

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran yang efektif tercipta apabila media yang dipilih dan digunakan oleh guru menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, yaitu menyesuaikan kecenderungan gaya belajar peserta didik. Pemahaman diferensiasi gaya belajar pada peserta didik dapat membantu guru untuk menyediakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan optimal.

Pemahaman diferensiasi gaya belajar merupakan salah satu komponen kompetensi pedagogik yang harus dikuasai oleh guru sebagai seorang pendidik. Dengan begitu, diharapkan guru dapat mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran secara kreatif dengan menciptakan suatu produk atau gagasan yang dapat mendukung perannya sebagai pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran, diantaranya yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat guna dan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Dewantara et al., 2020).

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yang berkaitan erat terhadap prestasi dan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat menyerap informasi lebih banyak sesuai dengan kecenderungan gaya belajarnya (Cahyani et al., 2018; Sakti et al., 2019; Sundayana, 2016).

Dalam proses pembelajaran, upaya guru dalam memperhatikan kecenderungan gaya belajar siswa dinilai mampu meningkatkan kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat guna sesuai dengan kebutuhan siswa yang mana hal ini merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas (Cahyani & Sumilah., 2018; Dewantara et al., 2020).

Apabila penerapan gaya belajar siswa dapat berjalan efektif, siswa akan memperoleh pembelajaran secara optimal yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya (Hermawati et al., 2020). Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik, sekolah merupakan salah satu elemen penting yang berpengaruh terhadap pengoptimalan suatu proses pembelajaran (Sakti et al., 2019).

Optimal atau tidaknya suatu proses pembelajaran di sekolah dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, diantaranya dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa. Maka dari itu, guru sebagai pendidik memiliki peran menjadi seorang motivator yang dapat mendorong siswa didiknya untuk memaksimalkan keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Faktor yang berpengaruh dalam motivasi belajar siswa, bersumber pada dua hal yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan sekitarnya (Sari et al., 2021). Faktor lingkungan yang mendukung dapat berpengaruh signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang tinggi memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu faktor yang dapat membantu meningkatnya hasil belajar siswa yaitu terwujudnya media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti & Ansori (2020) bahwasanya media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 1 Ciparay.

Media penting digunakan dalam pembelajaran karena mampu mengirim informasi berupa pesan kepada penerima dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Andriyani & Buliali, 2021; Hanik et al., 2020; Indahini et al., 2018). Selain itu, media juga dapat membantu memberikan motivasi dan menarik minat belajar siswa secara optimal (Nata & Putra, 2021; Syavira, 2021). Dalam proses pembelajaran, media juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa dalam memahami pembelajaran IPA secara mandiri (Dewi & Manuaba, 2021; Nata & Putra, 2021).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi kesulitan yang dialami oleh guru terkait keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi di kelas (Indahini et al., 2018; Yektyastuti & Ikhsan, 2016). Melalui media, proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dan bervariasi serta mampu

meningkatkan keterampilan berpikir siswa (Muchtart et al., 2021; Nata & Putra, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah menguji bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA yang sulit dikuasai, menjadikan pembelajaran berlangsung secara interaktif, dan mampu menarik minat belajar siswa (Dewi & Manuaba, 2021; Muchtart et al., 2021; Nata & Putra, 2021).

Meskipun sudah ada beberapa penelitian terdahulu yang menguji pengaruh media terhadap keberlangsungan belajar siswa, namun hasil yang mereka dapati masih kurangnya unsur media yang mendukung kecenderungan gaya belajar siswa.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media *PowerPoint* interaktif khususnya pada materi sistem pencernaan manusia belum menyediakan unsur media dalam bentuk audio visual yang mendukung gaya belajar siswa dan keterlibatan dalam uji keterbacaan (Dewi & Manuaba, 2021; Muchtart et al., 2021; Nata & Putra, 2021; Yuniasih et al., 2018).

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah diidentifikasi di atas, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada materi Sistem Pencernaan Manusia yang menyediakan unsur media berupa penjelasan materi dalam bentuk audio visual yang mendukung kecenderungan gaya belajar siswa serta adanya keterlibatan dalam uji keterbacaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Dengan menggunakan dua metode dalam pengumpulan data yakni berupa angket/kuesioner dan observasi. Pengisian kuesioner dalam penelitian ini, melibatkan para ahli diantaranya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Keterlibatan para ahli dilakukan untuk menguji kelayakan media *PowerPoint* Interaktif Sistem Pencernaan Manusia, sebelum dilakukannya uji coba dan keterbacaan kepada guru kelas dan siswa kelas V di salah satu SD Negeri wilayah Kabupaten Bandung.

Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu terbagi dalam dua jenis; pertama, analisis kualitatif untuk mengelola masukan, kritik, saran dan

perbaikan dari para ahli (materi, media, dan bahasa) dan kedua, analisis kuantitatif untuk mengolah hasil data terkait uji kelayakan media yang dilakukan oleh para ahli serta uji keterbacaan yang dilakukan oleh partisipan penelitian dengan

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD?
3. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui hasil dari uji kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu memberikan manfaat pada aspek berikut ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dari adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPA, khususnya materi sistem pencernaan manusia di SD untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Memberikan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA, khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA dengan sajian menarik untuk mendukung kecenderungan gaya belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan bermanfaat bagi siswa pada pembelajaran IPA, khususnya materi sistem pencernaan manusia di SD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yang mencakup hal-hal berikut.

Bab I, bab ini meliputi latar belakang yang menjelaskan mengenai kondisi pembelajaran ideal yang seharusnya dilaksanakan di sekolah, media sebagai syarat berlangsungnya pembelajaran, urgensi media bagi proses pembelajaran. Dengan temuan masalah yang kemudian disusun menjadi rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan dicapai oleh peneliti. Manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa serta peneliti. Adapun sub bab terakhir pada bab ini, yaitu struktur organisasi skripsi.

Bab II, memaparkan mengenai kajian pustaka terkait dengan penelitian yang dilakukan yang memuat mengenai media pembelajaran di sekolah dasar, digitalisasi media pembelajaran, *PowerPoint* interaktif, pembelajaran IPA, materi sistem pencernaan pada manusia, dan penelitian relevan untuk mendukung kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Bab III, membahas mengenai metode penelitian jenis desain dan pengembangan (D&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dilakukan dengan pengambilan data di lapangan yang berlokasi di salah satu SD Negeri yang berada di wilayah Kabupaten Bandung, dengan subjek penelitian guru kelas, dan siswa kelas V dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang melibatkan validator, guru dan siswa dalam uji coba produk yang dikembangkan, keterlibatan siswa dalam uji keterbacaan, dan observasi yang dilakukan pada siswa terhadap penggunaan media *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Bab IV, menjelaskan mengenai hasil temuan dan bahasan yang didapat oleh peneliti terkait pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada materi sistem pencernaan manusia, kelayakan media pembelajaran, respons guru dan siswa dalam uji coba produk, uji keterbacaan dan observasi pada siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Bab V, memaparkan simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yang menjawab rumusan masalah yang diteliti.