

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dasar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk lebih baik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya dan masyarakat baik secara formal, nonformal, dan informal. Menurut Firmansyah (2015:34) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempunyai peranan besar dalam pembangunan di suatu negara selain bidang ekonomi, politik, keamanan dan sebagainya”. Menurut Monawati dan Yamin (2016:12) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses dimana pengalaman dan informasi di peroleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri dari pihak peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya”. Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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.

Oleh karena itu, Pendidikan merupakan sarana untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, “Pembelajaran adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Putrianingsih dkk (2021:209) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam maupun yang ada di luar diri siswa”. Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan kreatif.

Menurut Adam dan Syastra (2015:105) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran”. Menurut Arsyad (2015:10) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Khususnya dalam mata pelajaran IPAS sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, mengingat stigma siswa terhadap pelajaran IPAS yang menganggap bahwa pembelajaran IPAS itu membosankan. Maka media pembelajaran yang interaktif, dianggap sebagai suatu ide, praktik, atau obyek media yang dianggap baru.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Mata pelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini membantu peserta didik untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 OKU didapatkan data bahwa sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup di antara nya memiliki ruang kelas yang nyaman, Perpustakaan, Laboratorium komputer dan sarana prasarana sekolah lainnya. Selanjutnya, dilakukan juga wawancara di SD Negeri 2 OKU dengan salah satu guru bidang studi yaitu ibu Herlisa Agustin, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran IPAS menyampaikan bahwa saat ini di kelas V di SD Negeri 2 OKU tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pada saat kegiatan mengajar masih banyak menggunakan media konvensional berupa buku paket/buku teks, lembar kerja dan papan tulis dan belum menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini tentu akan mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar siswa yang rendah berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal terlihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar belum memenuhi nilai standar Keterangan

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan masalah di atas peneliti berusaha memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2021* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 2 OKU”.

Penelitian ini termasuk dalam kawasan Teknologi Pendidikan yaitu pengembangan menurut Seels dan Richey (2000:38) dalam Warsita (2008:26) yang menyatakan bahwa “Terdapat empat kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia”. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian pengembangan yang akan dilakukan merupakan suatu upaya menciptakan suatu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2021*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2021* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 2 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2021* pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 2 OKU ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint 2021* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 02 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian yang penulis susun sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan/referensi yang dapat di jadikan pedoman oleh guru dalam membuat media pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Peneliti ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap perkembangan belajar siswa.
- b. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* ini di harapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih terstruktur dan menarik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di dalam kelas.
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat mendorong antusias siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik.

- d. Bagi peneliti, untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata-1 (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan media pembelajaran Interaktif menggunakan *PowerPoint* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di gunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu Aplikasi *PowerPoint 2021*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah IPAS kelas V di SD Negeri 2 OKU.
3. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif.
4. Bentuk produk yang dikembangkan terdiri dari teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuat dan dikembangkanya media pembelajaran interaktif ini akan meningkatkan kualitas media pembelajaran dan menciptakan suatu desain produk yang dapat dijadikan bahan pembelajaran. Alasan digunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* karena kemampuannya untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan efektif, sehingga dapat digunakan untuk menguji evaluasi pembelajaran dan hasil

belajar peserta didik.

2) Keterbatasan pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti maka penulis membuat keterbatasan pengembangan meliputi:

- a. Pengembangan menggunakan *PowerPoint* ini Sebagian dari *Microsoft Office* memiliki lisensi yang perlu dibeli atau berlangganan, yang bisa menjadi kendala bagi pengguna.
- b. Produk ini digunakan secara *Offline*.