

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pandemi Covid-19 telah memperlihatkan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan yang dilakukan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran serta guru dalam berinteraksi antara pelajar dan pengajar dalam mencapai tujuan serta fungsi pendidikan sebagaimana disebutkan dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 3 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Guru di tuntut dapat mengimplementasikan teknologi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri, (2014) menyatakan bahwa “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut agar pola pembelajaran yang dilaksanakan saat ini hendaknya mampu mengarahkan siswa untuk tidak hanya memahami pelajaran secara teoretis, namun juga mampu bersifat aplikatif terhadap setiap dinamika perubahan dan permasalahan yang terjadi di lingkungan” (h.2). Oleh sebab itu pendidikan bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi

juga tentang transfer nilai, kerjasama, serta kompetensi yang baik dan jujur dalam mencapai hasil pendidikan.

Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Asyhar (2012) menyatakan bahwa, “media pembelajaran adalah unsur terkecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan, dikelola, dan dievaluasi untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran” (h.8). Dengan kata lain, media pembelajaran bisa menjadi salah satu penentu utama tercapainya tujuan belajar, khususnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar pada kurikulum 2013.

Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas I sampai kelas VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Seperti yang dipertegas oleh Rusman (2015) menyatakan bahwa, “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan” (h.139). Dengan begitu guru secara tidak langsung dituntut mengemas pembelajaran tematik yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran serta memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan satu dengan pengetahuan lain bahkan dengan pengalamannya sendiri karena siswa aktif dalam pembelajaran serta dapat memahami konsep terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam.

Media komputer bisa digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan bahan ajar pada pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sebagaimana Arsyad (2004) menyatakan bahwa, “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal” (h.3). Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana cara mengembangkan dan menerapkan media yang sesuai sehingga dapat memotivasi siswa pada pembelajaran.

Selanjutnya menurut pendapat Baglama (2018) menyatakan bahwa, “animasi adalah proses teknis yang secara umum, menghasilkan ilusi gerak pada penonton dengan mengurutkan gambar diam yang dihasilkan di lingkungan analog atau digital secara berurutan” (h.3). hal ini juga sesuai dengan pernyataan Arsyad (2004) menyatakan bahwa, “semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan” (h.9). Dengan demikian pemilihan media yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Indonesia saat ini sudah semakin baik dalam menanggulangi wabah COVID-19. Aktiviatas masyarakat sudah kembali sedia kala, begitu juga sekolah sudah mulai belajar tatap muka namun dengan protokol kesehatan sehingga proses pembelajaran langsung dapat dilakukan namun dengan PTMT (pertemuan tatap muka terbatas) dengan durasi waktu belajar terbatas sampai pada waktu yang belum ditentukan. Kebijakan ini membuat setiap lembaga

kependidikan bekerja lebih keras lagi untuk memberikan pelayanan pendidikan lebih baik dalam proses pembelajaran yang maksimal. Dalam menghadapi ini, guru diharapkan membuat media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara PTMT.

Berdasarkan hasil observasi langsung pra penelitian saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan media *powerpoint* namun materi yang disajikan masih terbatas pada tulisan yang padat sedikit gambar. Media itu juga masih hanya dioperasikan oleh guru, sehingga siswa tidak ikut aktif dalam menggunakan media tersebut secara mandiri. Menurut pendapat Ibu Desy Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. guru kelas V membuat media harus disesuaikan dengan karakteristik anak Media digunakan tidak hanya materi yang langsung dimasukan berupa teks maupun gambar diam tanpa variasi bergerak sehingga membuat siswa mudah bosan. Informasi yang diperoleh dari Ibu Desy Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. diketahui siswa sulit memahami materi IPA dan IPS karena tiap temanya berubah-ubah dan kompetensinya berbeda dengan tema sehingga dibutuhkan media yang menarik untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi tersebut. Diketahui pula sekolah juga memiliki laboratorium komputer dan proyektor pada setiap kelas sehingga memungkinkan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media komputer ini juga ditinjau dari sisi siswa bahwa sebagian besar siswa memiliki komputer atau laptop dirumah.

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi menggunakan *hyperlink* yang dimana aplikasi tersebut dapat menggabungkan teks, gambar,

audio, animasi dan tombol pengontrol. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi, pembelajaran juga dapat digunakan kapan saja dan tidak terpaku hanya selama kegiatan pembelajaran di sekolah saja. Sebagaimana Salmun (2020) melakukan penelitian didapatkan hasil bahwa animasi *powerpoint* meningkatkan hasil belajar dan siswa lebih mudah memahami konsep yang dipaparkan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi pada pembelajaran tema 1 subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Pontianak ”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi ini diharapkan dapat membantu pembelajaran pada tema 1 subtema 1 sehingga tercapai tujuan pembelajaran dan siswa dapat memahami pelajaran dengan baik.

## **B. Permasalahan dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka yang menjadi permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar?” Untuk menjawab permasalahan umum diatas, maka perlu dibuat sub masalah-masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar diukur dari aspek desain?

2. Bagaimana tingkat validasi media pembelajaran *berbasis powerpoint* animasi untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar diukur dari aspek materi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, tujuan umum dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis tingkat validasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar diukur dari aspek desain.
2. Untuk menganalisis tingkat validasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar diukur dari aspek materi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya.

#### **1. Peneliti**

Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan, dalam upaya memperbaiki pembelajaran dilapangan yang masih belum memanfaatkan teknologi pendidikan. Perbaikan tersebut

dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran yang didapatkan siswa didalam kelas lebih mendalam.

## **2. Guru**

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi diharapkan dapat memberikan inspirasi pemikiran dan bahan kajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memotivasi guru-guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

## **3. Siswa**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi diharapkan dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, memberikan pengalaman yang berbeda dalam melakukan proses belajar di kelas, serta dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi seluruh siswa.

## **4. Sekolah**

Penerapan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi dapat memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah, serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran. guna meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengoptimalan IPTEK dalam pembelajaran mengharuskan guru untuk memanfaatkan teknologi agar dapat menciptakan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih baik.
- b. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi yang dikembangkan memungkinkan dapat membantu kegiatan belajar siswa.
- c. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi.
- d. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi memiliki kelebihan seperti mudah diakses, mudah dibawa, mudah untuk disebarluaskan.
- e. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi pada pembelajaran tematik dapat membantu siswa belajar di sekolah bersama guru maupun belajar di rumah secara mandiri karena materi yang disajikan menarik dan interaktif.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi ini antara lain :

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* ini hanya dilakukan pada materi tertentu yaitu materi kelas V tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia ” pada subtema 1 “Organ Gerak Hewan ” di SDIT AL Mumtaz Pontianak.
- b. Penelitian ini sampai pada tahap *development* (pengembangan) media pembelajaran.

- c. Peneliti melakukan uji coba praktis kepada siswa hanya sampai pada skala terbatas

## **F. Terminologi (Peristilahan)**

Istilah-istilah yang harus diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

### **a. Pengembangan**

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pembuatan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi. Media yang dihasilkan nantinya diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **b. Media Pembelajaran *Powerpoint* Animasi**

Media pembelajaran *powerpoint* animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemberian animasi yang memudahkan dalam penanaman konsep abstrak dan meningkatkan pemahaman. Proses perubahan berupa gambar kartun manusia, hewan dan benda secara berurutan menghasilkan ilusi gerak dari gambar yang diam sehingga dapat memaparkan materi rumit atau kompleks. Media pembelajaran ini juga dilengkapi audio serta tombol pengontrol.

### **c. Tingkat Kelayakan Media diukur dari Aspek Desain dan Aspek Materi**

Media dikatakan layak dari aspek materi dan desain dalam penelitian ini adalah produk yang telah divalidasi oleh validator dengan beberapa

indikator diantaranya aspek *subject matter*, *interface*, *navigasi*, dan *pedagogy* yang terpenuhi dengan rentang 61% - 80% serta menyesuaikan saran dan komentar validator sebagai acuan peneliti untuk merevisi media pembelajaran sampai dikatakan valid oleh validator kemudian dilakukan uji coba pada siswa sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran ini praktis.