

BAB 1

PENDAHULUN

A. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi dapat memotivasi guru dalam mengajar, menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif. Sebagai guru di sekolah dasar, dibutuhkan kreatifitas dalam menggunakan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka media interaktif pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Dengan berkembangnya teknologi informatika yang sangat cepat, ada beberapa pilihan media pembelajaran yang dipergunakan. Computer/laptop dapat juga menjadi media pembelajaran, komputer/laptop dapat juga sebagai alat komunikasi melalui internet yang berfungsi untuk mencari informasi di dunia. Di dalam program computer/laptop ada salah satu program Microsoft Power Point yang dapat juga digunakan guru sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran dalam IPA di sekolah dasar sering disebut sebagai materi pembelajaran yang cukup sulit, karena banyak konsep-konsep yang abstrak sulit dimengerti oleh siswa. Hal ini karena selama pembelajaran guru kurang menekankan pada kegiatan praktek/eksperimen serta penyampaian

yang monoton, tidak ada pembaharuan khususnya dalam penyampaian materi. Sedangkan pembelajar IPS merupakan pembelajaran yang mengandung banyak fakta-fakta dengan konsep-konsep yang sulit dimengerti siswa, sehingga dibutuhkan suatu strategi yang inovatif dalam penyampaian materi agar lebih interaktif dan kreatif.

Guru yang kreatif tentunya dapat menguasai materi yang disampaikan, dengan strategi penyampaian serta keterampilan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang baik, salah satunya adalah penggunaan teknologi informatika.. Walaupun masih ada juga guru yang masih menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya media pembelajaran. Jika *system* pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dikhawatirkan peserta didik sulit berkembang dalam mengikuti perkembangan teknologi. Ada berbagai macam cara dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, diantaranya adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan zaman dan juga tuntutan tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan sarana proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan Microsoft powerpoint dalam pembelajaran. Menurut Muhrohibi yang dikutip Mulyawan (2013) dalam pembelajaran, media program *Microsoft PowerPoint* memiliki kelebihan diantaranya tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi. *Microsoft Power Point*

digunakan sebagai media komunikasi yang menarik sehingga peserta didik merasa tidak bosan akan suasana belajar karena pendidik selalu memberikan suasana pembelajaran dengan media pembelajaran yang terus berbeda-beda. Mengoptimalkan *Microsoft Power Point* sebagai media belajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam *Microsoft Power Point* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar .

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah dasar, permasalahan yang dialami oleh guru-guru adalah, guru kurang maksimal memanfaatkan program *Microsoft power point* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hanya ada satu dua guru yang pernah menggunakan namun belum memanfaatkan secara optimal fitur-fitur atau menu yang tersedia dalam program tersebut mis penggunaan gambar yang bergerak, memasukkan animasi, dan bahkan film. Hal ini tentu, membuat suasana belajar kurang interaktif dan cenderung membosankan karena kurang memotivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran. Alasan yang disampaikan oleh guru adalah karena mereka belum menguasai fitur-fitur yang ada pada program *Microsoft power point*. Dalam menjawab persoalan yang telah diuraikan di atas, dibutuhkan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan program *Microsoft power point* bagi guru-guru sekolah dasar. Hal ini sebagai upaya membekali guru memanfaatkan teknologi computer beserta *software* program yang tersedia pada perangkat computer.

Penulis memilih power point sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program power point sudah sangat akrab dengan

dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. *Power point* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang

Menanggapi permasalahan tersebut maka seorang guru harus memiliki kemampuan berinovasi dan dituntut untuk bisa kreatif dalam mengemas pembelajaran, khususnya pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang dikembangkan seharusnya media pembelajaran yang dapat merangsang siswa aktif dalam berinteraksi, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif dalam mengatasi problem tersebut. “Media bisa dikatakan interaktif apabila dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari” (Trimansyah, 2021). Jadi karakteristik media pembelajaran interaktif terletak pada interaksi siswa dengan media. Selain mendengar penjelasan materi, mereka dapat terangsang untuk terlibat.

Guru sebaiknya mampu mengoptimalkan dalam penggunaan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah media *powerpoint* interaktif. Sanaky (dalam Wijayanti & Relmasira, 2019) menerangkan *powerpoint* suatu aplikasi dibawah *Microsoft* dan merupakan aplikasi presentasi yang ditampilkan dengan bantuan LCD proyektor. Penggunaan *powerpoint* dapat membuat presentasi kita menjadi lebih

menarik dan professional. Lalu multimedia interaktif menurut Bintas & Gelibolu (dalam Anggraeni, dkk, 2021) adalah media yang dimanfaatkan untuk mendukung dan memperjelas proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa, dalam penggunaan multimedia interaktif siswa mampu menentukan dan juga mengendalikan sendiri urutan materi pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Multimedia interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang efektif jika ada penggabungan suatu komponen seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi. Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale (Maruf & Hustim, 2018) keterkaitan antara pembelajaran dengan penggunaan media *power point* interaktif terhadap ingatan siswa sebesar 70%, dimana dalam proses pembelajarannya siswa terlibat secara langsung, karena media disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, audio, animasi, video, dan games.

Pengembangan media ini sangat diperlukan karena, media *power point* interaktif dapat dijadikan salah satu solusi terhadap permasalahan yang sedang berkembang. Selain itu *power point* juga memiliki efek visual yang menarik, mudah digunakan, dan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar. Media *power point* juga dapat memuat materi ajar, gambar, dan games dalam satu komponen, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi ajar yang bersifat abstrak, dapat menarik perhatian siswa didalam proses pembelajaran, dan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media, hingga akhirnya tujuan pembelajaran

dapat terlaksana dengan maksimal dan peningkatan pemahaman konsep IPA siswa dapat tercapai.

Berdasarkan permasalahan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul”Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah berfokus terhadap tujuan penelitian yang akan dilakukan, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah langkah Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana Efektifitas kepraktisan Penggunaan Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Apakah Pengembangan Media *Power Point* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024Siswa?

1) Masalah Umum

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024

2) Masalah Khusus

- a. Mendeskripsikan Bagaimana Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?
- b. Mendeskripsikan Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?
- c. Mendeskripsikan Seberapa praktisan Penggunaan Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

D. Tujuan Penelitian

Penciptaan media pembelajaran itu sendiri pasti dilatar belakangi oleh beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penciptanya. Mengacu pada tujuan tersebut, (Sanaky, 2011) memperjelas beberapa tujuan penciptaan media pembelajaran antara lain.

- 1) Memudahkan proses pembelajaran dikelas;
- 2) Menumbuhkan efisiensi dari proses pembelajaran;
- 3) Menjaga keterkaitan antara konten dengan tujuan belajar;
- 4) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah penelitian diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan khusus.

a) Tujuan Umum

Mendeskripsikan Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024

b) Tujuan Khusus

- 1) Mendeskripsikan Bagaimana Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?
- 2) Mendeskripsikan Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada

Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?

- 3) Mendeskripsikan Seberapa praktisan Penggunaan Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri 08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan penelitian yang dimanfaatkan untuk menambah wawasan dan referensi bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan. Terutama yang berkaitan dengan penggunaan, Media *Power Point* Interaktif pada pihak yang terkait yang bergerak dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penciptaan suatu media pembelajaran pasti memiliki manfaat yang dapat dinikmati oleh penggunanya. Mengacu pada pendapat (Hamid et al., 2020), secara psikologis media pembelajaran mampu mempengaruhi perkembangan psikologi anak dalam proses belajarnya. Ungkapan ini disebut karena secara psikologis media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena media dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang ide-ide abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami. Selain mengacu pada perspektif psikologis, secara praktis media

pembelajaran mempunyai beberapa macam manfaat sebagai berikut (Karo-Karo S & Rohani, 2018).

- 1) Media pembelajaran menyederhanakan penguraian informasi materi sehingga dapat memudahkan proses dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Menumbuhkan ketertarikan anak sehingga dapat memotivasi dan timbul kemandirian dalam belajar.
- 3) Mampu menangani problem dependensi indera, tempat dan durasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Memberikan siswa paparan peristiwa aktual yang terjadi di lingkungan mereka, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Beberapa manfaat media pembelajaran yang disebutkan tadi, menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran esensial dalam proses pembelajaran. Atas kondisi tersebut, seiring berkembangnya zaman ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu disediakan media pembelajaran yang memiliki nilai kreatif dan inovatif. Manfaat praktis adalah manfaat dari penelitian yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara langsung. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penggunaan *Media Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Negeri
08 Potai Tahun Pelajaran 2023/2024.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat memberikan pengalaman Penggunaan media *power point* sehingga hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Peneliti ini dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran dalam penggunaan *Power Point* Interaktif

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan bekal berharga terutama dalam mengembangkan Media *Power Point* Interaktif

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Peneliti ini dapat memberikan sumbangan referensi becaaan bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi program studi pendidikan guru sekolah dasar guna peneliti sejenisnya dan selanjutnya.