

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan.¹ Setiap manusia akan terus membutuhkan pendidikan dimanapun dan kapanpun. Kualitas pendidikan disuatu negara akan berpengaruh terhadap arah kesuksesan dan majunya negara itu sendiri. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi pilar dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas tentu didasari oleh kualitas pendidikan yang bermutu sehingga mampu dalam mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

Pendidikan yang bermutu diperlukan dalam proses pematangan kualitas peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya akhlak dan keimanan.²

Maka dari itu pendidikan menjadi kebutuhan paling dasar bagi proses perkembangan manusia. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu beradaptasi mengikuti pola perkembangan zaman seperti kemajuan teknologi dan informasi.

¹ H. Abu Ahmadi, Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta: rineka cipta, 2015), hal.98.

² Faizal Djabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas* (Cilegon: Madani, 2017), hal.1.

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat dan tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi dari masa ke masa memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap peserta didik di berbagai tingkat pendidikan. Teknologi digital menjadi kebutuhan pendidikan pada saat ini, karena sudah diadaptasi oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan republic indonesia (kemendikbud) untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju indonesia kreatif tahun 2045³. Oleh karenanya pemanfaatan teknologi dan informasi dirasa penting untuk mencapai kesuksesan peserta didik dan tenaga kependidikan.

Akan tetapi terlepas dari hal tersebut, peran seorang guru tetap tidak bisa dikesampingkan, perlu adanya sebuah interaksi edukatif yaitu terjadinya proses kegiatan belajar mengajar antara seorang guru dan siswa. Guru memiliki peran penting terutama dalam menarik perhatian siswa didalam pembelajaran. Agar tercipta proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, maka seorang guru harus memiliki suatu inovasi dalam menentukan metode dan membuat media pembelajaran. Salah satu faktor penunjang keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi keberhasilan yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.⁴

³ Heri Hidayat, dkk, *Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, (Bandung: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksh, 2020) Vol. 8 No. 2

⁴ Amirotush Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Powerpoint Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Iv Sdi Asy-Syarif*, (Mojokerto:2022), hal.2

Namun mayoritas guru masih menggunakan metode konvensional saat proses pembelajaran dengan alasan sifat pengaplikasiannya sangat sederhana dan tidak perlu pengorganisasian yang sangat rumit. Dimana komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa akan bersifat searah sehingga siswa menjadi pasif juga mudah bosan.⁵ Fakta di lapangan juga mengatakan bahwa masih banyak guru yang tidak memahami langkah-langkah pemilihan media secara baik, dengan demikian banyak guru yang masih menjadikan dirinya atau papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar.⁶ Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan menjadi tidak fokus dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mudah menerima terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab yang dimiliki guru/tenaga pendidik.⁷

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

⁵ Rita Sukesi, *Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Kelas VII di Smp N Sekar Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Bojonegoro: 2019), hal.220

⁶ Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, UIN-SUSKA: Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1, 2012, hal.28

⁷ Ayu kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint*, (Yogyakarta: UNI Yogyakarta, 2011), hal. 2

interaksi manusia, realitas, gambar, gambar bergerak, tulisan audio, merupakan bentuk-bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media. Bentuk-bentuk stimulus tersebut yang akan membantu siswa mempelajari materi yang diajarkan.⁸

Dengan menyesuaikan serta memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang, para pendidik seharusnya sudah mulai menggunakan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman. Isma, menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Perangkat android sangat dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini. Selain sebagai fungsi komunikasi, perangkat android juga sangat berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik.⁹

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto

Salah satu media pembelajaran interaktif berupa audio visual yang dapat membantu dalam dunia pendidikan yaitu menggunakan *microsoft powerpoint*. Media *powerpoint* sangat umum digunakan pada berbagai kalangan pendidikan. *Microsoft powerpoint* memiliki berbagai manfaat, salah satunya yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara interaktif. Akan tetapi, masih terdapat sebagian guru yang kurang mengetahui manfaat dari *powerpoint* itu sendiri. Sedikit dari guru yang

⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 3-4.

⁹ Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan, *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Padapeserta Didik SMA* "jurnal inovasi pendidikan ipa, vol.1 no.2 (oktober2015), hal.192.

sudah memanfaatkan *Microsoft powerpoint* dalam kegiatan belajar mengajar. Namun terkadang hanya digunakan sebagai penyampaian materi presentasi ataupun dipergunakan dalam menyampaikan bahan ajar satu arah yang tidak interaktif atau (non-interaktif), dimana peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran serta hanya terkesan sebagai pendengar materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, jelas tidak sejalan dengan tujuan pembuatan media pembelajaran berbasis interaktif, dimana proses pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemilihan media *Microsoft powerpoint* pada penelitian ini daripada media yang lain adalah *Microsoft powerpoint* ini merupakan media audio visual yang disajikan melalui multimedia yang bisa menampilkan elemen-elemen animasi selain menampilkan materi presentasi, *Microsoft powerpoint* juga dapat menampilkan suara yang bias dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna, Sedangkan untuk media lain seperti quiziz biasanya hanya dapat menyajikan pertanyaan atau kuis sebagai evaluasi belajar siswa saja dan tidak menampilkan materi serta game didalamnya.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat menentukan jalannya suatu kegiatan pembelajaran, apakah akan berjalan monoton atau bervariasi. Dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa, Seni, dan lainnya, penggunaan media diperlukan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan konsep-konsep pelajaran melalui visual, audio, dan pengalaman praktis. Begitu pula dengan mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar, dimana ilmu ini tidak bisa di nalar atau merupakan ilmu tetap. Oleh karena itu IPA merupakan ilmu yang proses pembelajarannya berkaitan dengan pengalaman langsung agar peserta didik mudah memahami secara nyata dan langsung ke alam sekitar.¹⁰ Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media berbasis game interaktif dimana game ini berbentuk audio visual yang memiliki elemen-elemen animasi yang menarik sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar, game interaktif juga dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan media pembelajaran. Mata pelajaran ini menggiring siswa untuk mengukur, mengamati, meramalkan, mengklasifikasi objek, menyimpulkan, kemudian mengomunikasikan apa yang telah dipelajari. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran IPA tidak semua hal dapat disampaikan menggunakan eksperimen. Dalam beberapa hal tertentu, konsep pembelajaran IPA adalah hasil tanggapan dari pikiran manusia atas semua kejadian yang terjadi di alam.¹¹ Padahal ini materi ciri-ciri makhluk hidup juga termasuk materi yang memerlukan media dalam proses pembelajarannya, tanpa adanya media pembelajaran siswa akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video, dan presentasi

¹⁰ Fitra dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*, Vol.1, No. 2 November 2022, hal.63.

¹¹ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hal. 1.

multimedia membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pada praobservasi di sekolah MI Miftahul Ulum Gondang bahwa sarana dan prasarana yang ada disekolah cukup memadai untuk menunjang proses belajar mengajar. Di sekolah MI Miftahul Ulum Gondang ini sudah memiliki ruang lab komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu sudah tersedia alat peraga yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk beberapa materi dalam mata pelajaran IPA, di dalam sekolah juga telah tersedia, torso kerangka manusia, alat kit, dan alat peraga sistem tata surya.¹²

Terkait proses pembelajaran IPA di MI Miftahul Ulum Gondang, berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Masrur guru kelas III di MI Miftahul Ulum Gondang, diperoleh informasi bahwa selain menggunakan metode pembelajaran Konvensional guru juga sering menggunakan media pembelajaran sederhana seperti media gambar, torso kerangka manusia, dan benda-benda konkrit lainnya seperti yang ada disekitar lingkungan sekolah.

Bahkan sesekali guru juga melakukan fun game atau belajar diluar kelas supaya siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya penggunaan media tersebut dirasa masih belum membantu proses pembelajaran secara maksimal. Dimana siswa masih sering bermain dan berbincang sendiri pada saat guru menjelaskan materi, sehingga memicu

¹² Hasil observasi kegiatan pembelajaran, tanggal 24 Oktober 2023 Di MI Miftahul Ulum Gondang

suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. Jika dilihat dari pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran IPA masih tergolong sedang cenderung rendah. Keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbentuk media interaktif ini dapat berdampak pada kurang efektifnya proses belajar mengajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Selain itu guru juga belum memaksimalkan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti laboratorium komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹³

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas maka penelitian ini mengembangkan media *powerpoint* sebagai media interaktif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dimana media interaktif sendiri ialah media atau sarana yang dapat membantu guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan atau merancang pembelajaran dengan alat bantu yang dapat menjabarkan informasi atau pesan dari guru ke siswa, yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara guru siswa. Sehingga menjadikan kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat. Media ini disajikan semenarik mungkin dalam bentuk game dengan memanfaatkan *powerpoint* sehingga siswa tidak mudah jenuh dalam menggunakan media tersebut, karena dalam media ini siswa akan di ajak untuk bermain game sekaligus masuk ke dalam materi pembelajaran di sekolah. Selain itu media ini juga disertai fitur interaktif, seperti tantangan, kuis, hadiah, dan umpan

¹³ Data Hasil Wawancara Bersama guru Mata Pelajaran IPA MI Miftahul Ulum Gondang Tanggal 24 Oktober 2022.

balik langsung, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Sehingga media pembelajaran berbasis game *powerpoint* ini lebih terasa menyenangkan dan efektif jika digunakan dalam pembelajaran.

Berangkat dari adanya masalah di atas, penelitian ini memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game PowerPoint Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III di MI Miftahul Ulum Gondang”**.



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 ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif game *Powerpoint* materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif game *Powerpoint* materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif game *Powerpoint* materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang?

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

C. Tujuan Penelitian **Mojokerto**

Tujuan penelitian dan pengembangan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran interaktif game *Powerpoint* materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang.
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 ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif game *Powerpoint* yang dikembangkan peneliti pada siswa kelas III MI Miftahul Ulum Gondang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Aspek	Spesifikasi
Program	Media pembelajaran ini berbasis <i>Powerpoint</i> dan dikemas dalam bentuk game yang menyenangkan .
	Media pembelajaran game <i>Powerpoint</i> ini dikembangkan dalam pembelajaran IPA dan dapat diakses oleh seluruh pengguna melalui perangkat computer, laptop maupun Android.
	Media pembelajaran game <i>Powerpoint</i> ini ditampilkan dalam format <i>Powerpoint</i> Show sehingga pengguna dapat memulai secara otomatis tanpa membuka lembar kerja terlebih dahulu.
	Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan <i>Powerpoint</i> yang dikombinasikan dengan website game edukasi (wordwall).
	Media pembelajaran game <i>Powerpoint</i> ini dilengkapi kuis pada akhir permainan yang dapat dimainkan apabila perangkat computer, laptop atau android terhubung dengan jaringan internet.

Aspek	Spesifikasi
	Skor dari kuis wordwall akan terekam secara otomatis sehingga dapat digunakan sebagai nilai evaluasi pembelajaran.
Isi	Media pembelajaran interaktif game <i>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.
	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.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto

E. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan yang dipaparkan dalam rumusan masalah maka manfaat yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game *powerpoint* yang dapat menjadi kontribusi konstruktif terhadap lembaga pendidikan. adapun manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian pengembangan ini sangat diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap lembaga pendidikan untuk membantu perkembangan pendidikan. Penelitian pengembangan ini dapat memberikan landasan baru bagi penelitian pengembangan selanjutnya. Terkhusus penelitian yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan metode pengajaran baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*, diharapkan dapat memberi manfaat bagi lembaga pendidikan, guru, siswa, dan peneliti lain:

a. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini manfaat yang dapat dikembangkan bagi lembaga pendidikan/sekolah yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran bagi lembaga/sekolah tersebut. Juga sebagai tambahan media pembelajaran dikelas III di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi pada kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran



berbasis teknologi yang digunakan guru dalam mengajar pelajaran yang didesain dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa serta mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Sehingga dapat meningkatkan motivasi, semangat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti lain

Menjadi inspirasi dan acuan dalam menambah wawasan untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game *powerpoint* dalam proses pembelajaran.



UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto