

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses belajar yang dilalui seseorang guna mendapatkan ilmu pengetahuan, mengasah kemampuan, memperbaiki perilaku dan mengembangkan potensi diri baik itu kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang ada dalam diri seseorang itu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memanfaatkan ilmu pengetahuannya baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk meningkatkan pengetahuan dalam belajar perlu adanya yang mendasari dalam memulai proses pembelajaran. Pembelajaran akan terlaksana lebih baik apabila guru merancang pembelajaran yang lebih kreatif menggunakan teknologi yang ada saat ini. Ada cara yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa supaya menjalani proses pembelajaran dengan benar-benar serius, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran.

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 siswa

akan mudah teralihkan ke media yang digunakan sehingga guru akan lebih mudah untuk mencapai tujuan yang dibuat untuk rancangan pembelajaran.

Media pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu media yang berbentuk software (perangkat lunak) dan media yang berbentuk hardware (perangkat keras). Media pembelajaran yang berbentuk software yaitu internet, e-mail, *Power Point*, dan segala isi dari perangkat keras. Sedangkan media yang berbentuk hardware yaitu majalah, buku, modul, dan LKPD. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Power Point* yang Interaktif.

Pembelajaran menggunakan media *Power Point* ini dibuat untuk pembelajaran yang Interaktif, dimana dalam media presentasi *Power Point* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin ditampilkan seperti menampilkan materi atau soal latihan. Perkembangan teknologi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah Microsoft *Power Point*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 September 2021 sampai tanggal 29 September 2021 pada kelas IV.B SDN 35 Pagambiran bersama Zaherma, M. Pd. E 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 menjelaskan materi pelajaran hanya dari tempat duduk saja 5) 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. Lalu terlihat fasilitas disekolah ini terbilang baik dimana sekolah mempunyai proyektor, tetapi tidak dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV.B di SDN 35 Pagambiran pada tanggal 30 September 2021. Guru mengeluhkan sulitnya menarik perhatian siswa saat belajar. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Guru mengatakan siswa masih kesulitan menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung 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 sebagai alat bantu guru saat menyampaikan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Interaktif adalah hubungan timbal balik antara pengirim pesan ke penerima pesan. Sehingga media *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 IV.B SDN 35

Pagambiran. Berikut data nilai Bahasa Indonesia yang diperoleh dari wali kelas IV.B .

1. Data Nilai Penilaian Harian kelas IV.B SDN 35 Pagambiran

Kelas	Jumlah	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV. B	27	73	75	12	15

Sumber : Wali Kelas IV.B

Data hasil belajar siswa pada penilaian harian di kelas IV.B mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 27 orang siswa hanya 12 orang siswa yang mencapai ketuntasan nilai dan 15 orang yang tidak mencapai ketuntasan nilai atau di bawah KKM yaitu 75.

Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2017 dengan Kompetensi Inti yaitu memahami pengetahuan faktual 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 di sekolah. Kompetensi Dasar 3.1 yaitu mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan dan tulisan. Dengan Indikator 3.1.1 menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks lisan dan tulisan. Lalu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan e-media pembelajaran bahasa indonesia berbasis *Power Point* yang Interaktif siswa kelas 4 sdn 35 pagambiran”.

B. Identifikasi Masalah

Melalui gambaran latar belakang di atas, maka peneliti akan mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi gagasan pokok dan gagasan pendukung.
2. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan e-media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Power Point* yang Interaktif pada materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung siswa kelas IV.B SDN 35 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam pengembangan media pembelajaran ini :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Power Point* yang Interaktif pada materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung untuk siswa kelas IV.B SDN 35 Pagambiran ?

2. Bagaimana pengembangan e-media pembelajaran bahasa indonesia berbasis *Power Point* yang Interaktif siswa kelas 4 sdn 35 pagambiran dengan kriteria valid, praktis, dan efektif ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan pengembangan produk berupa e-media pembelajaran *Power Point* yang Interaktif pada materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung untuk siswa kelas IV.B SDN 35 Pagambiran.
2. Untuk mendeskripsikan produk valid, praktis, dan efektif dalam pengembangan e-media pembelajaran bahasa indonesia berbasis *Power Point* yang Interaktif siswa kelas 4 sdn 35 pagambiran.

F. Manfaat Pengembangan

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

1. Bagi Guru

Bagi guru dapat memberikan solusi untuk mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung dengan menggunakan media *Power Point* yang Interaktif.

2. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti dapat mengetahui tentang jenis penelitian *Research and development* (R&D).

- b. Peneliti dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran *Power Point* yang Interaktif untuk mengajarkan materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung.
 - c. Dapat mengetahui secara langsung penerapan media pembelajaran *Power Point* yang Interaktif pada materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung sehingga bermanfaat dalam pembelajaran.
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 Sekolah
- a. Siswa memiliki contoh media pembelajaran berupa *Power Point* yang Interaktif di kelas IV.B SDN 35 Pagambiran.
 - b. Proyektor yang ada di sekolah lebih termanfaatkan

G. Spesifikasi Produk

Adapun produk pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

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

a. Pembukaan :

Judul media



Identitas penulis



Menu pembelajaran



b. Kompetensi berisi :

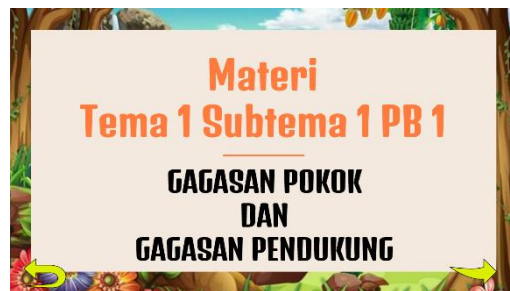
Kompetensi dasar

Indikator

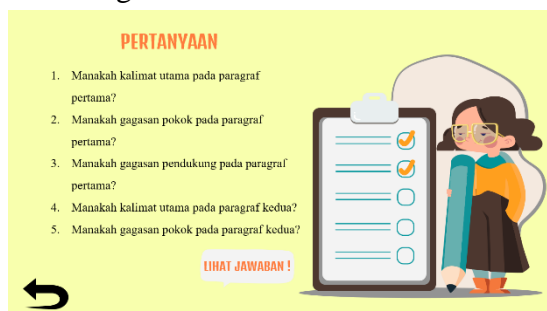
Tujuan



4. Media pembelajaran memuat materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung.



5. Latihan berisi cerita dan pertanyaan seputar Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung.



6. Media pembelajaran menggunakan tombol navigasi untuk memudahkan pengguna.

7. Media *Power Point* yang Interaktif dikembangkan hanya untuk pegangan guru.