

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan ini, kurikulum memiliki peran penting karena kurikulum merupakan operasionalisasi tujuan yang ingin dicapai, bahkan sebaliknya tujuan tidak akan tercapai tanpa kurikulum pendidikan (Sarinah, 2015: 1). Kurikulum merupakan salah satu komponen pokok dalam pendidikan. Kurikulum juga merupakan rancangan pendidikan yang memiliki kedudukan yang baik dan strategis untuk aspek kegiatan pendidikan. Menurut Murray Print dalam Sarinah (2015: 13), kurikulum adalah sebuah ruang pembelajaran yang sudah terencana oleh lembaga pendidikan yang diberikan langsung kepada peserta didik dan juga pengalaman atau pengajaran yang bisa dinikmati oleh peserta didik saat kurikulum diterapkan.

Salah satu kurikulum di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini dikeluarkan oleh kementerian dan kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengedepankan pemahaman, *skill*, dan pendidikan karakter, yang mana peserta didik dituntut untuk lebih aktif, lebih memahami pada materi, memiliki etika yang baik (Suhendra, 2019: 150). Pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang berupa tema, untuk mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan suatu pengalaman bermakna bagi peserta didik (Assingkily, 2019:

7). Dalam pembelajaran guru memegang peran yang penting, seorang guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Melihat pada zaman ini yang semakin berkembang, guru diharuskan lebih kreatif dalam menyampaikan materi di kelas. Proses pembelajaran dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru. Seorang guru harus dapat merancang atau membuat sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan siswa diusia sekolah dasar cenderung bosan apabila gaya belajar yang bersifat ceramah.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik sangat dibutuhkan oleh pendidik dalam penyampaian materi. Tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran serasa kurang efektif dan siswapun akan mengalami kurangnya pemahaman pada materi yang disampaikan oleh guru. Apabila siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan, maka dapat terjadinya tidak ketuntasan nilai KKM, selain itu dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah instrumen atau sarana yang mana untuk digunakan menunjukkan sebuah konsep, prinsip, fakta dan konkret (Moreira dalam Batubara (2020: 3)). Kedudukan media pada pembelajaran menunjukkan bahwa fungsi media yang selalu ada untuk kebutuhan siswa agar mendapatkan dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan yang baru (Satrianawati, 2018: 18). Kedudukan media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam memilih dan mendesain media yang sesuai

dengan pembelajaran. Pengertian media dalam proses pembelajaran dapat menangkap, memproses, dan dapat menyusun kembali informasi secara keseluruhan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk membentuk dan menyampaikan materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Pada tema 3 makanan sehat di kelas V, perlu adanya penggunaan media pembelajaran. Media yang tidak hanya memperlihatkan gambar-gambar kepada siswa. Terutama pada materi yang menjelaskan tentang sistem pencernaan. Pada materi tersebut sangat perlu media yang menarik, bukan hanya memperlihatkan gambar sistem pencernaan saja, karena apabila hanya memperlihatkan gambar media tersebut kurang efektif untuk digunakan. Materi tersebut terdapat terjadinya proses masuknya makanan ke dalam tubuh. Siswa perlu mengetahui dan memahami bagaimana proses masuknya makanan tersebut ke dalam tubuh dan bagaimana prosesnya sampai akhir dengan cara menampilkan sebuah video sistem pencernaan.

Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru jangan selalu menggunakan metode ceramah saja dalam penyampaian materi, karena akan dampak kepada siswa. Siswa dapat mengalami rasa bosan, jenuh, dan bermain sendiri sehingga terjadilah kurangnya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru membuat media yang baik, menarik, dan dapat menyampaikan materi dengan baik kepada siswa. Dengan begitu muncullah rasa minat belajar siswa, rasa keinginan tahanan siswa terhadap materi yang akan disampaikan

oleh guru, sehingga siswa dapat memahami materi dan dapat menuntaskan nilai KKM.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V UPTD SDN Soket Dajah 1 masih menggunakan kurikulum 2013. Fasilitas media pembelajaran di sekolah tersebut terdiri dari bagan, dan gambar-gambar. Di sekolah tersebut juga menyediakan alat berupa proyektor apabila menggunakan laptop. Media yang tersedia tersebut dirasa tidak selalu digunakan, apalagi pada proyektor. Guru pada saat proses pembelajaran hanya berpedoman pada buku tema dan media yang seadanya seperti papan tulis dan gambar-gambar. Pada saat pembelajaran tema 3 dengan materi yang dijelaskan tentang sistem pencernaan, guru menggunakan media gambar saja, sedangkan pada materi tersebut media gambar masih kurang efektif karena tidak dapat melihat proses sistem pencernaan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu menggunakan media pembelajaran yang terbuat dari *powerpoint* yang merupakan jenis media yang berupa multimedia, karena pada *powerpoint* dapat dimasukkan teks penjelasan, gambar dan juga dapat menampilkan video proses sistem pencernaan. Pada hasil wawancara, guru tidak pernah membuat media yang konkret dalam penyampaian materi. Guru juga tidak pernah menggunakan proyektor walaupun sekolah sudah menyediakan proyektor. Sedangkan proyektor juga dapat menjadi alat bantu pendamping media pembelajaran. Terbatasnya media pembelajaran di sekolah UPTD SDN Soket Dajah 1 membuat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dampaknya siswa merasa bosan, jenuh dan hilangnya konsentrasi belajar.

Pada kelas Va mendapatkan jumlah siswa kelas Va yaitu 29 siswa. Siswa laki-laki dengan 17 siswa dan jumlah siswa perempuan 12 siswa. Metode yang digunakan untuk mengajar masih sering menggunakan metode ceramah. Pada saat proses mengajar guru tidak selalu menggunakan media karena keterbatasan media di sekolah. Media yang disediakan seperti gambar pencernaan manusia, gambar peta, gambar rumus-rumus matematika materi bangun datar, dan lain-lain. Selain itu, hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA pada subtema 1 (bagaimana mengolah makanan) masih sebagian besar tidak tuntas KKM dengan jumlah 52% sedangkan 48% hasil belajar siswa di atas KKM. Dapat dilihat dari hasil ketuntasan KKM, siswa kurangnya antusias dalam proses pembelajaran. Siswa juga merasa bosan, dan kurang memahami materi dengan penyampaian ceramah dan menggunakan media gambar saja. Hal ini juga dapat membuktikan bahwasannya tidak cukup tinggi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pendapat guru wali kelas V media pembelajaran dalam pelajaran penting untuk penyampaian materi, dikarenakan siswa di usia sekolah dasar perlu bantuan media yang konkret atau nyata. Siswa di usia sekolah dasar masih belum biasa untuk berangan-angan dalam memahami materi. Media pembelajaran juga dibutuhkan oleh guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Situasi siswa di dalam kelas apabila sudah merasa bosan, siswa akan bermain sendiri atau dapat dikatakan ramai. Cara untuk mengurangi kebosanan siswa di kelas, guru melakukan dengan cara lebih komunikatif di depan kelas dan lebih ke pendekatan baik di kelas secara umum maupun personal.

Pada hasil angket yang diberikan ke 29 siswa, dimana 20 siswa dari 9 mengungkapkan merasa bosan dan jenuh apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan 26 siswa menyukai proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat menambah minat belajar siswa. 18 Siswa menyukai media yang terdapat teks penjelasan materi, 20 siswa menyukai media gambar, dan 22 siswa menyukai media yang terdapat video. Dapat disimpulkan dari hasil angket respon siswa bahwasannya media pembelajaran “Nasehat” yang terbuat dari *powerpoint* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada tema 3 makanan sehat dengan penjelasan materi sistem pencernaan, karena pada *powerpoint* tersebut dapat dimasukkan ketiga unsur tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahannya yaitu kurang optimalnya media pembelajaran yang sesuai pada materi yang digunakan. Media pembelajaran masih kurang dan kurangnya kreatif, sehingga membuat siswa sering merasa bosan, hilangnya konsentrasi belajar dan juga mempengaruhi hasil belajar siswa sendiri yangmana rentang rata-rata ke bawah. Perlunya inovasi dan motivasi media untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan masalah peneliti mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan materi. Media pembelajaran tersebut dengan menggunakan *powerpoint* yang terdapat gambar-gambar yang menarik, teks penjelasan, terdapat animasi dan juga ada video proses pencernaan manusia. Dengan menggunakan *powerpoint*, guru dapat mengaplikasikan dengan mudah di dalam kelas, karena dengan

menggunakan *powerpoint* seluruh siswa dapat belajar di dalam kelas. Apabila menggunakan media pembelajaran yang berbasis android, tidak memungkinkan seluruh siswa belajar dengan baik, dikarenakan tidak semua siswa memiliki *handphone* (HP).

Konsep media yang akan dikembangkan adalah *powerpoint* yang dikategorikan termasuk multimedia. Menurut Meyer dalam Widyastuti (2022: 26) mendefinisikan bahwa multimedia adalah media yang menggunakan suara dan teks, sehingga TV, *powerpoint* berupa teks, gambar dan suara sudah dapat dikatakan multimedia. *Powerpoint* sudah banyak menggunakannya, karena *powerpoint* mudah untuk dioperasikan. Pada *powerpoint* banyak fitur-fitur yang menarik, seperti teks, memberi gambar, audio, animasi sehingga memunculkan ketertarikan siswa pada materi yang ditampilkan di *powerpoint* (Mauliadisma, 2019: 22).

Penelitian yang terdahulu terkait pengembangan media berbasis *powerpoint* telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu Utami, Fitri. dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini hasil menunjukkan bahwa: (1) hasil akhir dari ahli media mendapatkan rata-rata presentase 85,3% dengan kriteria sangat layak; (2) hasil akhir dari ahli media mendapatkan rata-rata presentase 87% dengan kriteria sangat layak; (3) hasil akhir dari respon siswa mendapatkan rata-rata presentase 82% dengan kriteria sangat layak.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Wijayanti, Widya dan Stefanus Christian Relmasira dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* IPA

untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono”. Pada penelitian ini hasil menunjukkan bahwa: (1) nilai akhir dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 75,5% dengan kategori tinggi; (2) nilai akhir dari ahli media memperoleh presentase sebesar 46,25% dengan kategori tinggi.

Adapun penelitian lain yang dilkakukan oleh Irfan. dkk. (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powerpoint* di sekolah Dasar”. Pada penelitian ini media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil dari pakar ahli materi dan ahli media. Hasil menunjukkan bahwa: (1) hasil presentase dari ahli materi sebesar 91% dengan kategori valid; (2) hasil presentase dari ahli media sebesar 86% dengan kategori valid.

Hasil penelitian sebelumnya bahwasannya media berbasis *powerpoint* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran dan juga membuat pembelajaran lebih baik. Berdasarkan referensi peneliti di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan *powerpoint*. Pengembangan media pembelajaran “NASEHAT” (Makanan Sehat) memberikan pengetahuan yang konkret dan nyata mengenai materi sistem pencernaan. Dengan adanya pengembangan ini, peneliti mengharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik dan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Selain itu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari, menambah rasa minat belajar siswa, dan menghilangkan rasa bosan belajar pada diri siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji yaitu bagaimana kevalidan media pembelajaran “nasehat” tema 3 makanan sehat pada kelas V?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran “nasehat” tema 3 makanan sehat pada kelas V dilihat dari hasil angket validasi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran “nasehat” yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran “nasehat” pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1, 2, dan 5 pada kelas Va.
2. Media pembelajaran “nasehat” berisi muatan pelajaran Bahasa Indonesia, pelajaran IPA, dan pelajaran SBdP.
3. Media pembelajaran ini menggunakan *powerpoint*.
4. Media pembelajaran “nasehat” yang akan dikembangkan ini, memuat komponen seperti:
 - a. Petunjuk penggunaan
Petunjuk penggunaan berisi mengenai simbol-simbol yang terdapat pada menu utama, dan cara menggunakan media.
 - b. Kompetensi
Berisi mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.

c. Materi

Berisi muatan pelajaran Bahasa Indonesia, pelajaran IPA, dan pelajaran SBdP.

d. Evaluasi

Berisi kumpulan soal yang dapat guru jadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

e. Profil

Berisi data diri dan informasi mengenai pengembang.

f. Sumber

Berisi sumber-sumber yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Media pembelajaran “nasehat” terdapat video yang dapat menarik antusiasnya siswa.
6. Media pembelajaran “nasehat” dilengkapi dengan soal-soal untuk mengukur pemahaman peserta didik.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan di atas, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media hanya pada lingkup sekolah dasar pada kelas Va.
2. Media hanya pada lingkup tema 3 subtema 1 pembelajaran 1, 2, dan 5.
3. Media hanya dicoba oleh pendidik dan siswa yang ada di UPTD SD Negeri Soket Dajah 1.
4. Langkah pada pengembangan ini hanya sampai tahap ke lima pada model *Borg and Gall* yaitu tahap revisi desain.

5. Langkah pengembangan media pada model *Borg and Gall* tidak sampai ke produk massal.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang dikemukakan diatas sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam penyampaian materi dengan mudah, menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta memberikan wawasan kepada guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memudahkan dan memahami materi, selain itu dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga siswa merasa senang dan tidak cepat bosan.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai media pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Berikut definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala alat ataupun bentuk yang dapat digunakan untuk mendukung sebuah proses belajar mengajar atau sebuah proses pembelajaran.
2. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang berupa tema, untuk mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan suatu pengalaman bermakna bagi peserta didik.
3. *Powerpoint* merupakan aplikasi dengan menggunakan gambar, video, dan animasi. *Powerpoint* biasanya digunakan untuk presentasi, mengajar, dan juga dapat untuk membuat animasi sederhana.