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar. Media sendiri hendaknya berfungsi sebagai wadah informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran diharapkan bisa memberikan manfaat melalui kelebihan-kelebihannya serta dapat meminimalisir gangguan-gangguan yang bisa muncul dalam proses pembelajaran. Dilansir dari penelitian Hikmah (2020: 16) (dalam jurnal Lusi Purwanti, dkk/Journal of Biology Education Vol 3 No 2 (2020) halaman 164) menyatakan bahwa media pembelajaran *power point* dapat memikat minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Tampilan media pembelajaran yang memikat siswa tentunya penting mendapat perhatian dari guru. Media *power point* memberikan

ketersediaan media pembelajaran yang menarik namun juga praktis digunakan. Maka dari itu, untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, guru di SDN Mentor 1 membutuhkan media pembelajaran lain selain berpacu pada buku bacaan saja, misalnya Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) interaktif.

B. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tujuan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Mentor 1 ini memiliki tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan diantaranya:

1. Produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif pada materi “Struktur Tumbuhan” untuk siswa kelas IV SDN Mentor 1.
2. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan:
 - a. Materi
 - b. Animasi yang berkaitan dengan struktur tumbuhan (diambil dari cuplikan video pembelajaran yang ada di *youtube*)
 - c. *Quiz*
3. Produk yang dihasilkan dapat menjembatani permasalahan yang dihadapi siswa dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang ada.

D. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian ini dilakukan agar siswa kelas IV SDN Mentor 1 dapat mencerna mata pelajaran IPA dengan baik khususnya materi “Struktur Tumbuhan” dengan menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif. *Novelty* atau unsur kebaruan dari penelitian ini adalah penggabungan berbagai gaya belajar (seperti visual, audio, dan kinestetik). Untuk visual diwakilkan dengan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan materi struktur tumbuhan begitupun dengan audio. Sedangkan Kinestetik adalah pengaplikasian dari pembelajaran yang ada. Yakni, siswa diminta untuk menjelaskan serta mempraktikkan lagu khusus yang akan peneliti buat setelah menampilkan *power point* nantinya.

E. Asumsi & Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi & keterbatasan dalam pengembangan ini adalah:

1. Penelitian pengembangan ini berupa Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif pada materi “Struktur Tumbuhan” untuk siswa kelas IV SDN Mentor 1.
2. Penelitian pengembangan ini hanya menjelaskan materi “Struktur Tumbuhan” untuk siswa kelas IV SDN Mentor 1.
3. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interaktif.

F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan perbuatan atau usaha untuk mengembangkan sesuatu. Usaha mengembangkan ini ditujukan untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk untuk menciptakan kualitas yang lebih baik. Pengembangan ini dikhususkan untuk pembuatan PPT Interaktif.

2. Media Interaktif PPT

Media Interaktif PPT merupakan media pembelajaran interaktif yang menggunakan software aplikasi berupa *Power Point* (PPT) dan didalamnya ditampilkan adanya himpunan dari ilustrasi, teks, video, dll.

3. Struktur Tumbuhan

Struktur tumbuhan merupakan salah satu materi IPA kelas IV pada semester ganjil yang menjelaskan mengenai struktur atau susunan yang ada pada tumbuhan dan fungsinya.