

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dianggap penting dalam dunia pendidikan, dimana teknologi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam inovasi pembelajaran diberbagai negara. Adanya teknologi bisa memberikan jangkauan yang luas ke berbagai penjuru dunia, dimana manfaat teknologi bisa meningkatkan mutu pendidikan yang lebih luas. Pendidikan dan pembelajaran khususnya tingkat Sekolah Dasar, Maka dari itu sekolah dan guru dituntut untuk beradaptasi dan berinovatif untuk melakukan pembelajaran dengan penyesuaian perkembangan zaman. Menurut (Astuti, 2017:1) Pendidikan dari masa ke masa mengalami perubahan, sehingga akan menciptakan manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman secara global.

Perubahan lingkungan dunia pendidikan, dari lingkungan sosial sampai dengan politik, mengharuskan dunia pendidikan memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut harus berinteraksi dengan perubahan yang baru. Peranan teknologi pada aktivitas manusia sangat besar, terutama dunia pendidikan yang mengarah pada cara siswa menerapkan TIK dalam pembelajaran.

Fakta di lapangan terkait perkembangan teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia jika diaplikasikan dengan baik dan cerdas. Keberadaan teknologi mengalami kemajuan yang luar biasa

terutama jaringan informasi dan komunikasi dengan ditandai munculnya beragam peralatan teknologi informasi seperti komputer dan laptop serta perkembangan jaringan internet global.

Menurut (Kuncahyono, 2017:773) Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan berdampak terutama dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dibuktikan banyaknya sekolah yang menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan teknologi di kelas menjadikan pembelajaran berdampak positif dan menarik.

Pada media berbasis komputer salah satu perangkat yang sering digunakan oleh guru adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Comuniton Technologi* (ICT) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah sebuah ternologi yang berhubungan

pengambilan, pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi (Nelci, 2016:3). Jadi media pembelajaran berbasis ICT adalah media yang merupakan komponem strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada kegiatan belajar yang dilakukan.

Pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan adalah pemanfaat komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajaran untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer dimana keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam satu kegiatan pendidikan adalah bagaimana siswa dapat belajar, dengan cara mengidentifikasi,

mengembangkan, mengorganisasi, serta menggunakan segala macam media dan sumber belajar. Dengan demikian upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah dengan mendayagunakan sumber dan media belajar. Definisi teknologi pembelajaran menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam hal desain, dan pengembangan (Sodiq, 2017:3). Hal ini ditandai dengan pengubahan istilah dari teknologi pendidikan menjadi teknologi pembelajaran.

Pemilihan media yang baik salah satunya adalah harus menarik, praktis, luwes, dan bertahan. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran. Maksud dari kondisi dalam pemilihan media yakni sesuai dengan keadaan yang sedang berlangsung dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh para peserta didik. Sehingga media yang ditayangkan maupun diajarkan dapat berproses dengan baik dan benar .

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Jadi media pembelajaran adalah pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara

sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Secara umum media *powerpoint* memiliki penyajiannya yang menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi gambar maupun foto, lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, pesan informasi tampilan visual mudah dipahami siswa dan guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

Menurut (Fuad,dkk, 2019:65) *powerpoint* adalah program aplikasi yang berfungsi untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. *Powerpoint* merupakan program *miscrosoft* yang dirancang khusus dalam presentasi, yang digunakan dalam semua bidang khususnya dunia pendidikan. Berdasarkan pemahaman diatas, disimpulkan bahwa *powerpoint* adalah perangkat lunak yang mampu menampilkan program multimedia berbagai elemen media seperti teks, suara, warna, titik, gambar, grafik, dan animasi yang dapat digunakan untuk keperluan presentasi. Di dalam *powerpoint* tersedia media visual, suara, dan juga film sehingga penyajian *powerpoint* sebagai media PPT yang inovatif adalah tepat adanya.

Adapun pemanfaatan sumber belajar, Sumber belajar berarti dalam pembelajaran mahasiswa hendaknya dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya (Anshori, 2017: 6). Dengan demikian upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi pendidikan adalah dengan mendayagunakan sumber belajar.

Guru-guru juga dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif terutama menyikapi kebijakan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer yaitu dengan cara guru melek teknologi. Guru harus mampu menerapkan, bahkan mampu mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis computer, spesifikasinya yaitu media *powerpoint*. SDN 01 Pemuar merupakan Sekolah dasar yang mengedepankan literasi internet berbasis web terutama *miscrosoft office powerpoint*. Hadirnya fasilitas internet dapat dimanfaatkan guru selaku pendidik sebagai sarana transfer informasi materi interaktif ke siswa sehingga memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dapat dikatakan dengan kehadiran berbagai macam alat teknologi tersebut mendorong banyak sekolah ikut terlibat dalam memanfaatkan sarana teknologi dan informasi untuk menunjang pembelajaran.

Berdasarkan informasi pada saat melaksanakan PLP 2 dan berpatokan pada surat izin praobservasi dengan nomor **060/B5/G4/1/2022**, dengan melakukan observasi secara langsung pada tanggal 28 Januari 2022 serta dengan data informasi dari guru kelas IV SDN 01 Pemuar, didapatkan fakta bahwa SDN 01 Pemuar sudah menerapkan kurikulum 2013 dan guru sudah mencoba mengaplikasikan media pembelajaran di kelas. akan tetapi cara mengajar guru lebih ke cara mengajar siswa dengan menggunakan metode yang biasa seperti metode ceramah. Adapun media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu media dengan menggunakan buku paket serta mencatat pembelajaran dari papan tulis, jarang sekali

menggunakan media yang menarik seperti media video animasi dan audio visual yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Penjelasan yang disampaikan guru dikelas kebanyakan menggunakan penjelasan saja atau ceramah, siswa terlihat diam ketika guru menjelaskan pembelajaran, yang cenderung berjalan searah kemudian guru hanya menjelaskan secara lisan kepada siswa untuk mengerjakan latihan soal pada buku paket. Hal tersebut membuat siswa sulit memahami materi yang guru sampaikan.

Adapun media yang digunakan juga beragam, Salah satu penerapan media yang dijadikan fokus penelitian adalah penggunaan media *microsoft office powerpoint*.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melihat seberapa jauh kompetensi guru dalam menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran serta seberapa efektif pembelajaran berpengaruh terhadap siswa. Adapun hasil dari observasi bahwa hasil belajar siswa di SDN 01 pemuar masih tergolong rendah yaitu dibawah KKM. Hal ini dbuktikan dengan catatan nilai siswa yang peneliti dapatkan dilapangan dari guru kelas IV SDN 01 Pemuar Kecamatan Belimbing Kabupaten Melawi.

Adapun Jenis *powerpoint* yang digunakan dalam penelitian ini adalah PPT. Menurut (Wati, 2016: 95) PPT adalah *Power Point Presentation*, merupakan sebuah data biner yang tersedia dalam semua versi *power point*. Pemakaian media pembelajaran di dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Jadi Penerapan media dalam Proses belajar mengajar, media mempunyai peranan yang sangat penting, karena dengan adanya media sehingga materi pembelajaran mudah difahami oleh siswa

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul Analisis penggunaan *Miscrosoft office power point* sebagai media pembelajaran inovatif di kelas IV SDN 01 Pemuar Kabupaten Melawi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus penelitian digunakan untuk mempermudah penelitian dalam menganalisis penggunaan *miscrosoft office powerpoint* sebagai media pembelajaran yang inovatif dikelas IV SDN 01 Pemuar tahun pelajaran 2021/2022. Adapun fokus penelitian sacara khusus yaitu penggunaan *miscrocsoft office power point* sebagai media pembelajaran inovatif yang meliputi menginformasikan kepada siswa tentang pembelajaran, meyakinkan siswa, menginspirasi, menghibur siswa dengan memaparkan materi melalui audio visual.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Masalah Umum

Masalah umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana analisis penggunaan *microsoft office power point* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar Kabupaten Melawi ?

2. Masalah Khusus

- a. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan *microsoft office powerpoint* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran *microsoft office powerpoint* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar?
- c. Faktor Pendukung dan Penghambat pembelajaran menggunakan *microsoft office powerpoint* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum penelitian adalah untuk mengetahui analisis penggunaan *miscrosoft office power point* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar?

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran menggunakan *miscrosoft office power point* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar.
- b. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *miscrosoft office power point* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar.
- d. Untuk mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat pembelajaran menggunakan *miscrosoft office powerpoint* sebagai media pembelajaran inovatif di Kelas IV SDN 01 Pemuar?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media *power point* dan dapat membantu siswa untuk mejadi media menyampaikan permasalahan yang selama ini belum bisa dikatakan, dengan begitu akan mampu menumbuhkan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam proses Pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran untuk mencapai tujuan sekolah secara optimal

4. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain dan sebagai referensi dalam penyusunan penelitian ilmiah lainnya.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan, perbandingan dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik, menarik dan menyenangkan bagi siswa.

F. Defenisi Istilah

Berdarkan fokus dan rumusan masalah penelitian maka uraian defenisi istilah diperlukan supaya tidak menimbulkan pengertian yang berbeda atau ambigu yang berhubungan dengan judul penelitian, karena peneliti melihat perlunya penjelasan beberapa istilah yang ada didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Miscrosoft office power point*

Power point atau yang disebut dengan *Miscrosoft office power point* merupakan salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah. *Microsoft power point* juga merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan prestasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah pendidikan, maupun program dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik.

2. Media Pembelajaran

Media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima, karena media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali dimana penggunaan media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa.

Jadi media *powerpoint* memiliki penyajiannya yang menarik karna ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi gambar maupun foto, lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, pesan informasi tampilan visual mudah dipahami siswa dan guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.