

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan manusia, karena pendidikan sangat berpengaruh pada aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan setiap manusia. Pendidikan juga menjadi pilar bagi kemajuan suatu bangsa yang dimana mulai dari sumber daya manusia yang bermutu, berprestasi dan memiliki karakter yang mulia. Menurut (Octaviani, 2021) Pendidikan memiliki proses jangka panjang dan terstruktur yang mewujudkan beberapa misi segala hal yaitu mulai dari perkembangan fisik, pemikiran, emosional, perilaku, kreativitas, masalah sosial hingga masalah kepercayaan. Dalam hal tersebut guru dan peserta didik berperan penting dalam mengembangkan kemajuan potensi, pemikiran, dan kreativitas terhadap proses pembelajaran. Guru bertanggung jawab dalam memberikan fasilitas untuk proses perpindahan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang baik dan tepat. Khususnya yang harus diperhatikan oleh para pendidik seperti penggunaan media yang cocok untuk menunjang proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata Pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar seluruh Indonesia. Ada empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut dipelajari oleh siswa untuk dapat meningkatkan kompetensi berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Menurut (Aulia Yudistira Munthe et al., 2023) Kemampuan berbahasa yang pertama kali dimiliki oleh manusia adalah menyimak. Oleh karena itu kemampuan menyimak dengan baik sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 Bab 3 “Lihat Sekitarku” dimana materi yang diajarkan dalam bab tersebut adalah tentang rambu rambu lalu lintas. Di kelas IV, peserta didik mulai menjadi pengguna lalu lintas yang aktif baik berjalan, bersepeda di dekat rumah, maupun bepergian dengan orang tua. Pada materi ini proses pembelajaran dimulai dari mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik membayangkan visualisasinya karena materi yang sesuai dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Oktober 2023 di SD Negeri 1 Krembung Sidoarjo, diketahui bahwa Kurikulum merdeka sudah diterapkan dengan baik kecuali kelas III. Pada kurikulum merdeka khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Bab 3 “Lihat Sekitarku” untuk saat ini sekolah tersebut masih melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pada umumnya seperti pembagian kelompok dalam kelas. Seperti penyampaian materi di kelas oleh guru, peserta didik mendapat penjelasan dan penguatan materi oleh guru melalui media pembelajaran

buku paket dan alat peraga berupa gambar yang diprint saja. Hal ini menyebabkan kurang adanya interaksi antara peserta didik dan guru sehingga peserta didik cepat bosan untuk dalam pembelajaran. Sedangkan sekolah telah memfasilitasi sarana dan prasarana media elektronik apabila diperlukan dalam proses pembelajaran, namun kurang digunakan secara maksimal oleh guru.

Karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar digunakan sebagai acuan bagi guru dalam menentukan pembelajaran, karena setiap peserta didik harus melaksanakan kegiatan belajar yang sesuai dengan usia perkembangannya agar tercapai pembelajaran yang efektif. Menurut (Safitri et al., 2022) Siswa SD pada umumnya memiliki karakteristik yang dapat terlihat ketika dalam proses belajar yaitu kecenderungan untuk belajar secara konkret, integratif, dan hierarkis. Karakteristik peserta didik kelas IV SD Negeri Krembung 1 sendiri sudah dapat berpikir praktis dalam memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok. Oleh karena itu, dalam menentukan penggunaan model, metode, dan media yang tepat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi harus memperhatikan karakteristik siswanya untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Dengan melihat kondisi dilapangan, guru sebagai pendidik belum mengefektifkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas 4 SD Negeri 1 Krembung dimana banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan materi yang diajarkan oleh guru, karena guru masih mengajar dengan metode ceramah dan sarana sederhana seperti papan tulis, print gambar dan buku paket, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

kemudian kondisi idealnya dengan kehadirannya kurikulum Merdeka ini bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 5.0 dimana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis, kreatif dan inovatif, serta terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Octaliani & Reinita, 2022) Keberadaan teknologi tentunya dapat mempermudah segala pergerakan umat manusia, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Hal itu membuat ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat serta berdampak besar dalam segala aspek salah satunya di bidang Pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Sehingga perlu adanya media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran yang interaktif di dalam bidang teknologi salah satunya berupa aplikasi *microsoft power point*. *Powerpoint* adalah aplikasi yang dapat membantu untuk membuat pemaparan dalam bentuk slide presentasi yang ditampilkan lebih efektif dan profesional. Menurut (Octaviani, 2021) Media berbasis *PowerPoint* memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya dan memungkinkan untuk membuat soal interaktif dengan fasilitas *hyperlink*. Penggunaan *powerpoint* interaktif memudahkan guru untuk menjelaskan materi kepada peserta didik dengan menjadi menarik sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan *powerpoint interaktif* dapat memudahkan guru untuk menguasai kelas serta membantu peserta didik untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru tersebut

*Powerpoint* sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Media ini cocok jika diterapkan pada materi Bab 3 : “Lihat Sekitarku” Kelas IV mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam proses pembelajaran selain menggunakan media juga ditunjang dengan adanya metode dan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Reinita, 2020) Model adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana pembelajaran agar mencapai tujuannya. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran serta mendukung peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar selain menggunakan media pembelajaran guru bisa menggunakan model pembelajaran salah satunya model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*). Menurut (Ansori et al., 2020) Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) merupakan konsep belajar yang mengaitkan materi belajar dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya pada kehidupan sehari hari mereka. Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) juga menekankan keaktifan, kreatif, produktif, dan pengalaman langsung peserta didik siswa dalam mempelajari materi. Dalam prosesnya pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, melalui kerjasama, pengalaman langsung peserta didik. Oleh karena itu model pembelajaran CTL ( *Contextual Teaching And Learning*) cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi Bab 3 : “Lihat Sekitarku”.

Penelitian sebelumnya dengan pembahasan hal yang sama oleh Mohammad Raafif William Sufa dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di Sd Plus Al-Kautsar Kota Malang” dalam penelitian tersebut penggunaan media PowerPoint interaktif menunjukkan pengaruhnya terhadap keadaan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data observasi pada uji coba dilapangan, menunjukkan siswa menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran serta keadaan kelas lebih kondusif. Keadaan motivasi belajar siswa diketahui mendapatkan skor 82,5% dengan predikat sangat baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran digital Powerpoint interaktif. Media pembelajaran digital ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya pada Bab 3 “Lihat Sekitarku” tentang rambu rambu lalu lintas serta dapat meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Dengan peneliti akan memberikan Solusi dengan melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Powerpoint Interaktif Menggunakan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah : Bagaimana pengembangan media powerpoint interaktif menggunakan model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah : Mengembangkan media powerpoint interaktif menggunakan model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini akan dihasilkan sebuah media powerpoint interaktif yang memiliki 2 spesifikasi produk, yaitu :

1. Konten, isi dari produk media yang dikembangkan
  - a. Materi yang digunakan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Bab 3 ( Lihat Sekitarku)
  - b. Capaian pembelajaran

Elemen menyimak pada fase B dengan capaian pembelajaran : Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.

- c. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menyimpulkan Informasi tentang rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari hari.

d. Indikator pencapaian kompetensi

- 1) Melalui kegiatan mendengarkan audio dengan judul “ Awas “ pada media powerpoint interaktif, peserta didik mampu **menyimpulkan** isi informasi dengan baik. (C2)
  - 2) Melalui kegiatan mendengarkan audio teks aural dengan judul “ Jauh Dekat “ pada media powerpoint interaktif, peserta didik mampu **menentukan** ide pokok dengan benar. (C3)
  - 3) Melalui kegiatan mendengarkan informasi dari audio pada media powerpoint interaktif, peserta didik mampu **menganalisis** permasalahan berdasarkan informasi dengan tepat. (C4)
  - 4) Melalui kegiatan mendengarkan intruksi lisan dari guru, Peserta didik mampu **mengembangkan** ide pokok menjadi sebuah cerita dengan baik. (P3)
2. Konstruk, tampilan dari produk media yang dikembangkan :
- a. Langkah – Langkah model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) :
    - 1) *Modelling* (Permodelan)
    - 2) *Inquiry* (Menemukan)
    - 3) *Questioning* (Bertanya)
    - 4) *Learning Community* (Masyarakat Belajar)
    - 5) *Contructivisme* (Konstruktivisme)
    - 6) *Reflection* (Refleksi)
  - b. Kelebihan Powerpoint Interaktif :
    - 1) Visualisasi lebih menarik karena ada perpaduan warna,huruf dan animasi gambar.
    - 2) Tampilan informasi visual melalui video dan audio sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

- 3) Terdapat game dan soal evaluasi untuk peserta didik.
- 4) Dapat digunakan berkali kali.
- 5) Membuat peserta didik lebih aktif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan .

#### **E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan Media pembelajaran Powerpoint Interaktif menggunakan model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar materi rambu lalu lintas pada peserta didik kelas IV SD. Penggunaan media pembelajaran itu sangat memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik seperti powerpoint interaktif yang dapat diakses secara offline, kapanpun dan dimana saja. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga suasana belajar lebih menyenangkan.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

##### 1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan media powerpoint interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV bab 3 ( Lihat sekitarku) Tema lalu lintas, yaitu :

- a. SDN Krembung 1 sudah menerapkan kurikulum Merdeka.
  - b. Kondisi SDN Krembung 1 mempunyai sarana prasarana yang mendukung seperti laptop dan LCD.
  - c. Media powerpoint interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
  - d. Guru kelas IV dapat mengoperasikan media berbasis TIK.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
- a. Objek penelitian ini hanya dilakukan untuk kelas IV di SDN Krembung 1.
  - b. Media Powerpoint interaktif ini hanya dapat digunakan di kelas IV saja.
  - c. Media powerpoint interaktif hanya dapat digunakan pada tingkat sekolah dasar saja.
  - d. Media ini hanya terbatas pada materi yang berhubungan dengan rambu lalu lintas yakni pada salah satu capaian pembelajaran mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
  - e. Dapat diakses dengan alat elektronik seperti computer,laptop dan handphone yang memiliki aplikasi Microsoft powerpoint.

### **G. Definisi Operasional atau Penjelasan Istilah**

Istilah terkait dengan judul dalam penelitian ini diartikan sebagai berikut :

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu proses atau upaya dalam mengembangkan suatu produk yang sudah ada agar lebih efektif untuk digunakan.

## 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang bermanfaat sebagai alat bantu yang dapat memaksimalkan penyampaian materi oleh pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

## 3. Powerpoint interaktif

PowerPoint interaktif merupakan salah satu jenis PowerPoint yang dalam penggunaannya mengaktifkan fitur tambahan seperti hyperlink dan beberapa aplikasi pendukung lainnya.

## 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata Pelajaran yang mengajarkan peserta didik agar dapat berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik secara tulis maupun lisan. Adapun 4 cakupan elemen yang dipelajari yaitu berbicara, menulis, membaca, dan menyimak.

## 5. Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan suatu model Pembelajaran yang menekankan peserta didik pada materi yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari hari.