

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses belajar mengajar menjadi optimal. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru karena media pembelajaran tidak terpisahkan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dengan adanya media pelajaran pandangan akan mudah teralihkan ke media yang digunakan sehingga guru akan lebih mudah untuk mencapai tujuan yang dibuat untuk rancangan pada media pembelajaran.

Media pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu media yang terbentuk software (perangkat lunak) dan media yang berbentuk hardware (perangkat keras). Media pembelajaran yang berbentuk software, yaitu e-mail, power point, dan segala isi dari perangkat keras. Sedangkan media yang berbentuk hardware yaitu majalah, LKS, modul, buku, dan LKPD. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif yang di sediakan oleh guru.

Guru sebagai media untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru dituntut untuk bisa mengendalikan kelas agar siswa bisa mengikuti pembelajaran

dengan efektif. Guru wajib memahami metode dan media pembelajaran sehingga guru dapat memberi materi dan pemahaman pembelajaran yang baik sesuai kemampuan siswa. Media pembelajaran yang ideal saat ini, yaitu menggunakan pembelajaran berbasis power point yang interaktif, mengingat situasi dan kondisi di SD N 04 IX koto masih menggunakan metode ceramah sehingga dengan menggunakan pembelajaran berbasis *power point* agar bisa meningkatkan pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Mei 2022 pada kelas IA SDN 04 IX Koto Dharmasraya bersama wali kelas Maizar Niarti, S.Pd. untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti mendapati 1) guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran 2) guru mengajar secara konvensional 3) guru tidak menggunakan modul 4) guru mengajar terlalu kaku. Lalu peneliti juga mengamati siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Terlihat siswa masih banyak yang tidak fokus dalam proses pembelajaran, siswa banyak yang tidur-tiduran, mengobrol, dengan teman dan tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. Melihat secara langsung keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung, guru tersebut membutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran supaya proses belajar mengajar lebih berbeda untuk menarik perhatian siswa. terlihat fasilitas disekolah memiliki fasilitas proyektor dan belum dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IA di SDN 04 IX Koto Dharmasraya pada tanggal 21 Mei 2022, guru mengeluhkan sulitnya menarik perhatian siswa saat belajar. Salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu materi menentukan kosa kata dalam pelajaran, terlebih materi yang disampaikan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak yang asik dengan kegiatannya sendiri, tidak mendengar dan melihat materi

pembelajaran yang dijelaskan, ini dikarenakan guru tidak bisa menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* yang interaktif ini dapat lebih menarik perhatian siswa dan mengatasi kebosanan saat belajar. Peneliti mengaplikasikan pembelajaran menggunakan *power point* yang interaktif ini di kelas IA SDN 04 IX Koto Dharmasraya. Berikut data nilai bahasa Indonesia yang diperoleh dari wali kelas IA.

Tabel 1 Data nilai penilaian harian kelas IA SDN 04 IX Koto Dharmasraya

kelas	Jumlah	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1 A	18	74	75	10	8

Sumber : guru kelas IA

Data hasil belajar siswa pada penilaian harian di kelas IA mata pelajaran bahasa Indonesia, 10 dari 18 orang siswa mencapai ketuntasan nilai. Sementara itu 8 orang tidak mencapai ketuntasan nilai atau di bawah KKM yaitu 75.

Sekolah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018 dengan kompetensi inti yaitu memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan sekolah . Kompetensi dasar 3.7 Menentukan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan syair lagu) dan atau eksplorasi lingkungan dengan indikator 3.7.1 mengidentifikasi kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam, 3.7.2 memahami kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam dan 3.7.3 menuliskan kosa kata tersebut dengan benar. Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-media

Berbasis Power Point pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan CTL Siswa Kelas I SDN 04 IX Koto Dharmasraya”.

B. Identifikasi masalah

Melalui gambaran latar belakang di atas, yang diidentifikasi adalah masalah sebagai berikut

:

1. Guru belum maksimal menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar.
2. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis e-media dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menentukan kosa kata.
4. Kurang tercapainya KKM yang dipatokan berdasarkan hasil test siswa.
5. Iklim pembelajaran terkesan kaku dan guru cenderung menggunakan metode ceramah
6. Guru menggunakan buku LKS dan buku ajar untuk memotivasi siswa dalam belajar.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan agar penelitian ini lebih terarahnya penelitian ini, penelitian ini dibatasi permasalahannya kepada “Pengembangan E-Media *Power point* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan CTL siswa kelas I SDN 04 IX Koto Dharmasraya.”

D. Rumusan masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan E-Media *power point* pada mata pelajaran

- bahasa Indonesia dengan pendekatan (CTL) siswa Kelas I SD N 04 IX koto Dharmasraya?
2. Bagaimanakah pengembangan E-Media *power point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan (CTL) siswa kelas I SD N 04 IX Koto Dharmasraya, dengan memenuhi kriteria Valid, Praktis, Efektif?

E. Tujuan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan E-media *power point* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan (CTL) siswa kelas I SDN 04 IX Koto Dharmasraya.
2. Untuk menjelaskan hasil pengembangan E-media *power point* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan (CTL) siswa kelas I SDN 04 IX Koto Dharmasraya, yang valid, praktis, efektif.

F. Manfaat pengembangan

Peneliti berharap dari hasil pengembangan ini dapat bermanfaat dengan baik. Adapun manfaat dari pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah
 - a. Siswa memiliki contoh media pembelajaran berupa *power point* di kelas IA SDN 04 IX Koto Dharmasraya.
 - b. Proyektor yang ada di sekolah lebih termanfaatkan.

2. Bagi guru

Bagi guru memberikan solusi untuk mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menentukan kosa kata pada peristiwa siang dan malam dengan menggunakan media *power point*.

3. Bagi siswa

- a. Siswa memiliki pengalaman baru dalam proses pembelajaran.
- b. Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan proses yang menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa.

4. Bagi peneliti lainnya

- a. Peneliti dapat mengetahui tentang jenis penelitian *research and development* (R&D)
- b. Peneliti dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran *power point* untuk menjelaskan materi menentukan kosa kata dalam peristiwa siang dan malam.
- c. Dapat mengetahui secara langsung penerapan media pembelajaran *power point* pada materi menentukan kosa kata pada peristiwa siang dan malam.

G. Spesifikasi Produk yang di harapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berikut ini :

1. Media berisi penjelasan yang menarik dan mudah dipahami siswa kelas IA
2. Media pembelajaran ini memuat komponen teks dan gambar.
3. Media pembelajaran terdapat beberapa menu yaitu :
 - a. Pembukaan :

Judul media



Identitas penulis



Media pembelajaran



b. Kompetensi berisi :

Kompetensi dasar



Indikator

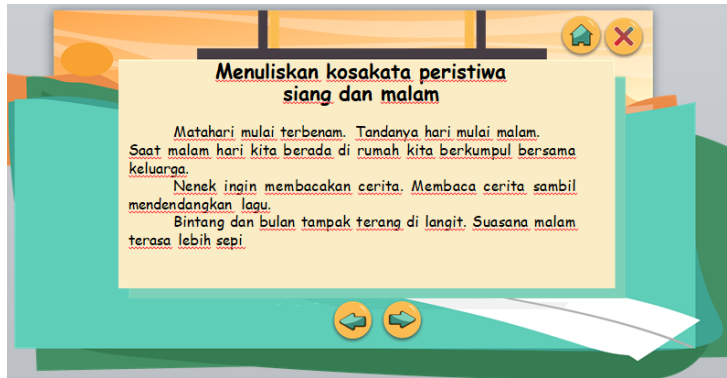


Tujuan



4. Media pembelajaran memuat materi menentukan kosa kata peristiwa siang dan malam

5. Latihan berisi cerita pendek dan pertanyaan seputar menentukan kosa kata peristiwa siang dan malam



6. Media pembelajaran menggunakan tombol navigasi untuk memudahkan pengguna
Media *power point* yang interaktif dikembangkan hanya untuk pegangan guru.