

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka dirancang sesuai dengan konteks yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar interaktif dan berkualitas. Selain itu, menurut buku Panduan Pembelajaran dan Asesmen (Kemendikbud, 2022), pembelajaran yang interaktif dapat membuat siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar di sekolah, sehingga suasana belajar menjadi menjadi menyenangkan, inspiratif, penuh tantangan, dan dapat menginspirasi siswa dalam mengenali bakat dan minat yang dimilikinya.

Tidak hanya itu, prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang dapat menjadi pedoman dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang bermakna sehingga sikap berpikir kritis, inovatif, dan kreatif dapat terbentuk dalam diri siswa. Beberapa contoh penerapan pembelajaran bermakna, seperti:

1) penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan siswa; 2) penerapan pembelajaran inspiratif sehingga siswa berkemauan untuk belajar sepanjang hidup; 3) pembelajaran yang kompeten untuk mendukung karakter siswa; 4) penyesuaian pembelajaran dengan kontekstual; dan 5) berfokus pada masa depan.

Tuntutan Kurikulum Merdeka tersebut membuat siswa harus aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal yang dapat mendukung pembelajaran dan dapat menjadikan siswa aktif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka adalah penggunaan media pembelajaran. Kurniawati dan Nita (2018) memaparkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mampu menyampaikan informasi dalam lingkup pendidikan.

Sesuai dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang menggunakan teknologi mulai dikembangkan. Hal ini penting untuk mengenalkan media pembelajaran yang teknologi pada siswa karena siswa diminta untuk mempunyai kemampuan literasi digital, yang mana siswa mampu menemukan dan menyebarkan informasi Dinata (2021).

Di antara penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi teknologi ialah penggunaan *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif merupakan sebuah alat yang efektif dalam mendukung proses penyusunan materi presentasi, terutama dalam konteks pengajaran dan pembelajaran. Dengan kemampuannya untuk memfasilitasi interaksi antara pengguna, memberikan desain tampilan yang menarik, dan menjadi bagian perangkat lunak *microsoft office powerpoint*, *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong fokus dan intensitas dalam proses pembelajaran Anyan dkk. (2020:16). Menurut Anggara (2019:106), penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat memudahkan guru dalam memberi penyampaian materi yang akan di ajarkan. Selain itu, siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru di sekolah.

Selaras dengan pembiasaan penerapan literasi digital yang di lakukan oleh guru pada siswa kelas IV SDN Blumbungan 3, siswa dilatih menggunakan *chromebook* pada saat pembelajaran. Maka dari itu, media yang bisa diimplementasikan dan dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar diantaranya yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Selain itu menurut Zulfa, Mulida, dan Hasyim (2022) mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka masih mengalami kendala dalam pelaksanaannya dan pengimplementasiannya belum relevan dengan acuan dalam Kurikulum Merdeka

yang sudah diputuskan, dikarenakan kurangnya pembaharuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, akibatnya terdapat ketidakmaksimalan ketercapaian sasaran pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting karena Bahasa Indonesia merupakan identitas nasional bangsa Fahrurrohman, (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membentuk siswa dalam kebiasaan, perilaku, dan perkembangan siswa ke tahap selanjutnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia ini juga dapat mendukung siswa dalam menumbuhkan keahlian siswa dalam berbahasa di lingkungannya. Bahasa tidak hanya digunakan siswa dalam berinteraksi dengan orang di sekitarnya, akan tetapi mampu memahami pengetahuan yang mereka dapatkan dan juga mampu mempelajari bidang ilmu lain dengan Bahasa Indonesia.

Berhubungan dengan hal tersebut pada tanggal 9 September 2023, peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru kelas IV di SDN Blumbungan 3. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat 15 siswa yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran, guru mencatat bahwa taktik yang digunakan masih kurang efektif dalam mengajak siswa berpartisipasi, padahal guru secara berkala melakukan tanya jawab dan diskusi untuk mendorong siswa lebih aktif bertanya. Pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku siswa, buku guru, dan *chromebook*. Sedangkan untuk media pembelajaran, beliau menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa gambar dan powerpoint saja, tetapi powerpoint yang digunakan hanya berisi gambar yang ditempel dari buku siswa.

Pernyataannya sejalan dengan hasil observasi yang diamati oleh peneliti pada tanggal 25 september 2023. Ketika pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi

tanda tanya ADIK SIMBA (Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana) buku yang digunakan siswa yaitu buku paket Bahasa Indonesia. Beliau mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah dengan menyuruh siswa untuk mendengarkan penjelasan beliau. Siswa awalnya serius mendengarkan penjelasan guru, tetapi minat mereka mulai menurun seiring waktu. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan tugas mencari berita di *google* dalam kelompok dengan bantuan *chromebook*. Meskipun awalnya ada kesulitan memahami tugas, bimbingan guru membantu mereka memperoleh semangat, terutama saat mengerjakan tugas dalam kelompok. Setelah membacakan hasil setiap kelompok di bangku masing-masing, guru memberikan apresiasi dan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. Dilanjutkan dengan refleksi bersama tentang pembelajaran yang telah dilakukan sebelum guru menutup sesi dan memberi istirahat.

Permasalahan yang ditemukan diperkuat dengan hasil peneliti saat menyebarkan angket kebutuhan siswa kelas IV pada tanggal 9 September 2023. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mayoritas dilakukan di kelas dan menyatakan bahwa guru selalu menjelaskan materi saat pembelajaran. 45% dari mereka menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan 100% siswa menyatakan bahwa guru menggunakan buku siswa atau buku paket Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Sebanyak 40% merasa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan buku paket Bahasa Indonesia akan tetapi, 100% menyatakan bahwa mereka senang dengan penggunaan media yang dilengkapi rangkuman materi, musik, atau audio. Maka dengan itu, peneliti mengembangkan *powerpoint* interaktif yang di dalamnya terdapat gambar, rangkuman materi, musik atau audio yang tidak terdapat dalam buku siswa.

Selain itu, 100% siswa mengharapkan bimbingan lebih lanjut dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi atau tugas. Terdapat 90% siswa menyukai pembelajaran secara berkelompok, dan 45% siswa yang menyukai cara mengajar guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, ada sejumlah aspek yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran yang beragam, pelibatan siswa dalam bermain peran, dan penyesuaian lebih lanjut terhadap penggunaan metode pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan temuan wawancara terhadap guru kelas IV, observasi, dan pembagian angket tentang kebutuhan siswa kelas IV. Peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang timbul dari proses pembelajaran di kelas IV SDN Blumbungan 3 Pamekasan, yaitu kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV, media yang digunakan guru belum dapat mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV”.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan paparan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Blumbungan 3 Pamekasan ?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Blumbungan 3 Pamekasan?

3. Bagaimana kemenarikan pengembangan *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Blumbungan 3 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengukur keberhasilan proyek pengembangan tersebut pada akhirnya akan mewujudkan jawaban dari rumusan masalah. Berikut merupakan tujuan penelitian pengembangan:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Blumbungan 3 Pamekasan
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Blumbungan 3 Pamekasan
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas IV Blumbungan Pamekasan

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut merupakan hal-hal secara khusus yang harus ada pada produk media pembelajaran *powerpoint* Interaktif yang dikembangkan peneliti pada penelitian pengembangan ini:

1. Materi pembelajaran dalam *powerpoint* interaktif hanya mencakup teks narasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang relevan dengan Kurikulum Merdeka.
2. Media pembelajaran ini menggunakan *microsoft powerpoint* yang dilengkapi dengan audio, animasi, dan ilustrasi.
3. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan ini, memuat komponen seperti:
 - a. Menu

Menu ini berisi tentang menu yang ada pada *powerpoint* interaktif yang terdiri dari : 1) Tujuan dan Capaian Pembelajaran, 2) Petunjuk Penggunaan, 3) Materi, 4) Biodata Pengembang.

Berisi mengenai capaian dan tujuan pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan kurikulum Merdeka.

b. Petunjuk Penggunaan

Berisi petunjuk dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif.

c. Materi

Berisi tentang rangkuman materi teks narasi yang terdiri dari: pengertian teks narasi, ciri-ciri teks narasi, struktur teks narasi, tujuan teks narasi.

4. *Powerpoint* interaktif ada 25 *slide* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan *microsoft powerpoint*. Jenis font yang pada *slide* 1 yaitu cover *wedges* dengan ukuran font 58 dan 40, *slide* 2 yaitu menu menggunakan font *wedges* dengan ukuran 60 dan 29 dan dilengkapi dengan gambar di setiap menu, *slide* 3 menggunakan font *wedges* lalu *times new roman* sama besar font 40 dan 29, *slide* 4 menggunakan font *wedges* lalu *times new roman* sama besar font 44 dan 30. Kemudian pada *slide* 5 sampai 25 menggunakan font *wedges* lalu *times new roman* sama besar font 40, 28 dan 30. Dalam pemilihan font peneliti memilih jenis font yang terkesan santai dan menarik sehingga cocok sama ciri khas siswa tingkat dasar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif hanya membahas tentang teks narasi.
2. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif hanya untuk kelas IV dengan menggunakan kurikulum Merdeka.
3. Di SDN Blumbungan 3, delapan siswa mengikuti uji coba skala kecil, sedangkan dua belas siswa mengikuti uji coba skala besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk *PowerPoint* interaktif yang menarik, menyenangkan, dan berorientasi pada pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini bertujuan agar dengan terciptanya produk ini, peneliti lain dapat menjadikannya sebagai model untuk menciptakan media yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Mengingat pembenaran di atas, berikut ini menyoroti pentingnya pengembangan *powerpoint* interaktif :

1. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa untuk paham terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia di bab 3 tentang teks struktur teks narasi.
- b. Membuat siswa lebih senang, aktif dan mudah dalam mengerti materi yang dipelajari

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan pengetahuan dan memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan menarik.
- b. Membantu guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Blumbungan 3 Pamekasan.

3. Bagi Sekolah

Mendorong pihak sekolah agar lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa definisi istilah yang penting untuk diperhatikan, yaitu:

1. *Powerpoint* Interaktif

Powerpoint atau yang biasa di sebut *Microsoft Powerpoint* yaitu suatu program yang digunakan dalam pembuatan presentasi interaktif atau juga dapat dibuat untuk media pembelajaran di sekolah. *Powerpoint* interaktif ini di lengkapi dengan gambar, musik dan intruksi yang berbentuk audio. Musik dan audio yang terdapat dalam *powerpoint* interaktif ini bisa siswa atur untuk di dengarkan atau dibisukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat pilihan menu, tombol selanjutnya, dan kembali untuk memudahkan siswa dalam penggunaan *powerpoint* interaktif ini.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting karena dapat memberikan siswa arahan dalam mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan menerapkan bahasa indonesia yang baik dan benar. Dengan adanya pembelajaran bahasa Indonesia siswa diajak untuk mampu berkomunikasi dengan baik. Diantara materi yang termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya yang ada pada fase B kelas IV yaitu teks narasi. Teks narasi adalah sebuah karya yang di dalamnya terdapat cerita tentang sebuah peristiwa

fiksi(khalayan) dan non fiksi (kenyataan) yang saling berhubungan. Dalam teks narasi terdapat 3 struktur teks narasi yaitu orientasi, masalah dan penutup