

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan hal ini harus dilakukan bersama oleh seluruh bangsa. Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang harus memenuhi kebutuhan dan tantangan bangsa. Saat ini, Dalam sistem pendidikan Indonesia, kurikulum 2013 merupakan pedoman bagi pendidikan sekolah. Fokus kurikulum 2013 adalah mengembangkan dan menyeimbangkan keterampilan, sikap (*postur*), keterampilan (*skills*) dan pengetahuan (*knowledge*).

Untuk Rencana Pelaksanaan Kurikulum 2013, mengacu pada Kurikulum. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dimulai dengan topik atau topik tertentu, disampaikan secara terencana dalam satu atau lebih bidang studi, dan menggunakan pengalaman belajar siswa yang beragam. Dalam praktiknya, pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru dan siswa, dan kegiatan pembelajaran dilakukan untuk membentuk karakter, pengetahuan, sikap dan pengalaman untuk meningkatkan kualitas hidup siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 20, menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru

dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.

Dalam pembelajaran tematik, siswa harus terlibat langsung dalam pembelajaran tematik dan mampu menghubungkan pengetahuan lain dengan pengalamannya sendiri. Peran guru dalam hal ini sangat penting dalam merencanakan pelatihan, sehingga pelatihan tematik dapat mencakup materi yang luas.

Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan yang menuntut siswa untuk memperhatikan karakteristik pendengaran, visual, dan kinestetiknya. Penggunaan teknologi dalam metode pengajaran tematik dapat meningkatkan minat ketiga siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam proses pengajaran, guru dapat menggunakan berbagai alat pengajaran, mulai dari yang sederhana seperti gambar, foto dan gambar hingga penggunaan teknologi yang kompleks seperti layar LCD, hingga penggunaan komputer dalam proses pengajaran.

Sebuah media pengajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar dan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan. Untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran secara akurat, media pembelajaran meliputi alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran, diantaranya ialah film, buku, *slide*, video, *tape*, dan pendidik. Interaksi guru-siswa dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan lebih baik bila menggunakan media pembelajaran. Media pendidikan memainkan dua peran penting: (1) sebagai media sebagai alat pengajaran dan (2) sebagai media sebagai sumber belajar yang digunakan peserta didik untuk dirinya sendiri.

Microsoft PowerPoint merupakan *software* yang dapat digunakan sebagai

media pembelajaran dalam dunia pendidikan, dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang sudah disusun guru sebelumnya, dan dengan begitu peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Untuk itu guru dapat memilih media apa saja yang cocok dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengikuti trend yang ada.

Di era modern seperti sekarang guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, dan mudah dipahami tentunya oleh peserta didik. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* menjadi *PowerPoint* Interaktif, *PowerPoint* Interaktif sendiri ialah media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif, dan kreatif. Hal yang memperkuat peneliti dalam memilih Multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* dibandingkan program lain karna melihat dari beberapa keunggulannya yaitu : 1) Mudah digunakan karena merupakan bagian dari *Ms. Office*, 2) Presentasi multimedia: kita dapat menambahkan berbagai multimedia ke slide presentasi, seperti: *clip art*, gambar, gambar bergerak (*GIF dan Flash*), suara latar/musik, narasi, *film* (video klip), 3) Animasi kustom , *PowerPoint* memiliki fungsi animasi kustom yang sangat lengkap. Dengan media tersebut, presentasi menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya di SDN 07 Rantau Utara, peneliti menemukan permasalahan bahwa ada beberapa guru yang menyampaikan pelajaran masih dalam bentuk buku. Informasi yang disajikan dalam bentuk buku terkadang membuat anak kurang tertarik karena

media yang ditampilkan oleh buku hanya berupa teks, dan gambar, sehingga tampilannya monoton. Hal ini dapat membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran. Sebagai penunjang kegiatan pembelajaran ditingkat Sekolah Dasar penting sekali media seperti Multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* ini. Karena media ini merupakan media penyampaian nilai pembelajaran bagi peserta didik dengan adanya media ini diharapkan dapat melahirkan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Fakta menyatakan bahwa menyampaikan informasi dengan media ini dapat meningkatkan ingatan dalam belajar karena materi Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku dalam bentuk audio visual, akan lebih mudah ditangkap dan secara fisiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya. Informasi

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti buku, hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang ada pada saat ini. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 07 Rantau Utara T. A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut;

1. Beberapa guru masih menggunakan buku sebagai media dalam proses pembelajaran.

2. Informasi yang disajikan dalam bentuk buku membuat peserta didik kurang tertarik
3. Media yang ditampilkan buku sangat monoton sehingga membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti perlu membatasi masalah penelitian ini dari segi waktu, pemahaman, kemampuan, dan sarana sesuai dengan keterbatasan peneliti yaitu dari judul yang di ambil peneliti materi pembelajaran yang dibahas pada penelitian ini mengenai Keragaman Suku Bangsa di Negeriku, dimana peneliti membahas materi pada pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Dalam menyampaikan materi pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia peneliti menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sendiri yaitu, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* yang digunakan pada pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* yang digunakan pada pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia?

3. Seberapa efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* yang digunakan pada pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* di kelas IV SDN 07 Rantau Utara pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* di kelas IV SDN 07 Rantau Utara pembelajaran ke 1 mengenai keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* di kelas IV SDN 07 Rantau Utara pembelajaran ke 1 mengenai keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan serta memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi tematik untuk kelas IV sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, mengembangkan perangkat pendidikan berbasis PowerPoint multimedia interaktif dapat membantu guru untuk mengkomunikasikan pembelajaran siswa secara efektif dan efisien.
2. Bagi siswa, mengembangkan perangkat pembelajaran multimedia interaktif berbasis PowerPoint dapat membantu siswa memahami apa yang terjadi dalam proses pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan ketika peneliti lain melakukan penelitian pada masalah yang sama atau sebagai acuan penulisan penelitian tambahan.
4. Penelitian ini dapat memberikan peneliti sendiri informasi dan pengetahuan tentang pengembangan perangkat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif..