

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses transfer ilmu atau aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dari manusia , baik sebagai manusia maupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

“Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogy, yaitu ilmu yang membimbing anak. Bangsa Romawi memandang pendidikan sebagai educare, tindakan menerbitkan dan membimbing, mengakui potensianak-anak untuk dibawa ke dunia saat lahir. Orang Jerman menganggap pendidikan sebagai Erziehung, yang setara dengan educare, yang berarti: membangkitkan kekuatan tersembunyi atau mengaktifkan kelebihan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti mengolah (mengolah), mengolah dan mengubah pikiran, mendewasakan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, serta mengubah kepribadian anak. (Nurkholis, 2013: 25).

Pendidikan merupakan suatu proses yang di dalam nya melibatkan tiga dimensi yaitu individu, masyarakat, dan kelompok atau komunitas tertentu. Pendidikan pada pada umumnya didefinisikan sebagai proses transfer ilmu kepada individu atau kelompok sebagai bentuk pengembangan potensi dalam diri individu masing-masing. Penekanan pada proses pendidikan itu terletak pada kesadaran dan kepribadian individu atau komunitas yang terlibat di dalamnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan pikiran. Pendidikan juga berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran itu sendiri dilaksanakan di suatu lembaga atau satuan pendidikan. Pembelajaran sebagai

bagian dari pendidikan memiliki peran penting sebagai proses pengembangan potensi peserta didik dan penanaman nilai baik moral maupun spiritual. Khususnya pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah dasar.

Pembelajaran di sekolah dasar sangat perlu diperhatikan, karena karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih suka bermain dan juga belum mampu memahami materi secara abstrak. Sehingga guru harus benar-benar memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk bisa memberi pengajaran yang baik bagi peserta didiknya. Diantari, Ni Luh Gde Ari, dkk (2019: 129) berpendapat bahwa usia anak sekolah dasar di Indonesia yaitu 7-12 tahun. Pada usia tersebut anak masih dalam tahap operasional konkret. Dimana dalam pembelajarannya mereka akan lebih cepat memahami melalui objek yang konkret.

Suatu pembelajaran di dalam kelas seharusnya di desain sedemikian rupa untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik. Dalam pembelajaran, guru harus benar-benar mampu memahami karakteristik peserta didiknya. Satori (dalam Egok, A. S 2019: 34) menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh guru diantaranya yaitu kompetensi profesional yang berarti guru harus memiliki wawasan luas dan mendalam terkait konsep yang akan diajarkan, kompetensi kepribadian yang berarti guru harus memiliki kepribadian yang baik sebagai tauladan bagi peserta didiknya, kompetensi sosial yang berarti guru harus mampu berkomunikasi dengan baik dengan peserta didiknya, dan yang terakhir guru harus memiliki kompetensi untuk memberikan bimbingan yang sebaik-baiknya kepada peserta didik terlebih lagi saat ini guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang termasuk ke dalam model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran di dalamnya sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Malawi, Ibadullah dan Kadarwati, Ani, 2017: 1). Pembelajaran tematik memberikan satu atau beberapa konsep yang menggabungkan beberapa informasi di dalamnya. Dalam satu tema pada pembelajaran tematik umumnya terdapat 3 subtema. Satu subtema terdiri dari 6 pembelajaran.

Di era pandemi seperti saat ini pembelajaran hanya dilakukan melalui jarak jauh atau biasa disebut PJJ atau Pembelajaran Jarak Jauh. Pada pembelajaran jarak jauh guru dan siswa hanya bisa berkomunikasi secara virtual melalui beberapa laman pendidikan yang sudah disediakan oleh kemendikbud dan juga melalui media sosial. Dengan situasi seperti ini guru perlu lebih kreatif lagi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Penyampaian materi yang dilakukan guru melalui pesan suara kurang efektif. Siswa tidak bisa sepenuhnya memahami materi yang dijelaskan melalui pesan suara tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan kepada salah satu siswa kelas IV SDN Ketegan ketika pembelajaran daring, peneliti hanya melihat bahwa selama pembelajaran jarak jauh guru hanya menjelaskan materi melalui pesan suara. Selain pesan suara, guru hanya menyampaikan materi melalui media gambar.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Ketegan terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Menurut hasil wawancara tersebut, guru kelas IV menyebutkan bahwa

selama pembelajaran jarak jauh beliau hanya menggunakan gambar dan rekaman suara untuk menyampaikan materi. Hal itu tentu saja membuat siswa merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak bervariasi. Dari wawancara tersebut, guru kelas IV juga menjelaskan bahwa siswa-siswi kelas IV kurang memahami materi yang ada dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Siswa-siswi kelas IV belum mampu membedakan dengan benar terkait materi metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Pada era saat ini seharusnya guru bisa membuat suatu media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan teknologi komunikasi yang ada, misalnya saja seperti memanfaatkan media presentasi berbentuk *Microsoft Powerpoint*. Akan tetapi media pembelajaran berbentuk *Microsoft PowerPoint* di kelas IV SDN Ketegan belum pernah diterapkan.

Dari permasalahan diatas maka perlu dibuatkan solusi penyelesaian masalah tersebut dengan cara mengembangkan media pembelajaran untuk siswa yaitu multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint*. Multimedia merupakan suatu bentuk gabungan atau kombinasi dari teks, gambar, suara, video, dan juga animasi. Sesuai dengan Suyanto (2003: 21) yang menjelaskan bahwa multimedia adalah suatu bentuk pemanfaatan komputer untuk membuat suatu bentuk gabungan antara teks, grafik, audio, gambar bergerak melalui tautan dan alat yang memungkinkan pengguna bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Menurut Sigit dalam (dalam Diah, Inung dan Sekreningsih, 2018: 70) mengatakan ada dua jenis multimedia, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah alat yang dilengkapi dengan peralatan kontrol bagi penggunaanya dalam menggunakan alat/media tersebut. Multimedia

interaktif biasanya digunakan dalam suatu pembelajaran. Misalnya aplikasi game dan lain sebagainya.

Microsoft PowerPoint adalah suatu *software* yang dapat merancang media dengan menggabungkan teks, gambar, suara, dan juga video didalamnya. *Microsoft PowerPoint* juga bisa Membantu guru memberikan materi dan membuat karangan tentang proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan tidak membosankan. Pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Edemir, Naki pada tahun 2011 volume 8-3 berjudul “*The Effect of Power Powint and Traditional Lectures on Students Achievement in Physics*” bahwa penggunaan *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keberhasilan dari siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, telah diperkuat melalui penelitian oleh Irfan, Muhiddin, dan Ristiana, Evi pada *Indonesian Journal of Primary Education* pada tahun 2019 volume 3-2 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Power Point di Sekolah Dasar” bahwa media pembelajaran berbasis power point bersifat valid dan efektif, dan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua penelitian diatas diperkuat lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh Anyan, Benediktus, dan Faisal, Henry dalam *Jurnal Education and Technology* pada Juni 2020, Volume 1 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point”. Pada penelitian tersebut media pembelajaran berbasis power point dinyatakan layak diterapkan pada subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor 82,50% dan 79,16%. Pada uji coba skala kecil, respon siswa terhadap media interaktif mendapat skor

81,75%. Pada saat yang sama, dalam uji coba skala besar, skornya 85%. Skor respon guru 71,7 poin 89,13%. Berdasarkan skor yang diperoleh, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint layak digunakan untuk siswa kelas IV. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa dijalankan dan diterapkan pada pembelajaran jarak jauh. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint*. Multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* ini nantinya akan dijadikan dalam bentuk aplikasi yang bisa digunakan dalam *smartphone* atau android. Multimedia interaktif ini berisi penyajian materi materi dalam bentuk gambar dan disajikan semenarik mungkin. Melalui multimedia interaktif ini siswa mampu belajar secara konkret meskipun dalam penyajiannya hanya berbentuk gambar. Selain materi pelajaran, multimedia interaktif ini bisa berisi soal-soal evaluasi yang bisa digunakan guru untuk melakukan penilaian.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft PowerPoint* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SDN Ketegan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Ketegan ditinjau dari validasi ahli?;

2. Bagaimana tingkat kemeneraikan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Ketegan ditinjau dari respon siswa?;
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Ketegan ditinjau dari tes hasil belajar?.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan nya adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Ketegan ditinjau dari validasi ahli;
2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Ketegan ditinjau dari respon siswa;
3. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Ketegan ditinjau dari tes hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam format multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* yang nantinya akan dijadikan menjadi sebuah aplikasi android. Multimedia interaktif ini bisa menunjang pelaksanaan pembelajaran secara daring bagi peserta didik di Kelas IV

SDN Ketegan. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint*;
2. Multimedia interaktif berupa *Microsoft PowerPoint* akan diubah ke dalam bentuk aplikasi android dengan menggunakan Website 2 Apk;
3. Multimedia interaktif ini digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran secara daring;
4. Produk ini dapat di install pada smartphone android dengan berbagai ukuran dan resolusi layar;
5. Multimedia interaktif ini berisikan materi siswa Kelas IV pada Tema 6 Cita-citaku khususnya pada Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 1;
6. Produk ini bisa digunakan bagi guru dan siswa/i Kelas IV SDN Ketegan;
7. Di dalam multimedia interaktif berbasis power point ini nantinya terdapat 5 menu utama yaitu: menu petunjuk, menu KD/Indikator, menu materi, menu kuis, dan menu info yang berisi profil pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN Ketegan yaitu di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mempermudah siswa menyerap materi selama pelaksanaan pembelajaran daring. Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berharap siswa mampu dengan mudah memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran daring khususnya pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft PowerPoint*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan di tengah pandemi covid 19. Selama pandemi, siswa belajar secara daring di rumah masing-masing. Lamanya belajar secara daring membuat siswa sudah merasa bosan. Mereka tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Mereka belajar hanya dengan menggunakan sebuah *smartphone*. Ditambah lagi materi pelajaran yang telah disajikan dalam pembelajaran daring hanya melalui pesan suara dan gambar. Hal itu tentu saja membuat para siswa merasa cepat lelah dan bosan ketika belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif guna menunjang pembelajaran daring agar siswa tidak merasa bosan. Multimedia interaktif ini nantinya akan dibuat semenarik mungkin, dengan menggabungkan antara teks, gambar, dan suara. Gabungan dari ketiga unsur tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa belajar secara daring. Agar materi yang disampaikan tidak monoton. Tidak hanya materi saja yang ada dalam multimedia interaktif ini, pengembang akan memberikan latihan soal juga di dalam multimedia tersebut. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk siswa Kelas IV sekolah dasar. Multimedia interaktif ini dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Akan tetapi, nantinya multimedia interaktif ini akan dijadikan ke dalam bentuk aplikasi android. Aplikasi ini bisa digunakan secara *offline*. Sehingga tidak perlu khawatir tentang masalah sinyal. Siswa hanya perlu menginstall aplikasi ini yang nantinya akan dikirim melalui grup kelas mereka.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian pengembangan ini, maka peneliti menyampaikan beberapa istilah yang ada dalam penelitian pengembangan ini, diantaranya yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti teks, gambar, audio, animasi, video. Multimedia interaktif memungkinkan penggunaanya untuk mengontrol informasi atau pesan yang disajikan di dalam media tersebut.

2. Microsoft Power Point

Menurut Wirawan (2014) dalam Kadaruddin (2018: 1) mendefinisikan *Microsoft PowerPoint* sebagai salah satu program aplikasi *Microsoft Office* yang dapat membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan juga membuat sebuah animasi. Melalui *Microsoft PowerPoint* mampu membuat presentasi menjadi lebih mudah dengan adanya fitur-fitur yang menarik dalam *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* juga menyediakan tempalet untuk memperindah tampilan presentasi.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang mengaitkan beberapa pembelajaran dalam satu tema di satu lingkup sekolah dasar. Mata pelajaran yang dipadukan seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa

Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani,
Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).