

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang memiliki fungsi dan peran tertentu. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah bagaimana upaya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga potensi yang dimiliki oleh peserta didik dapat berkembang secara optimal. Potensi tersebut tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotor.

Saat ini pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa maka akan semakin baik pula kemajuan bangsa tersebut. Kualitas pendidikan yang baik akan terwujud jika memiliki guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya. Sebagai pendidik, guru memiliki tugas yang penting dalam memberikan pembelajaran serta mengatur suasana belajar menjadi lebih kreatif, dan membuat peserta didik menjadi tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran guru dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran. Mata pelajaran IPA

merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media dalam penyampaian materinya. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran yang memuat pengetahuan tentang makhluk hidup dan lingkungan. Materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPA ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan mempelajari mata pelajaran IPA berarti peserta didik telah mempelajari tentang lingkungannya dan dirinya sendiri (Hermono & Hakim, 2012: 42).

Berdasarkan pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama 3 bulan dan observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 05 Sawahan kota Padang. Peneliti mengetahui bagaimana proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan fasilitas yang telah dimiliki oleh sekolah. Pada saat observasi diperoleh informasi bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas yang cukup seperti sudah tersedianya proyektor di dalam kelas dan juga laptop. Beberapa guru juga sudah mulai memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Akan tetapi persoalan yang muncul adalah guru menggunakan *powerpoint* yang diunduh dari google yang berasal dari Buku Penilaian Autentik (BUPENA) untuk dibagikan kepada peserta didik, dimana *slide powerpoint* tersebut terlalu sedikit, hanya terdiri dari 3-4 *slide* dalam satu pembelajaran, sehingga penjelasan materi di dalam media tersebut tidak lengkap dan rinci. *Powerpoint* tidak dilengkapi dengan soal evaluasi yang berkaitan pada materi pembelajaran, dan *powerpoint* yang dibagikan/ditampilkan kepada peserta didik merupakan media *powerpoint* yang belum interaktif.

Powerpoint tersebut memiliki tampilan yang tidak menarik, karena tidak dilengkapi dengan animasi bergerak, video, dan suara. Hal ini membuat peserta didik terlihat tidak acuh dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam media yang digunakan tidak sampai kepada peserta didik dan berakhir menjadi ketidakpahaman peserta didik pada suatu materi pembelajaran. Guru juga belum memaksimalkan penggunaan media *powerpoint* secara efektif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih banyak menggunakan buku tematik dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disediakan oleh sekolah. Media gambar yang digunakan guru dalam kegiatan belajar di kelas hanya media gambar yang terdapat dalam buku tematik dan buku LKS saja, dimana gambar yang terdapat di dalam buku LKS hanya berwarna hitam dan tak jarang gambar tersebut tidak jelas bentuknya dikarenakan tidak berwarna.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Menurut Darmawan (dalam Puspawati et al., 2019: 35) pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *powerpoint* dengan penyampaian materi berbasis pendekatan saintifik, yang dapat diakses melalui laptop/komputer dan *handphone*.

Powerpoint merupakan program aplikasi presentasi populer yang digunakan untuk merancang dan membuat presentasi secara mudah dan cepat dengan

tampilan yang menarik, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Permadi & Mentari, 2020: 57). Paparan slide presentasi yang interaktif akan mampu menampilkan materi dengan cara yang menarik serta efektif. Upaya yang harus dilakukan untuk membuat *powerpoint* lebih interaktif yakni guru dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video dan animasi sehingga terbentuklah media pembelajaran yang interaktif yang akan membuat suasana belajar lebih menarik. Dengan membuat media pembelajaran yang interaktif maka akan lebih memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang disampaikan, sehingga materi tersebut akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum yang berlaku di Indonesia, Kurikulum 2013. Pembelajaran pada kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang melibatkan semua aspek kemampuan peserta didik dalam menghadapi permasalahan serta melibatkan semua panca inderanya dalam penemuan informasi dengan bertujuan untuk membuat peserta didik aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang ada di sekitar (Ardaya, 2016: 73). Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, pendekatan saintifik dijalankan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang di dalamnya memuat pengalaman belajar dalam bentuk kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring ataupun luring. Proses belajar mengajar di sekolah pada saat ini tidak dapat berjalan secara normal, karena tidak semua peserta didik dapat belajar secara tatap muka di sekolah. Peserta didik yang belum/tidak vaksin tidak diizinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powerpoint* merupakan media yang cocok digunakan dalam situasi saat ini, karena media ini dapat diakses dengan mudah, baik menggunakan laptop/komputer ataupun *handphone*. Selain itu, *powerpoint* dapat diakses dimanapun dan kapan pun, serta tidak membutuhkan kuota yang banyak untuk mengunduhnya. Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada peserta didik, dan peran guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai fasilitator.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh peneliti, melihat pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik, diperlukan cara yang tepat dan bisa mengatasi masalah proses pembelajaran yang belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powerpoint* dengan pendekatan saintifik. Peneliti telah melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan *Powerpoint* Materi Suhu Dan Panas (Kalor) Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 05 Sawahan Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih sering menggunakan buku tematik dan LKS dimana hanya terdapat gambar sederhana bahkan tidak jarang gambar tersebut tidak jelas pada buku tematik dan LKS tersebut.
2. Guru telah menggunakan *powerpoint* sebagai media pada saat proses pembelajaran namun *powerpoint* yang dipergunakan tidak menarik dan kurang kreatif karena tidak dilengkapi dengan animasi bergerak, gambar, suara, dan video.
3. Guru tidak membuat *powerpoint* sendiri melainkan mengunduh *powerpoint* dari *google* yang bersumber dari BUPENA. Paparan materi di dalam media tersebut tidak lengkap dan rinci, karena dalam satu pembelajaran hanya terdiri dari 3-4 slide *powerpoint* serta tidak dilengkapi dengan soal evaluasi yang berkaitan pada materi pembelajaran.
4. Guru kurang maksimal dalam menggunakan fitur yang terdapat dalam media *powerpoint*.
5. Peserta didik tidak serius dalam mengikuti pelajaran, tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan.
6. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* dalam mata pelajaran IPA materi suhu dan panas pada Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “Suhu dan Kalor” pembelajaran 1 dan 2 di kelas V Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dan dibatasi sampai tahap *implementation*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* materi suhu dan panas (kalor) pada peserta didik kelas V SD Negeri 05 Sawahan kota Padang?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* materi suhu dan panas (kalor) pada peserta didik kelas V SD Negeri 05 Sawahan kota Padang?

E. Tujuan Pengembangan

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat mencapai tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* materi suhu dan panas (kalor) pada peserta didik kelas V SD Negeri 05 Sawahan kota Padang yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* materi suhu dan panas (kalor) pada peserta didik kelas V SD Negeri 05 Sawahan kota Padang yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik yang menggunakan *powerpoint* pada mata pelajaran IPA.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik yang menggunakan aplikasi *powerpoint* pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk guru agar menggunakan media yang menarik sehingga minat peserta didik terhadap pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan isi pelajaran yang akan disampaikan khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas V.
- 3) Mengetahui bagaimana cara penggunaan fitur yang terdapat dalam *powerpoint* sehingga dapat lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint*.
- 2) Membantu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran IPA.
- 4) Peserta didik dapat belajar di mana dan kapan saja menggunakan *powerpoint*.

c. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan agar peserta didik dapat lebih meningkatkan prestasi dan lebih giat lagi dalam belajar di sekolah serta sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai teknik perancangan dan pembuatan media *powerpoint*.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

f. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat menambah pustaka sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint*.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* materi suhu dan panas untuk kelas V SD, spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Media pembelajaran IPA ini dibuat dengan perangkat komputer menggunakan *powerpoint* 2019.
- 2) Materi yang dipilih peneliti adalah suhu dan panas yang ada pada Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “Suhu dan Kalor” pembelajaran 1 dan 2.

- 3) Penyampaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powerpoint* disesuaikan dengan pendekatan saintifik dengan langkah 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan).
- 4) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik didesain dengan beberapa menu, gambar, video, suara, soal evaluasi yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini juga didesain dengan tampilan yang menarik serta penuh dengan warna, serta menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 5) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan *powerpoint* dilengkapi dengan beberapa komponen, yaitu: *slide* identitas media; *slide* pembukaan, yang berisi menu petunjuk, materi, profil, dan latihan; *slide* isi, yang berisi materi pembelajaran, soal evaluasi, gambar, dan video terkait pembelajaran; dan yang terakhir *slide* penutup, yang berisi ucapan terimakasih dan biodata pengembang media.
- 6) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dapat dioperasikan oleh guru atau peserta didik, baik pada saat pembelajaran daring ataupun tatap muka. Dapat ditampilkan melalui proyektor yang terdapat di dalam kelas ataupun ditampilkan melalui aplikasi *google meet/zoom*, serta dapat dibagikan melalui *whatsapp group* dan dapat ditampilkan dalam ponsel setiap peserta didik.

- 7) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dilengkapi dengan evaluasi yang interaktif. Jika memilih jawaban yang salah maka akan muncul suara dan animasi yang menyatakan jawaban itu salah. Sedangkan jika memilih jawaban yang benar maka akan muncul suara dan animasi yang menyatakan jawaban tersebut benar.
- 8) Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan *powerpoint* materi suhu dan panas (kalor) pada peserta didik kelas V SD Negeri 05 Sawahan terdiri dari 70 *slide* dan membutuhkan waktu 2 minggu dalam pembuatannya.