

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa yang memiliki tujuan untuk memandirikan siswa. Semua kegiatan itu mencerminkan bahwa proses selama pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan yang kompleks tidak hanya kecerdasan tetapi juga sikap spiritual. Namun dalam pencapaian harapan tersebut perlu didukung oleh berbagai persyaratan yaitu harus memahami psikologi siswa, pengembangan kurikulum yang mampu mengantisipasi realita kehidupan siswa, menguasai dan mampu menerapkan model ataupun metode pembelajaran, merancang media pembelajaran yang benar sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan serta memahami konsep implementasi pendidikan tersebut. Menurut Sunaengsih (2016:183), kualitas pendidikan tergantung bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat di pengaruhi oleh mutu guru dan implementasinya selama proses pembelajaran.

Salah satu tujuan dari pendidikan nasional, merujuk pada undang-undang (UU) No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut perlu

kerjasama antara pihak pemerintah dengan pihak sekolah, pihak sekolah dengan siswa, pihak sekolah dan orang tua, sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Kenyataannya saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sudah menetapkan kurikulum 2013 (K-13), yang mana kurikulum ini berisi torobosan baru yang di dalam nya terdapat rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Kurikulum 2013 ini merupakan hasil dari revisi kurikulum sebelumnya yaitu KTSP. Pada pembelajaran kurikulum 2013 siswa diarahkan untuk lebih aktif dan kreatif atau bisa dikatakan *student center*, yaitu pembelajaran berpusat kepada siswa. Pemusatan pembelajaran kepada siswa bertujuan menumbuhkembangkan potensi yang dimiliki siswa yang mana hasil nya dapat di lihat dari keberhasilan hasil belajar siswa tersebut. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

Dalam dunia pendidikan diperlukan guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik serta bisa membuat suasana belajar lebih menarik sehingga siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan. Bulan (2020:18-19), profesionalitas guru terlihat melalui upayanya untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran, memahami keadaan dan kondisi siswa nya, kemampuan menerapkan berbagai metode mengajar serta terjalinnya kerjasama yang baik dengan pihak terkait.

Menurut Suhendri (dalam komariyah, dkk, 2018:44), matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-

masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Matematika sangat diperlukan pemahaman konsep kepada siswa disertai dengan contoh yang menambah tingkat pemahaman siswa mengenai konsep yang diajarkan, karena dengan pemahaman konsep yang matang serta dengan contoh-contoh yang diberikan maka siswa akan bisa dengan mudah menyelesaikan persoalan-persoalan yang ia temukan di kehidupan sehari-hari. Untuk menanamkan pemahaman konsep tersebut kepada siswa, maka cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pemahaman konsep matematika disertai dengan memberikan contoh-contoh permasalahannya dalam kehidupan sehari-hari yang mana bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran matematika sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sudah memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, akan tetapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran yang bervariasi bentuknya, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer.

Menurut Adam & Syastra (2015:79), media pembelajaran yang dapat digunakan guru sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapinya yaitu dengan penggunaan

media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis di dalam pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Warsita (dalam Tarigan, 2015: 190), menyatakan program multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, dan narasi.

Berdasarkan pada pelaksanaan PLP yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 06 Kampung Lapai selama 3 bulan yaitu mulai dari tanggal 3 Agustus 2020 sampai 31 Oktober 2021, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013. Pada saat melaksanakan PLP peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 06 Kampung Lapai yang mana metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat umum dan juga pembelajaran dilaksanakan dengan sistem daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam melaksanakan pembelajaran guru mengirimkan *link* video pembelajaran yang sudah di *upload* di *youtube* serta nomor halaman materi yang akan di belajarkan hari itu ke *WhatsApp Group* dan tidak beberapa lama kemudian guru langsung mengirimkan nomor halaman beserta foto-foto soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Guru mengatakan hanya memberikan penjelasan terkait materi yang diajarkan melalui video pembelajaran, sehingga pemahaman konsep siswa yang diberikan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik, dan sulit diterima oleh siswa buktinya terlihat dari hasil belajar siswa yang masih dikatakan banyak yang belum tuntas saat penilaian tengah semester (PTS) dilakukan. Guru juga tidak

menggunakan media pembelajaran interaktif dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki guru. Seperti salah satu contoh pemberian materi pembelajaran yang dilakukan guru di *whatsapp group* terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Contoh penyampaian materi serta tugas yang dilakukan oleh guru di *WhatsApp group*.

Dalam penyampaian materi pembelajaran guru bisa memulai dengan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan kepada siswa, penerapan itu dimulai dengan contoh-contoh berupa gambar yang sesuai kompetensi dasar kemudian di presentasikan hasilnya kepada siswa. Guru mengimplementasikan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki kepada siswa yang didukung dengan penggunaan video serta media *powerpoint* interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa akan belajar memecahkan masalah-masalah yang ia temukan dan berujung dengan memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. *Powerpoint* merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk *slide* presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif. Penggunaan *powerpoint* yang interaktif

dapat membantu guru memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih baik dan lancar. Selain itu keunggulan dari penggunaan *powerpoint* yang interaktif dapat memudahkan siswa untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru serta membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 06 Kampung Lapai pada tanggal 1 Oktober 2021, dengan guru kelas IV yaitu Ibu Yenny Harty, S.Hum, S.Pd,. Beliau mengatakan dengan adanya pembelajaran daring ini akan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran serta dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, guru hanya menggunakan video pembelajaran, buku Tematik, LKS, dan Buku Sekolah Elektronik (BSE) sebagai sumber belajar. Dengan demikian mengakibatkan siswa tidak mampu memiliki kemampuan berfikir logis, kreatif, analitis, sistematis, dan tidak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif maka akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan guru sehingga tidak berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) tahun pelajaran 2021/2022. Dari 27 orang siswa terdapat 44,44% siswa yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang mana Kriteria Ketuntasan Minimum

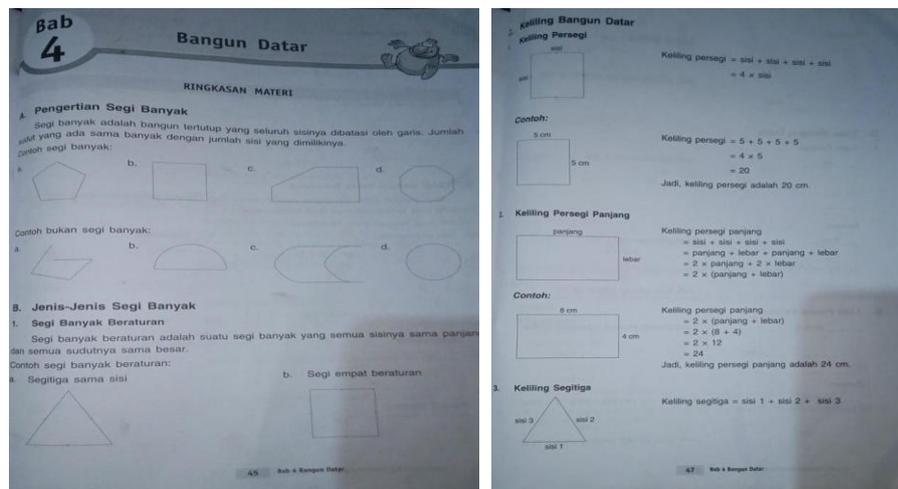
(KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Presentase hasil PTS peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah siswa dan Presentase Ketuntasan Nilai PTS Matematika Kelas IV Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022

Jumlah siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
27 orang	15 orang	55,56%	12 orang	44,44%

Berdasarkan tabel di atas ternyata bisa dikatakan sebagian besar siswa (44,44%) tidak tuntas pada pembelajaran matematika. Hal itu diakibatkan kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dan kurang terkuasainya materi pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, maka penting sekali dibuat sebuah media pembelajaran interaktif matematika kelas IV SD untuk memudahkan guru dalam membuat siswa paham dan mengerti dengan materi yang diajarkan sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa. Untuk mencegah rendahnya hasil belajar siswa, siswa harus diberikan pemahaman konsep yang bersifat sistematis beserta contoh-contoh dari pembelajaran tersebut, dengan begitu siswa bisa memahami pembelajaran dengan mudah. Selain itu peneliti melihat bahwasanya sekolah sudah menyediakan fasilitas-fasilitas yang baik kepada siswa seperti meminjamkan buku tematik, LKS, dan buku sekolah elektronik (BSE) sehingga lebih memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran daring. Pada buku tematik, LKS, maupun buku sekolah elektronik (BSE) terlihat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu sudah terdapat konsep matematika, rumus, pemberian contoh soal dan latihan-latihan soal. Sementara kekurangan yang ada didalam buku tersebut yaitu konsep-konsep

matematika masih di jelaskan secara umum tanpa adanya pemahaman konsep dan contoh-contoh nyata didalamnya sehingga bisa dikatakan peserta didik hanya mengerjakan tugas tanpa tau konsep dari pembelajaran tersebut. Seperti salah satu contoh penyajian materi bangun datar pada buku pelajaran matematika terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Contoh penyajian materi pada buku sekolah elektronik (BSE) Kelas IV SD Kurikulum 2013 (2016:46)

Dari gambar 1, terlihat bahwa ketika mempelajari materi bangun datar tidak ada dilakukan penanaman konsep, serta guru mengajar sesuai dengan buku yang digunakan saja. Dari permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, dengan penanaman konsep yang mendasar sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan pendekatan saintifik dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif

dengan pendekatan saintifik juga dapat memenuhi kebutuhan dari perbedaan kemampuan penguasaan materi oleh siswa serta dengan pendekatan saintifik ini membuat interaksi guru dan siswa lebih banyak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran bisa dipahami oleh siswa secara cepat dan tepat. Media interaktif yang akan peneliti gunakan, di buat dengan aplikasi *powerpoint 2007* berbasis pendekatan saintifik, dapat digunakan dan diakses siswa melalui HP dan laptop. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif ini yaitu menggunakan pendekatan saintifik karena media pembelajaran *powerpoint* interaktif akan dirancang dan dimulai menggunakan metode yang sesuai dengan karekteristik siswa dan mata pelajaran, yang meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Daryanto (2014: 51), pembelajaran saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahap-tahap mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasi kan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Tujuan dari tahapan-tahapan pendekatan saintifik tersebut agar siswa dapat berpartisipasi dan terlibat aktif selama pembelajaran, sedangkan peran guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah sebagai fasilitator.

Berdasarkan pemaparan di atas, melihat pentingnya pemahaman konsep, prinsip, dan sifat-sifat pada mata pelajaran matematika, maka sangat diperlukan

cara yang tepat dan bisa untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang belum maksimal dilakukan yaitu dengan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan guru hanya dengan menggunakan video pembelajaran yang diunggah di *youtube* dan di bagikan ke *whatsApp group*
2. Dalam proses belajar terutama matematika guru belum menggunakan media interaktif yang bisa digunakan di HP atau pun laptop guru hanya terfokus pada video pembelajaran, buku paket matematika dan LKS dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara daring serta guru belum pernah menggunakan media interaktif *powerpoint* dalam belajar, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.
3. Sebagian siswa tidak tuntas hasil belajarnya saat penilaian tengah semester (PTS).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka penelitian ini dibatasi pada guru belum menggunakan media interaktif yang bisa digunakan di HP atau pun laptop guru hanya terfokus pada video pembelajaran, buku paket matematika dan LKS dikarenakan guru belum pernah menggunakan media interaktif *powerpoint* dalam belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai kriteria valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai memenuhi kriteria valid.

2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang di dapat dari pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik ini adalah :

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat atau media pembelajaran yang baik, valid, dan praktis serta sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya agar dapat menjadi pendidik yang kreatif dalam mengajar dikemudian hari.
2. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik ini dapat membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran matematika serta menemukan solusi terhadap persoalan-persoalan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik dapat dijadikan referensi dan inovasi dalam mengajar atau alternatif dalam memberikan materi dan pengajaran kepada siswa terutama pada materi bangun datar serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.
4. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik ini dapat menambah ketersediaan sumber belajar terutama

pada mata pelajaran matematika kelas IV materi bangun datar dan juga sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar untuk kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika dibuat dengan menggunakan *powerpoint* (*Office* 2007).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pokok pembahasan yang akan diajarkan.
3. Media pembelajaran *powerpoint* yang dikembangkan berbasis pendekatan saintifik.
4. Ilustrasi dan aktivitas-aktivitas dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif disesuaikan dengan karakteristik saintifik. Ilustrasi dan aktivitas-aktivitas siswa akan diawali dengan permasalahan-permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa bisa mengkonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya dalam memahami konsep pembelajaran yang terdapat pada ilustrasi dan aktivitas-aktivitas sehari-hari.
5. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik ini, juga dilengkapi dengan evaluasi yang interaktif. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul *sound effect* yang

menyatakan jawaban tersebut benar (*Hand Clapping*). Dan jika jawaban peserta didik salah, maka akan muncul *sound effect* yang menyatakan jawaban salah ("*No*" *sound*).

6. Media pembelajaran *powerpoint* Interaktif berbasis saintifik ini, dilengkapi dengan animasi, suara, dan tombol interaktif sehingga media terlihat lebih menarik.
7. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik ini, dapat digunakan pada *smartphone* dan laptop apa saja yang memiliki *Microsoft Office App* atau aplikasi *Powerpoint* dengan format file *pptx/ppsx/video*.