

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi yang semakin pesat turun berdampak pada seluruh bidang kehidupan salah satunya dalam bidang Pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Di mana media pembelajaran penting sekali karena dapat mempermudah proses komunikasi antara guru dengan siswa. Dalam Undang-undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (1), yaitu “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan “. Dan di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa aktif dalam mengembangkan suatu potensi untuk membentuk suatu keterampilan, kedisiplinan, kecerdasan, serta akhlak yang baik terhadap kemajuan Bangsa Indonesia.

Pada penggunaan teknologi digital di dalam menunjang proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal karena beberapa kendala seperti memilih ataupun merancang media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT dan lain-lain. Hal tersebut menyebabkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya pengalaman belajar siswa dengan demikian tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru kelas III di SDN 55 Palembang, pada siswa kelas III masih kurang mampu untuk berpikir abstrak, sehingga materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas tersebut susah untuk dipahami oleh anak-anak kelas III SD, dan pada saat mereka mengikuti pembelajaran di kelas antusias mereka untuk memahami sebuah materi yang disampaikan sangat rendah, sehingga ketika mereka mengikuti pelajaran di dalam kelas, sedikit dari mereka yang mampu memahami teori yang sudah disampaikan, permasalahan di kelas III membuat mereka susah memahami sebuah teori yang diberikan guru dikarenakan pembelajaran monoton dan tidak ada media yang didukung atau menarik ketika pembelajaran berlangsung. Karena dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan bahan ajar buku cetak dan media konvensional saja dan guru kurang mengembangkan media pembelajaran. Dimana media powerpoint termasuk media yang bisa digunakan untuk hal belajar mengajar, media powerpoint pun tidak hanya menampilkan teks melainkan juga seperti media video, animasi, ataupun multimedia interaktif sehingga siswa dapat lebih memahami dan antusias saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dalam pengembangan kali ini pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam (IPA), IPA merupakan wadah untuk mengasah rasa ingin tahu mahasiswa terhadap alam semesta dan lingkungan sekitar dan melatih siswa untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dengan menggunakan metode ilmiah. Dan di mana Microsoft powerpoint dapat dijadikan bahan ajar yang bersifat dua arah (interaktif) dimana siswa tidak hanya sebagai pendengar atau penentu saja namun juga siswa terlibat

aktif dalam proses pembelajaran. Media powerpoint interaktif merupakan media berbasis IT yang mirip dengan aplikasi online tetapi tanpa menggunakan internet (offline) sehingga lebih praktis digunakan siswa sekolah dasar media pembelajaran ini difokuskan pada materi cuaca muatan IPA kelas III sekolah dasar.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat di identifikasikan beberapa masalah antara lain :

1. Kurangnya penggunaan media berbasis IT pada siswa SD yang di mana zaman sekarang sudah berkembang pesat.
2. Penyampaian materi di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah dari awal pembelajaran hingga akhir pelajaran.
3. Pada dasarnya anak kelas III SD belum terlalu mampu untuk berpikir abstrak dan mereka kurang paham terhadap teori yang diberikan tanpa adanya dukungan teori nyata.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang masalah, agar penelitian ini lebih terarah dan lebih sesuai dengan tujuan , perlu adanya Batasan masalah. Adapun Batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* ini terbatas pada keefektifan

2. Pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* hanya terbatas pada materi IPA kevalidan.
3. Objek penelitian terbatas pada media interaktif berbasis *powerpoint* siswa kelas III SDN 55 Palembang yang kurang paham terhadap teori yang diberikan tanpa adanya dukungan teori nyata.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat masalah yang timbul dan perlu untuk di carikan pemecahannya, adapun rumusan masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran *powerpoint interaktif* dalam materi IPA kelas III di SDN 55 Palembang yang valid?
2. Apakah media pembelajaran *powerpoint interaktif* materi IPA efektif digunakan di kelas III SDN 55 Palembang yang efektif ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan di atas maka pengembangan penelitian ini terdapat tujuan yang ingin di kembangkan, berikut tujuan pengembangan :

1. Menghasilkan media pembelajaran *powerpoint interaktif* dalam pembelajaran IPA kelas III di SDN 55 Palembang yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran *powerpoint interaktif* dalam pembelajaran IPA kelas III di SDN 55 Palembang yang efektif.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

### 1. Bagi Peserta

Didik Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint interaktif* ini, siswa dapat lebih aktif dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

### 2. Bagi Guru

Dengan adanya media *powerpoint interaktif* ini, guru dapat dengan mudah menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran secara langsung.

### 3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan yang berharga bagi pihak sekolah dalam menjalankan proses ataupun pengembangan pembelajaran IPA.

### 4. Bagi peneliti lanjut

Diharapkan untuk hasil penelitian ini agar bisa digunakan sebagai bahan penelitian dan refensi untuk penelitian selanjutnya.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang di kembangkan**

Adapun Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang menggunakan metode *powerpoint* yang disesuaikan oleh materi yang akan dipelajari selama proses penelitian dilaksanakan,
2. Materi pembelajaran yang akan digunakan untuk selama penelitian yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III Sekolah Dasar.
3. Tampilan media *powerpoint interaktif* kali ini bukan hanya menampilkan dalam teks dan gambar, akan tetapi juga menampilkan dalam bentuk audio

maupun video yang sesuai dengan materi yang diambil, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa di kelas III tidak bosan saat menyimak pelajaran di kelas.