

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Secara umum, pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan belajar-mengajar. Menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2007: 70) pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, terencana dan penuh tanggungjawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak dan menimbulkan interaksi sehingga anak dapat mencapai pemikiran kedewasaan. Pendidikan merupakan pondasi dalam menjalani kehidupan melalui proses pembelajaran berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan. Hal tersebut dilakukan secara individu dari satu generasi ke generasi lainnya. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu ruang lingkup Pendidikan secara formal adalah Sekolah Dasar (SD) yang merupakan jenjang dasar program wajib belajar selama 6 tahun. Umumnya, pelajar sekolah dasar berusia 7-12 tahun. Sekolah dasar menjadi tahap awal peserta didik dalam mengenal dan mempelajari ilmu pengetahuan seperti pengetahuan alam, sosial, agama, budaya, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lainnya. Pada Pendidikan dasar, peserta didik dibekali kemampuan dasar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung dan penguasaan dasar saintek, serta kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dasar adalah Pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, serta sikap dasar yang dibutuhkan dalam ruang

lingkup masyarakat yang kemudian mempersiapkan peserta didik peserta didik untuk mengikuti jenjang Pendidikan selanjutnya (Ihsan, 2013).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Pembelajaran meliputi proses untuk menentukan metode belajar yang akan digunakan, serta merinci perencanaan mengenai tindakan belajar berdasarkan tujuan dan penilaian dalam memecahkan permasalahan. Pembelajaran memberikan pemahaman pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pendewasaan yang semakin meningkatnya rasa ingin tahu, pola pikir, kreativitas peserta didik. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 ayat 20). Prihartini (2021) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk terciptanya suatu proses belajar.

Selain sebagai pembimbing, pendidik juga berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk menunjang suatu pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran memberikan suasana baru dalam pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk focus dalam pembelajaran. Media digunakan untuk memperjelas penyampaian suatu materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Gagne dan Briggs (1975) menyampaikan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan suatu bahan ajar. Media pembelajaran digunakan untuk menciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan dan lebih nyata. Penggunaan media pada pembelajaran lebih memudahkan pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bervariasi karena tidak hanya menggunakan satu metode.. Media dianggap penting karena dapat memberikan kesan serta suasana yang berbeda ketika sedang belajar. Selain itu materi yang disampaikan akan lebih mudah untuk dipahami dengan menggunakan media. Menurut Syarif (2015) media pembelajaran digunakan untuk memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran yang akan disampaikan.

Meningkatnya kecanggihan teknologi berpengaruh terhadap suatu proses pembelajaran. Pembelajaran digital disertai dengan adanya dorongan teknologi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran berbasis teknologi artinya siap akan revolusi dan inovasi yang berkaitan dengan elemen-elemen digital. Pada Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang melibatkan teknologi dalam penggunaannya yang berbentuk seperti multimedia (audio-visual). Menurut Hartley (2001) pembelajaran digital merupakan suatu jenis belajar-mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lainnya. Pembelajaran digital juga diterapkan pada jenjang SD dalam mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran. Dalam membuat media pembelajaran berbasis digital dibutuhkan keterampilan serta kreatifitas pendidik dalam menciptakan suatu media yang inovatif dan juga fungsional. Berkembangnya teknologi digital, membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengimbangi perkembangan zaman.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media dalam pembelajarannya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal tersebut didukung karena pada mata pelajaran IPA sangat bervariasi, sehingga untuk meminimalisir miskonsepsi dibutuhkan media digital untuk menunjang materi yang akan disampaikan. IPA berkaitan dengan pemahaman peserta didik dengan lingkungan alam sekitar. Pada pembelajaran IPA di SD peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dengan melakukan kegiatan ilmiah, sehingga peserta didik memiliki sikap ilmiah dan mampu memecahkan permasalahan ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung, ditemukan bahwa kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan media berbasis digital masih jarang digunakan, biasanya pendidik menggunakan video sebagai alternatif pembelajaran. Pada pembelajaran IPA pendidik mengandalkan buku tema sebagai media dan sumber belajar. Solusi yang diberikan adalah dengan mengembangkan media berbasis presentasi interaktif. Hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan

dengan kebiasaan yang terjadi pada ruang lingkup kelas, namun diberikan inovasi dengan menambahkan karakter agar penyampaian materi lebih menarik.

Dengan media digital, peserta didik bisa lebih memahami pembelajaran IPA terutama pada materi alat indra manusia. Secara kasat mata memang terlihat, namun untuk mengetahui lebih jauh dibutuhkan media berbasis digital yang bisa menunjangnya. Dengan bantuan media digital pendidik bisa memaksimalkan dalam pemberian materi. Adapun contoh media digital yang bisa digunakan dalam pemberian materi alat indra manusia dengan memanfaatkan animasi dan video yang menunjukkan bagian-bagian alat indra secara detail. Menambahkan *games* akan lebih memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, menambahkan warna dan bentuk pada media juga membantu memusatkan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.

Pendidik dapat memulai pembelajaran dengan menggunakan metode presentasi interaktif dengan memanfaatkan media digital. Presentasi interaktif yang cukup sederhana dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Inovasi yang diberikan tidak hanya seperti presentasi pada umumnya, dengan menggunakan fitur *add on pear deck* menghasilkan presentasi yang melibatkan kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menambahkan fitur *add on pear deck* pada media pembelajaran adalah suatu inovasi yang bisa dikembangkan dalam presentasi interaktif. Selain itu, fitur *add on pear deck* membantu memudahkan pendidik dalam membuat presentasi lebih menarik, seperti mengisi pertanyaan dan bermain *games*. Media berbasis presentasi interaktif ini juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya di bidang digital.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media presentasi interaktif. Yoyok dan Qur'aini (2021) judul Pengembangan Media Interaktif “Si Docil” Pada Mata Pelajaran IPA Materi Alat Indra Manusia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dan hasil penelitiannya sangat layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar mata pelajaran IPA materi alat indra manusia. Adapun kelemahan yang terdapat pada media “Si Docil” adalah kurangnya interaksi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik. Hal tersebut dapat dikatakan karena media “Si Docil” hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih layaknya seperti game

yang memilih jawaban. Inovasi yang diberikan dengan menambahkan fitur *add on pear deck* pada media berbasis presentasi interaktif dapat memberikan kebebasan peserta didik dalam mengemukakan pendapat karena terdapat kolom yang disediakan. Dengan menggunakan fitur *add on pear deck*, pendidik dapat mengetahui siapa saja yang mengakses materi dan akan lebih mengefektifkan waktu pembelajaran karena akses media hanya akan diberikan sesuai jadwal oleh pendidik. Kemudian, fokus peserta didik akan lebih diperhatikan karena dioperasikan hanya oleh pendidik. Penggunaan fitur *add on pear deck* memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa dalam proses belajar ada saatnya untuk fokus terhadap materi, ada saatnya untuk mengungkapkan pendapat dan pertanyaan, dan ada saatnya untuk bermain. Selain itu penelitian yang dilakukan Wijayanti dan S.C Relmasira (2019) dengan judul Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono dengan hasil penelitian layak digunakan untuk menarik siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Penelitian ini hanya menggunakan power point sebagai media.

Berdasarkan kondisi di atas maka peneliti bermaksud untuk mendesain dan menciptakan media pembelajaran berbasis presentasi interaktif yang mencakup materi alat indra manusia yang akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan menciptakan produk, maka judul penelitian ini ialah **“Pengembangan Media Berbasis Presentasi Interaktif Menggunakan Fitur *Add on Pear Deck* Materi Alat Indra Manusia Pada Pembelajaran IPA di SD”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia pada pembelajaran IPA di SD?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia pada pembelajaran IPA di SD?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia pada pembelajaran IPA di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media presentasi interaktif materi alat indra manusia. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia pada pembelajaran IPA di SD.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia pada pembelajaran IPA di SD.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap pemanfaatan pengembangan media berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia pada pembelajaran IPA di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, tentunya penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dalam penggunaan media presentasi interaktif materi alat indramanusia pada pembelajaran IPA di SD. Manfaat yang diperoleh adalah:

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai media berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia.
2. Manfaat bagi peserta didik: dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi alat indra manusia.
3. Manfaat bagi guru: dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran terutama media berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia.
4. Manfaat bagi peneliti: dapat memberikan kontribusi dalam riset di bidang Pendidikan melalui pengembangan media berbasis presentasi interaktif menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia.
5. Manfaat bagi sekolah: dapat mengembangkan kualitas dan variasi media pembelajaran berbasis presentasi interaktif materi menggunakan fitur *add on pear deck* materi alat indra manusia.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagiannya disusun sesuai dengan pelaksanaan penelitian dan setiap bagiannya disebut dengan BAB.

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini terdiri dari beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisikan Pembelajaran IPA di SD, Media Pembelajaran, Presentasi Interaktif, Fitur *Add on Pear Deck* dan Alat Indra Manusia.
3. BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisikan tentang metode ADDIE, termasuk beberapa komponen lainnya seperti desain penelitian, partisipan

dan tempat penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisikan temuan dan hasil pembahasan. Temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.