

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari masa ke masa kian bertambah pesat. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya kebutuhan manusia terhadap teknologi. Majunya teknologi ditentukan dari kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mencetak generasi intelek dan berkualitas. Generasi yang berkualitas tentu mengembangkan diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan. Seseorang yang menempuh pendidikan formal tingkat dasar maupun pendidikan formal tingkat menengah dikenal dengan sebutan pelajar.

Pelajar Indonesia termasuk ke dalam pengguna teknologi tertinggi di dunia. Hasil penelitian *Global Education Census* yang dilakukan oleh organisasi pendidikan terkemuka Cambridge Internasional yang merupakan bagian dari Universitas Cambridge di Inggris, membuktikan lebih banyak pelajar Indonesia yang menggunakan teknologi pada proses pembelajaran dibandingkan dengan pelajar di negara-negara lain. Pelajar Indonesia menduduki peringkat tertinggi secara global sebagai pengguna ruang komputer di sekolah (40%). Kemudian mereka menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan *computer desktop* yaitu sebanyak 54 % setelah Amerika Serikat. Lebih dari dua pertiga pelajar Indonesia (67%)

menggunakan *smartphone* di kelas, dan lebih banyak menggunakannya untuk mengerjakan pekerjaan rumah (81%).<sup>1</sup>

Hal ini membuktikan bahwa teknologi informasi dan komunikasi turut menyumbang dan memberi dampak yang besar dalam dunia pendidikan. Namun terlepas dari hal tersebut, interaksi antara guru dengan siswa tetap diperlukan. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, maka guru membutuhkan suatu inovasi dalam menentukan metode dan membuat media. Salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi ialah kemampuan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak akan maksimal, tidak dapat mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan apabila seorang guru tidak dapat menentukan metode dan media pembelajaran dengan tepat.

Berdasarkan Undang-Undang guru dan dosen Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 menjelaskan bahwasannya dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru memilih kewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.<sup>2</sup> Kemudian dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup

---

<sup>1</sup> Unpi/okezzone, *Survey: Pelajar Indonesia Pengguna Teknologi Tertinggi di Bidang Pendidikan*, (<https://www.unpi-cianjur.ac.id/berita-survey--pelajar-indonesia-pengguna-teknologi-tertinggi-di-bidang-pendidikan>), diakses pada 16 September 2021, pukul 08.46.

<sup>2</sup> Mulyasa, *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 68.

bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.<sup>3</sup>

Sesuai dengan peraturan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan standar nasional. Media akan memudahkan seseorang dalam memahami sesuatu yaitu dengan menggunakan perantara atau alat tertentu yang sesuai dengan hal yang hendak disampaikan. Penggunaan media dalam pembelajaran membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan juga sikap.<sup>4</sup>

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau untuk berkomunikasi antara siswa, pengajar, dan bahan ajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa perantara untuk menyampaikan pesan. Hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar, gambar bergerak, tulisan, dan audio merupakan bentuk-bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media. Bentuk-bentuk stimulus tersebut yang akan membantu siswa mempelajari materi yang diajarkan.<sup>5</sup>

Salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran ini menggiring siswa untuk mengamati, mengklasifikasi objek, mengukur,

---

<sup>3</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (<https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/19TAHUN2005PP.HTM>), diakses pada 27 Oktober 2021, pukul 13.36.

<sup>4</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm. 3.

<sup>5</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2013), hlm. 3-4.

menyimpulkan, meramalkan, kemudian mengomunikasikan. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran IPA tidak semua hal berkuat kepada eksperiman. Dalam hal tertentu, konsep IPA adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam.<sup>6</sup> Salah satunya pada materi siklus makhluk hidup, tanpa adanya media pembelajaran maka siswa akan kesulitan dalam mempelajari materi yang diajarkan karena tidak semua siklus hidup hewan dapat dilihat secara langsung ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan praobservasi di Sekolah Dasar Islam Asy-Syarif Sooko, peneliti menemukan bahwa fasilitas sekolah sudah cukup lengkap. Fasilitas untuk menunjang proses belajar mengajar sudah memadai. Pada setiap kelas di SDI Asy-Syarif juga telah dilengkapi *Smart TV* yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sekolah Selain itu alat peraga untuk beberapa materi pada mata pelajaran IPA juga telah tersedia seperti, torso kerangka manusia, alat kit, dan alat peraga sistem tata surya.<sup>7</sup>

Pada pembelajaran IPA di kelas IV SDI Asy-Syarif, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran sederhana dalam proses belajar mengajar seperti penggunaan meja, bola dan mobil-mobilan pada materi gaya dan gerak. Kemudian guru menggunakan magnet U dan magnet batang serta kompas dalam pembelajaran IPA materi magnet. Namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih belum dapat

---

<sup>6</sup> Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hlm. 1.

<sup>7</sup> Hasil Praobservasi kegiatan pembelajaran di kelas tanggal 5 Oktober 2021 Di SDI Asy-Syarif Sooko.

membantu secara maksimal. Pada proses pembelajaran kerap kali siswa memotong pembicaraan saat guru tengah menjelaskan materi. Hal tersebut menyebabkan siswa lain ikut berbicara sehingga suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. Tidak jarang siswa menjadi tidak fokus pada materi sehingga pembahasan menjadi semakin melebar. Selain itu, penggunaan *smart TV* dalam proses pembelajaran IPA hanya digunakan pada materi tertentu dan sebatas pemutaran video saja. Kemudian guru masih belum memaksimalkan fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer untuk pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Peneliti mengembangkan produk yang berbasis teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Media tersebut merupakan media yang dikemas semenarik mungkin sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa lebih fokus. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa dengan senang hati berlama-lama untuk mempelajari materi. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan peneliti merupakan media yang berbasis komputer sehingga materi dapat disajikan dalam bentuk yang berbeda yaitu menyerupai *game* yang biasa dimainkan dalam komputer atau laptop. Selain materi dalam media tersebut dikemas dalam bentuk *game* animasi, media tersebut juga berisi kuis yang sekaligus dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.

---

<sup>8</sup> Data Hasil Wawancara Bersama guru Mata Pelajaran IPA SDI Asy-Syarif Sooko Tanggal 21 Oktober 2021.

Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan mengajukan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Power Point Materi Siklus makhluk hidup Pada Siswa Kelas IV SDI Asy-Syarif*” dengan harapan, penelitian ini dapat menumbuhkan konsep pembelajaran yang lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV SDI Asy-Syarif?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV SDI Asy-Syarif?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup kelas IV SDI Asy-Syarif?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV SDI Asy-Syarif?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV SDI Asy-Syarif?

2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup kelas IV SDI Asy-Syarif
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang dikembangkan peneliti pada siswa kelas IV di SDI Asy-Syarif.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Aspek	Spesifikasi
Program	Media pembelajaran berbasis <i>PowerPoint</i> ini dikemas dalam bentuk <i>game</i> .
	Media pembelajaran <i>game PowerPoint</i> yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran IPA dan dapat diakses oleh seluruh pengguna melalui perangkat komputer maupun laptop.
	Media pembelajaran <i>game PowerPoint</i> ini ditampilkan dalam format <i>PowerPoint Show</i> sehingga pengguna dapat memulai secara otomatis tanpa membuka lembar kerja terlebih dahulu.

Aspek	Spesifikasi
	Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> yang dikombinasikan dengan <i>website game</i> edukasi ( <i>wordwall</i> ).
	Media pembelajaran <i>game PowerPoint</i> ini dilengkapi kuis pada akhir permainan yang dapat dimainkan apabila perangkat komputer/ laptop terhubung dengan jaringan internet.
	<i>Skor</i> dari kuis <i>wordwall</i> akan terekam secara otomatis sehingga dapat digunakan sebagai nilai evaluasi pembelajaran.
Isi	Media pembelajaran interaktif <i>game PowerPoint</i> ini memuat materi tentang siklus makhluk hidup untuk siswa kelas IV jenjang sekolah dasar.
	Pengguna akan digiring untuk menyelesaikan misi sesuai dengan level permainan.
	Misi yang tercantum dalam level merupakan langkah-langkah yang menggiring pengguna untuk menemukan materi.
Tampilan	Media pembelajaran interaktif ini menggunakan gambar dan animasi menarik serta dilengkapi permainan sederhana yang sesuai dengan materi pembelajaran

Aspek	Spesifikasi
	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> ini dapat digunakan dengan mudah oleh siswa karena dilengkapi dengan petunjuk untuk mengoperasikannya, menggunakan desain yang menarik dan disesuaikan dengan pelajaran siswa.

### E. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan secara praktis bagi berbagai pihak.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumbangan yang positif untuk perkembangan dan kemajuan pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk menunjang pengembangan ilmu pengetahuan serta masukan bagi penelitian selanjutnya terutama terkait media pembelajaran interaktif.

#### 2. Manfaat praktis

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* diharapkan dapat memberi manfaat praktis bagi lembaga pendidikan, guru, siswa, dan peneliti lain:

##### a. Bagi Sekolah

Manfaat hasil pengembangan bagi lembaga pendidikan yaitu sebagai referensi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan

tersebut, serta merupakan sumbangan dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran kelas IV di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Selain itu, dapat digunakan sebagai rujukan untuk mengembangkan kembali media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran dapat dikemas dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, dapat memberikan pengalaman belajar secara mandiri.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai literatur untuk menambah wawasan dalam mengembangkan pengetahuan dan pengalaman baru yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* guna mengoptimalkan proses belajar mengajar.