

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Dengan adanya pendidikan maka siswa akan lebih terbuka pikirannya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam menerima pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga siswa dapat menjadi manusia yang berguna dimasa akan datang. Dengan adanya pendidikan maka siswa akan lebih terbuka pikirannya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam menerima pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga siswa dapat menjadi manusia yang berguna dimasa yang akan datang.

Ningrum (2014:164) “Proses pendidikan tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas”. Pembelajaran merupakan suatu proses aktifitas interaksi antara pembelajaran dengan siswa yang didasari oleh adanya tujuan baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan sedangkan, belajar merupakan proses kegiatan individu memperoleh ilmu dengan cara mempelajari pengetahuan yang diberikan oleh guru di sekolah dasar.

Guru sebagai fasilitator untuk menuntun siswa dalam kegiatan belajar dan pembelajaran didalam kelas. Guru harus mampu merencanakan pembelajaran yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru diwajibkan untuk memahami apa saja model-model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sehingga guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa yang dihadapi di dalam kelas.

Berdasarkan observasi peneliti pada saat PLP yang dilakukan kurang lebih selama 3 bulan yakni dari tanggal 20 Juli sampai dengan 17 Oktober di SDN 22 Magek yang beralamat di Lurah Ateh, Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat. Fakta yang ditemukan, fakta pertama guru hanya menggunakan media LKS dan buku guru buku siswa. Fakta kedua guru masih menggunakan metode ceramah dan masih konvensional atau dengan ditulis di papan tulis. Fakta ketiga siswa cepat merasa bosan sehingga siswa susah untuk mengingat sifat bangun datar karena media yang digunakan hanya itu-itu saja dengan menggunakan LKS, buku guru dan buku siswa.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat dengan peneliti melakukan wawancara pada tanggal 21 November 2020 dengan wali kelas III yang bernama ibu Ridawati S.Pd, menurut beliau untuk mata pelajaran matematika materi sifat bangun datar kurang dipahami oleh siswa karena guru lebih sering menggunakan buku guru dan buku siswa, sehingga siswa cepat bosan dan malas untuk belajar. Guru lebih sering mengajar menggunakan alat yaitu papan tulis. Selanjutnya menurut beliau di SDN 22 Magek sejauh ini guru masih jarang melakukan pengembangan media *Power Point* di sekolah.

Dari permasalahan yang disampaikan tersebut maka, perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran berupa media yang menarik yaitu pengembangan media interaktif yaitu menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* pada materi sifat bangun datar pada tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 2 “Aku Anak Mandiri” di kelas III SDN 22 Magek. Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa akan lebih fokus untuk memperhatikan guru, serta lebih cepat untuk mengingat pelajaran yang sudah dipelajari.

Menurut Arsyad (2014:10) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa adalah media yang menarik, tidak membosankan mudah dipahami maka dari itu peneliti menggunakan aplikasi media *Power Point*. Menurut Yusri (2017:3) menyatakan bahwa “*Microsoft Power Point* merupakan perangkat lunak yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti video, animasi, gambar dan suara”, di dalam *Microsoft Power Point* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan fakta di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Power Point* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III SDN 22 Magek”**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran dari buku guru dan buku siswa
2. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan konvensional atau hanya dengan papan tulis.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti dibatasi pada masalah penelitian adalah pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft Power Point* pada mata pelajaran matematika materi sifat bangun datar kelas III SDN 22 Magek.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Power Point* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III SDN 22 Magek?
2. Bagaimana pratikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Power Point* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III SDN 22 Magek?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui bagaimana validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Power Point* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III SDN 22 Magek
2. Untuk mengetahui bagaimana pratikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Power Point* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III SDN 22 Magek

F. Manfaat pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi pembaca serta peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft Power Point*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk memepersiapkan perangkat pembelajaran yang kemudian hari landasan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Untuk membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran matematika melalui media yang telah dikembangkan.

c. Bagi Guru

Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan media khususnya media yang menarik dalam proses pembelajaran matematika.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif matematika ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*.
2. Dengan materi sifat bangun datar siswa diharapkan mampu untuk memahami sifat bangun datar yang bisa dilihat pada kehidupan sehari-hari, tidak hanya menghafal, namun siswa juga harus paham tentang sifat bangun datar yang bisa dilihat pada produk power point dislide 12 dan 13.
3. Media yang dikembangkan peneliti dibuat dengan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.
4. Media yang dikembangkan oleh peneliti tidak dibuat untuk individu siswa melainkan membutuhkan pertolongan guru untuk menjalankan media tersebut.

5. Latihan soal di buat semenarik mungkin menggunakan audio dan animasi bergerak.
6. Desain dan warna *background* dibuat dengan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.
7. Media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu :
 - a. Menu *Home*, berisi Menu Materi, Menu Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator , Menu Profil, Menu Video Dan Menu Latihan.
 - b. Menu Materi, berisikan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan materi pembelajaran.
 - c. Menu Profil, berisikan tentang biodata.
 - d. Menu Video, berisi tentang video pembelajara yang disajikan untuk menjelaskan materi.
 - e. Menu Latihan Soal, berisikan soal – soal latihan yang di jadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
8. Menggunakan Bahasa Indonesia yang efektif.