

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2023 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). pendidikan adalah kegiatan untuk saling berbicara mengenai wawasan yang diketahui yang berguna untuk menambah landasan didalam kehidupan. Landasan yang diterapkan dalam kehidupan berguna memperbaiki system kehidupan agar lebih tertata dan sesuai landasan agama. Ilmu Pendidikan adalah suatu kumpulan pengetahuan atau konsep yang tersusun secara sistematis dan mempunyai metode-metode tertentu yang bersipat ilmiah menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik atau proses bantuan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mecapai kedewasannya dalam rangka mempersiapkan dirinya untuk kehidupan yang bermakna. (BP, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani, 2022). Dalam pendidikan tentunya memiliki fungsi dan tujuan. Berdasarkan undang-undang No.20 tahun 2023 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradapan 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. Tujuan pendidikan nasional Indonesia berdasarkan undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu, pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialisasi), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (idealitas), sedangkan Menurut A. Tresna Sastrawijaya (1991), tujuan pendidikan adalah segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda. Pendidikan mulai dipandang secara filsafat yang merujuk pada kejelasan atas landasan pendidikan itu sendiri (Sujana, 2020).

Pendidikan tentunya berpengaruh dengan perkembangan zaman yang semakin maju yang mana tentunya menuntut manusia untuk berlomba-lomba dalam memperkaya ilmu pengetahuan sehingga dapat bersaing di segala aspek. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru,

membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonoharjo penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu (Wulandari dkk., 2023). Oleh karena itu, guru harus bisa dalam memilih strategi serta media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman khususnya pada pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran saintifik merupakan konteks yang berkaitan dengan alam dan kondisi sosial. (Fadlilah, Khamdun, & Purbasari, 2024). Dalam pembelajaran IPAS tentu siswa harus mampu memahami apa yang disampaikan guru dan hal sangat berdampak pada hasil belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting karena membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif selain itu media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis salah satunya media *Power Point* interatif (Nafisah, 2021).

Selama melakukan catatan lapangan pada tanggal 21 Januari 2025 di SD Negeri 03 Senempak proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran, yang mana guru kelas IV mengatakan peserta didik rentan mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran IPAS pada materi Keberagaman Suku atau Etnis

Bangsa dan Agama karena tidak tersedianya alat peraga disekolah maupaun dilingkungan sekolah. Guru masih menyampaikan materi dengan cara metode ceramah dan *power point* berisi tulisan materi, beberapa gambar, video dan digunakan pada saat pembelajaran dikelas saja dengan menggunakan proyektor secara terbimbing serta peserta didik juga diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, akan tetapi peserta didik mudah merasa bosan dan kurang memperhatikan apa yang dijelaskan guru, ada yang merasa mengantuk dan ada sibuk mengobrol atau mengganggu teman nya yang lain, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Keterbatasan kemampuan dan waktu guru dalam pembuatan media sehingga media *Power Point* Interaktif jarang untuk digunakan selama pembelajaran. Nafisah (2021) menyatakan Media Interaktif sangat berperan penting bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa slide yang memanfaatkan *power point* dengan format *Power Point* interaktif sehingga pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, selain menarik dan menyenangkan media *Power Point* interaktif ini dapat digunakan oleh siswa saat berada didalam kelas maupun diluar kelas bahkan dirumah dan bisa digunakan secara terbimbing maupun mandiri yang dimuat dalam beberapa pilihan menu sehingga tidak monoton. *Power Point* merupakan salah satu software yang dirancang khusus agar mampu menyajikan program multimedia dengan sangat

menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam pengoperasian dan relative murah. Sedangkan *Power Point* interaktif merupakan persembahan *slide* yang disusun secara interatif dan dalam bentuk menu sehingga dapat menyajikan *feedback* yang telah terprogram. *Power Point* dapat menempatkan objek teks, grafik, video, suara dan objek yang terkait lainnya dalam satu halaman individual yang diartikan sebagai *slide*. Program dalam *power point* mempunyai banyak jenis animasi yang dapat menarik peserta didik baik objek dalam *slide* baik objek grafis. Terdapat banyak fitur dalam media *power point* yang menambah nilai estetika. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tertarik terlebih dahulu ketika tampilan *power point* ditampilkan sehingga memungkinkan untuk lebih memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Beragam fitur media *Power Point* yang dapat dipilih seperti pemberan grafik, gambar, teks, suara, model transisi ketika perpindahan dari *slide* satu ke *slide* selanjutnya, membuat quiz dengan berbantuan aplikasi *iSpring suite*, mengatur warna dan lainnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan pengembangan media *Power Point* Interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 03 Senempak?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 03 Senempak?

3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 03 Senempak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada terdapat tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui Perancangan pengembangan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 03 Senempak
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 03 Senempak.
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 03 Senempak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, peneliti ini berpotensi memberikan konstribusi bagi kemajuan dalam memperkaya wawasan belajar dalam pembelajaran IPAS. Melalui penerapan teknik dan pemilihan media pembelajaran

yang tepat, penelitian ini juga dapat menyumbangkan pemikiran bagi keberhasilan pelaksanaan sistem pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya media *Power Point* interaktif dapat membawa perubahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta pemahaman peserta didik khusus nya kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Etnis atau Suku bangsa dan agama.
- 2) Hasil penelitian ini di harapkan dapat membawa perubahan dalam hal peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam mempelajari mata pelajaran IPAS diharapkan dapat meningkat dengan adanya temuan penelitian ini.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu referensi atau masukan bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan bahan ajar berbentuk media *Power Point* interaktif sebagai alternatif bahan ajar yang dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam proses menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat dikembangkan dan disempurnakan oleh guru di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai contoh bahan ajar berupa media *Power Point* interaktif yang mana dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengimplementasikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat digunakan untuk seterusnya khusus dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media *Power Point* interaktif

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti bisa memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) agar dapat menghasilkan media ajar berupa *Power Point* interaktif serta dapat mengetahui proses atau tahapan pengembangan media *Power Point* interaktif, dapat menggunakan media *Power Point* interaktif yang sesuai dengan kondisi kelas dan keadaan peserta didik guna meningkatkan hasil belajar, serta menjadi motivasi untuk melakukan penelitian mendalam tentang pembuatan dan pengembangan sumber belajar khusus bahan ajar berupa media *Power Point* interaktif

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan dan sebagai contoh penulisan karya ilmiah bagi pembaca dan dapat digunakan juga sebagai

referensi atau masukan dalam upaya meningkatkan kualitas perkuliahan untuk disampaikan kepada mahasiswa guna meningkatkan profesional guru, khususnya mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dan dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah bahan ajar yang disajikan untuk peserta didik kelas IV SD berupa media *Power Point* Interaktif. Adapun ketentuan sebagai berikut :

1. Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah media *Power Point* Interaktif sebagai media ajar untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD materi Keragaman Etnis atau Suku bangsa dan agama.
2. Tampilan media *Power Point* interaktif dirancang semenarik mungkin dengan diberi baground yang bisa bergerak, *backsound* atau suara, transisi yang menarik, gambar, video, warna serta dan di sajikan quiz yang menarik. Untuk baground yang bisa bergerak, gambar, video dan *backsound* dapat kita dapatkan pada internet. *backsound* atau suara pada media pembelajaran *Power Point* interaktif diisi langsung oleh peneliti yang mengembangkan media *Power Point* interaktif dan internet, selain itu untuk transisi, warna bisa kita dapatkan pada fitur yang telah tersedia pada aplikasi *power point* itu sendiri. sementara *quiz* yang disajikan dalam *power point* interaktif tersebut kita buat menggunakan aplikasi

Ispring Suite. Penggunaan media *Power Point* interaktif ini dalam pembelajaran tentunya membuat siswa lebih lebih aktif, mandiri dan dapat melatih keberanian, percaya diri dan keterlibatan didalam kelas.

3. Media *Power Point* Interaktif dibuat menggunakan aplikasi yang ada pada laptop atau computer seperti aplikasi *Power Point*, *iSpring Suit* yang sudah terhubung dengan aplikasi *Power Point* dan *platfrom* yaitu *Netlify* kemudian di rancang sedemikian rupa sehingga *Power Point* Interaktif tersebut memiliki tampilan jauh lebih menarik dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan laptop maupun *handphone*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, media *Power Point* interaktif dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Media ini praktis dan memiliki desain penyajiannya menggunakan berbagai warna, variasi, gambar sesuai materi dan *background* yang bergerak serta dilengkapi beberapa menu seperti menu materi, video dan *quiz* sehingga menarik peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan membantu pendidik atau guru dalam menyampaikan pembelajaran materi keberagaman suku atau etnis bangsa dan agama.
- b. Dalam pembuatan media ini tentu tidak perlu biaya yang mahal dan hanya cukup menggunakan aplikasi bawaan yang ada di perangkat

lunak pada laptop atau komputer dan *platform* atau *web* serta bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan dapat ditemukan dari sumber internet.

- c. Materi dan desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran IPAS kelas IV SD.
- d. Media pembelajaran yang dikembangkan berbeda dengan media belajar lainnya karena bersifat interaktif dan memanfaatkan teknologi yang menggunakan *handphone* dan laptop atau komputer sehingga bisa diakses melalui internet berupa link dimanapun dan digunakan untuk belajar kapan saja.
- e. Produk ini berbentuk *hyperlink* atau tautan. Sehingga memudahkan dalam penyimpanan, pemakaiannya, penyebaran dan digunakan dimanapun dan kapanpun.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *Power Point* Interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- a. Media Pembelajaran berbasis *Power Point* interaktif yang dikembangkan peneliti tidak dapat digunakan pada pembelajaran lain melainkan hanya dapat digunakan pada kelas IV SD/MI pada mata pembelajaran IPAS materi keberagaman suku atau etnis bangsa dan agama saja.

- b.** Media pembelajaran berbasis *Power Point* interaktif ini hanya dapat diakses ditempat yang tersedia jaringan dan menggunakan data atau kuota internet.