

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran di sekolah dasar menerapkan Kurikulum 2013. Sejak Juli 2013, sekolah sudah mengimplementasikan kurikulum 2013. Implementasi tersebut dimaksudkan guna memenuhi hingga melampaui target kompetensi abad 21. Kemendikbud (2018, h. 14) menjabarkan adanya hasil identifikasi berupa *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* di mana tercakup pada kemampuan 4C yang termasuk keterampilan abad 21. Oleh sebab itu, terdapat mapel tematik pada kurikulum SD/MI sebagaimana arahan pada kurikulum 2013. Pembelajaran tersebut ialah strategi belajar di mana menggabungkan beragam keterampilan dan banyak mapel menjadi kesatuan yang terbagi menjadi banyak tema. Hidayat dkk (2019, h. 65) menguraikan sejumlah karakteristik utama abad 21, yaitu pesatnya perkembangan dalam beragam aspek seperti pada transportasi, teknologi, informasi, termasuk komunikasi. Tidak hanya hal tersebut, di lingkup masyarakat terjadi perubahan gaya hidup.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi turut mengharuskan munculnya daya kreatif serta sokongan guru guna melaksanakan perombakan selama proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik oleh karna itu seorang guru juga dituntut mampu mengoperasikan alat alat pendukung pembelajaran yang ada disekolah salah satunya alat yang digunakan yaitu powerpoint. Menurut Arsyad (2017, h. 2) selain penguasaan atas peralatan yang disediakan, terdapat tuntutan supaya guru mampu berinovasi pada keterampilannya guna pembuatan media belajar di mana nantinya dipergunakan

selama pengajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran semestinya sangat dipahami serta dikuasai oleh guru dalam pembelajarannya.

Pemanfaatan multimedia guna perancangan pembelajaran secara kreatif dan sesuai keperluannya, mampu membantu pelaksanaan pengajaran di sekolah makin baik. Selama pembelajaran tersebut, pemanfaatan teknologi dapat memfasilitasi kebutuhan akan adanya inovasi dalam belajar melalui penyajian beragam media kreatif. Guru harus mempersiapkan metode, model, serta media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran sebelum mengawali pembelajarannya tersebut. Media yang dipilih oleh guru dalam materi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik tentu akan membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat mempermudah tersampainya isi materi termasuk pesannya, hingga mampu memacu peningkatan minat dan bakat siswa terkhusus pada siswa sekolah dasar.

Penggunaan media terutama yang berbasis powerpoint dapat menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta siswa akan lebih mudah selama pemahaman pembelajarannya dan turut dapat memperkaya keilmuan siswanya terkait bagaimana implementasi teknologi secara maksimal pada mekanisme pembelajaran serta ketika mereka duduk di tingkat sekolah yang lebih tinggi, mereka tidak akan bingung lagi bagaimana cara mempergunakannya. Hal ini akan membuat peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman.

Zaman sekarang banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran seperti salah satu contohnya power point. Tapi tidak jarang juga ditemukan masih

ada sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran seperti power point, kebanyakan guru mengajar dengan buku, atau dengan metode ceramah yang membuat siswa lebih cepat merasa bosan sehingga proses belajar mengajar sudah tidak kondusif lagi dan mengakibatkan minimnya respon dan pemahaman siswa pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 106810 desa Sampali terkhusus pada siswa sekolah dasar kelas V diperoleh informasi terdapat beberapa faktor yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam berpartisipasi selama pembelajarannya, kurangnya implementasi media pembelajaran dari guru, minimnya penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran. Pembelajaran lebih sering menggunakan buku pembelajaran dengan menjelaskan materi pembelajaran. Guru menyatakan jarang menggunakan dan memanfaatkan teknologi seperti *infocus* dan *proyektor* sebagai alat bantu dalam memudahkan proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa mampu mempengaruhi beberapa permasalahan di atas. Adapun menurut hasil wawancara turut didapat informasi di mana masih terdapat hasil di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada sejumlah siswa kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali. Berikut tabel perincian data nilai siswa yang dimaksud:

**Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Siswa Kelas V Tema 1 Subtema 1**

Jumlah Siswa	KKM	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
25	70	15	60%	10	40%

Berdasarkan tabel diatas didapat keterangan di mana kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali adalah 70. Dari 25 siswa, yang belum tuntas melakukan ulangan tema 1 subtema 1 ialah 10 siswa sedangkan 15 yang lainnya termasuk tuntas. Minimnya penggunaan media pembelajaran selama mekanisme belajar mengajar menjadi satu di antara faktor pemicu tidak tuntasnya perolehan nilai siswa.

Selanjutnya, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran guna memfasilitasi siswa selama proses pembelajarannya dan menjadi usaha menanggulangi masalah di atas. Peneliti memilih media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint guna dikembangkan karena ranah pendidikan sudah tidak asing dengan powerpoint. Pada pengembangan penggunaan powerpoint dapat memasukkan teks, gambar, video bahkan dapat memasukkan suara. Perancangan slide ataupun halaman powerpoint disertai beragam tombol khusus yang nantinya penggunaanya turut berkontribusi selama powerpoint dioperasikan. Penulis membuat media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint dengan semenarik mungkin agar peserta didik tertarik melihatnya serta dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik juga dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa produk berupa pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint untuk

mendukung pembelajaran tematik di sd negeri 106810 desa sampali tidak ada. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menjalankan pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint. Media tersebut disertai materi lengkap serta desain yang menarik. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat makin aktif selama mengikuti pembelajarannya serta mampu meningkatkan hasil pembelajaran hingga mencapai bahkan melampaui target.

Berlandaskan uraian permasalahan diatas peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Power Point Tema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Beracuan pada uraian latar masalah yang telah dideskripsikan bahwa ada beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada saat melakukan proses pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran dengan maksimal.
3. Minimnya keterampilan guru terhadap penggunaan teknologi
4. Kurangnya motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar sehingga membuat pembelajaran menjadi membosankan.
5. Belum menerapkan media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint di Sd Negeri 106810

### **1.3 Batasan Masalah**

Beracuan pada identifikasi masalah yang telah dideskripsikan pada poin-poin di atas maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah " Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis PowerPoint Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Bersumber dari batasan permasalahan sebelumnya, berikut perincian rumusan permasalahannya:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint pada tema 1 di kelas V SDN 106810 Desa Sampali ?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint pada tema 1 di kelas V SDN 106810 Desa Sampali ?
3. Bagaimana efektivitas Media pembelajaran berbasis powerpoint pada tema 1 di kelas V SDN 106810 Desa sampali?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berlandaskan pada rumusan masalah yang telah diuraikan maka ada beberapa tujuan melakukan penelitian pengembangan ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint pada tema 1 di kelas V SDN 106810 Desa Sampali.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint pada tema 1 di kelas V SDN 106810 Desa Sampali.
3. Untuk Mengetahui efektivitas media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint pada tema 1 di kelas V SDN 106810 Desa Sampali.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Beracuan pada aspek-aspek penelitian yang telah diuraikan maka diharapkan penelitian ini memiliki manfaat di bawah ini:

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian berikut mampu melatih serta memperkaya pengetahuan pada pembuatan media kreatif, dan inovatif dan dapat meminimalkan kejenuhan dan kebosanan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik menambah pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint*.
- b. Bagi peserta didik dapat menambah ketampilan serta pengetahuan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint*.
- c. Bagi sekolah, akan mempunyai model penerapan media pembelajaran tematik yaitu media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* di Kelas V.

Bagi peneliti, mampu memperluas wawasan terkait metode perancangan termasuk pembuatan media pembelajaran multimedia yang basisnya berupa *powerpoint* yang kreatif