

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran secara aktif yang dapat mengembangkan potensi diri seseorang untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan pengenalan diri. Pada hakikatnya pendidikan akan terus berubah dan berkembang sesuai pada masanya dan sesuai dengan tuntutan zaman, perkembangan pendidikan sangat banyak macamnya terutama pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena pendidikan ditujukan untuk zaman di masa yang akan datang.

Semakin berkembang pendidikan, maka pembelajaran harus semakin efektif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan banyak alternatif baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa guru gunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan minat belajar siswa agar informasi dapat diterima siswa dengan baik. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal jika siswa memiliki minat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa dapat menyebabkan hasil belajar yang tidak memuaskan.

Minat belajar siswa tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Begitu juga dengan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh minat belajarnya. Minat dan hasil belajar siswa yang baik dapat dicapai dengan menggunakan

model dan media pembelajaran yang tepat. Hal ini selaras dengan pendapat Arsyad dalam Faradila dan Aimah, (2018: 509) yang menyebutkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang dimaksud peneliti yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Meskipun begitu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di beberapa sekolah, termasuk SD Negeri 10 Kenerak masih belum optimal. Hasil pra observasi yang dilakukan pada Juli 2024 menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan buku teks, yang kurang mampu menarik minat siswa generasi masa kini yang tidak bisa lepas dari pengaruh perkembangan dunia digital. Hal ini terbukti dari siswa yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi di depan kelas, mengantuk didalam kelas, sibuk berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan, terlihat bahwa kemauan siswa dalam merespon materi yang dipelajari masih sangat kurang. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap matematika menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar kognitif mereka.

Dari masalah yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa belum tercapai dengan baik. Hal ini terjadi karena metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika masih konvensional seperti menjelaskan materi hanya menggunakan buku dan papan tulis, sehingga dalam pembelajaran guru lebih dominan dari pada siswa,

sehingga hal tersebut menyebabkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika kurang baik.

Oleh karena itu peneliti akan mencoba menggunakan media *powerpoint* interaktif untuk mengurangi rasa bosan dan membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, sehingga hasil belajar yang sudah ditentukan dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat belajar yang berguna untuk guru menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien. Mengingat pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Media *powerpoint* menunjang implementasi kurikulum, membantu meningkatkan minat belajar, dan menjadi pelengkap sumber belajar (Widyaningrum dkk, 2022 : 51). Dengan fitur-fitur interaktifnya, *powerpoint* interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif, sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan *powerpoint* dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 10 Kenerak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengimplementasi media *powerpoint* interaktif dalam proses pembelajaran.

Powerpoint interaktif adalah salah satu program aplikasi *Microsoft office*, dalam *Powerpoint* interaktif pengguna dapat menambahkan elemen-elemen interaktif seperti tombol, hyperlink, navigasi, animasi, video, suara, formulir atau pertanyaan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif. Hal tersebut mengarah pada karakteristik siswa yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Media *Powerpoint* interaktif merupakan salah satu media belajar yang dapat membantu guru untuk mengembangkan teknik pengajaran terutama pada materi bilangan cacah yang terdapat banyak teori atau penjelasannya.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Belajar *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang akan dilakukan. Fokus dalam penelitian ini berpusat pada “Penggunaan media belajar *Powerpoint* Interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media belajar *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025..

2. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Kabupaten Tahun Ajaran 2024/2025.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media belajar *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Tahun Ajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dengan hasil penelitian juga dapat memberikan masukan terutama yang berkaitan dengan minat belajar dan hasil belajar sehingga menjadi bahan referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penggunaan media belajar *Powerpoint* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian adalah kegunaan peneliti tersebut kepada siapa saja yang membutuhkan, manfaat penelitian praktis ini dibagi menjadi lima yaitu

bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah, bagi peneliti dan bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan minat belajar pada siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru mendapatkan informasi, pengetahuan, pengalaman, serta masukan yang berkaitan dengan kegiatan proses belajar mengajar melalui penggunaan media belajar *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai calon guru akan menjadi lebih memahami permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siswa khususnya pada minat belajar dan hasil belajar siswa .

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperbaiki permasalahan pada lingkup pendidikan di SD Negeri 10 Kenerak serta menjadi solusi terbaik tentang bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi dan menjadi pedoman di perpustakaan untuk digunakan sebagai contoh penelitian karya ilmiah bagi mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, khususnya penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan media belajar *Powerpoint* interaktif.

F. Definisi Istilah

Untuk memperjelas ruang lingkup dari penelitian ini dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda dari pembaca, perlu diperjelas beberapa istilah dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran untuk menyampaikan pesan agar terjadi proses interaksi antara guru dan siswa, dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru bisa lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Powerpoint* merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif. Pada *Powerpoint* terdapat elemen-elemen interaktif seperti simbol, hyperlink, navigasi, animasi, video, suara dan gambar yang dapat digunakan guru untuk mengajak siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga tidak hanya guru yang berperan dalam pembelajaran tetapi siswa juga ikut aktif dalam pembelajaran.

3. Minat Belajar

Minat merupakan suatu rasa ketertarikan yang timbul dari diri sendiri terhadap sesuatu setelah melihat sesuatu yang ada di luar dirinya. Suatu minat dapat muncul karena diminati. Minat juga merupakan salah satu aspek kepribadian yang menjadi pendorong munculnya rasa kemauan setra keinginan dari diri sendiri untuk menentukan pilihan yang beragam namun masih sejenis (Pohan dkk, 2022: 781).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan bukti yang bisa digunakan untuk menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.