

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang paling mendasar yang harus dilaksanakan dan diupayakan oleh manusia. Sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang- Undang No 20. Tahun 2003 Sistem pendidikan Nasional adalah Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Berdasarkan teori tersebut maka pendidikan sangat penting dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupannya.

Menurut buku Lakson, K (2025:1) Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penghela untuk meningkatkan kecakapan literasi murid. Mata pelajaran ini membangun kemampuan berBahasa Indonesia sebagai fondasi penting untuk meningkatkan kecakapan literasi murid untuk berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan secara efektif, murid dapat mencapai potensi penuh dan berkontribusi positif kepada masyarakat dan dunia kerja sehingga meningkatkan kecakapan hidupnya. Pada era informasi dengan pajuan teknologi yang masih ini, penting bagi murid untuk memahami informasi dan pengetahuan secara

mendalam agar mengubah hidupnya secara bermakna. Dengan memahami materi pembelajaran secara mendalam, murid akan mampu bernalar kritis, kreatif, lintas disiplin, dan senantiasa mengembangkan gagasan baru.

Keaktifan belajar sebagai terikat dalam penelitian ini merupakan aspek penting yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas II sekolah dasar. Secara teoretis, keaktifan belajar dapat diartikan sebagai keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran melalui aktivitas berpikir, bertanya, menjawab, dan berinteraksi dengan lingkungan belajar. Slameto menjelaskan bahwa belajar yang efektif terjadi ketika siswa mengalami sendiri proses belajar melalui aktivitas yang bermakna dan tidak sekadar menerima informasi secara pasif. Sementara itu, sedangkan media powerpoint adalah media presentasi berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, animasi, suara, dan fitur interaktif untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Media PowerPoint interaktif memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang cenderung menyukai warna, gambar bergerak, dan aktivitas langsung.

Menurut Arsyad Azhar (2019:15-16), penggunaan media visual dan audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu bersifat verbalistik. Keterkaitan antara kedua variabel ini terletak pada kemampuan media PowerPoint Interaktif dalam menciptakan stimulus yang menarik perhatian

sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menjawab, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, secara konseptual terdapat hubungan logis bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

Hasil yang diperoleh berdasarkan Pra observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Sintang dan hasil wawancara dengan guru wali kelas II menunjukkan bahwa permasalahan utama adalah masih rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa kelas II di SD Negeri 1 Sintang berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan jarang mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Pola pembelajaran yang masih berfokus pada metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran yang variatif merupakan pembelajaran yang mengombinasikan berbagai metode, model, media, dan aktivitas belajar agar siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Contohnya, guru dapat memadukan metode ceramah dengan tanya jawab, diskusi kelompok, demonstrasi, permainan edukatif, penggunaan media gambar, video pembelajaran, serta PowerPoint interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Kondisi ini dibuktikan berdasarkan observasi awal didalam kelas II selama proses pembelajaran berlangsung,

ditemukan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Dari jumlah 22 siswa, hanya 6 siswa (27%) yang terlihat aktif menjawab pertanyaan guru, sedangkan siswa yang berani bertanya hanya 4 orang (18%). Sebagian besar siswa cenderung diam, kurang memberikan respons, dan menunggu arahan guru tanpa inisiatif untuk terlibat secara aktif.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara optimal melalui penggunaan media yang lebih inovatif dan interaktif. Rendahnya persentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, kurangnya rasa percaya diri siswa, serta menurunnya hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu merangsang partisipasi aktif siswa sejak awal hingga akhir pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media PowerPoint interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, suara, serta kuis sederhana sehingga mampu menarik perhatian siswa kelas rendah.

Menurut Arsyad Azhar (2020-15-16), media pembelajaran yang menarik dan variatif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga mendorong terjadinya interaksi dua arah dalam kelas. Dengan karakteristik siswa kelas II yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget, penggunaan media visual dan interaktif sangat relevan untuk membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan keaktifan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media PowerPoint interaktif sebagai solusi atas rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas II SD Negeri 1 Sintang.

Berdasarkan urgensi permasalahan tersebut, penelitian ini penting untuk dilaksanakan sebagai upaya sistematis dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelas II SD Negeri 1 Sintang melalui penerapan media PowerPoint interaktif. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan bahwa keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, menurut Mulyasa (2022:30), inovasi pembelajaran merupakan salah satu kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana namun efektif. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran khususnya dalam aspek keaktifan belajar siswa kelas rendah. Dengan demikian, penelitian mengenai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media PowerPoint interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia, menjadi relevan dan penting untuk dilakukan sebagai bentuk perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.

B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian merupakan pemusatan konsentrasi terhadap suatu tujuan penelitian yang sedang dilakukan dan merupakan pusat utama dalam topik penelitian guna untuk memperoleh penelitian sebelum melaksanakan penelitian. Oleh karena itu, fokus penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan agar penelitian menjadi terfokus, maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa
2. Media Powerpoint interaktif
3. Pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia
4. Siswa kelas II SD Negeri1 Sintang

Dari hal tersebut fokus penelitian ini adalah “Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media powerpoint interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa II SD Negeri 1 Sintang Tahun pelajaran 2025/2026.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas II SD Negeri 1 Sintang Tahun pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimanakah peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkan media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Sintang Tahun pelajaran 2025/2026?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Sintang Tahun pelajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari suatu penelitian untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep dan menjelaskan suatu situasi atau solusi yang mengindikasikan jenis studi yang akan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan penerapan media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan keaktifan belajar

siswa?

2. Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkan media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

E. Manfaat Penelitian

Tujuan dari suatu penelitian untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep dan menjelaskan suatu situasi atau solusi yang mengindikasikan jenis studi yang akan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi mengenai media powerpoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan bahan penelitian lebih lanjut kepada penelitian yang selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman baru yang nantinya dapat dijadikan sebagai modal dan menambah referensi tentang media pembelajaran yang inovatif, serta dapat diterapkan ketika terjun di dunia pendidikan.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media powerpoint interaktif yang dapat memudahkan siswa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penyampaian materi, meningkatkan profesional guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, serta meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai media mengajar.

c. Bagi Siswa

Media Pembelajaran powerpoint dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga prestasi belajarnya meningkat, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dengan menggunakan media powerpoint interaktif memberikan motivasi kepada pihak sekolah agar menyampaikan media-media yang menarik, bermanfaat, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa dalam belajar, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 2) Meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan prestasi siswa dan prestasi kinerja guru dalam mengajar.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil Penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan referensi bahan pembelajaran dalam memotivasi mahasiswa menjadi

tujuan pembelajaran.

F. Batasan Penelitian

Menurut Sugiyono (2022:56), batasan penelitian merupakan pembatasan ruang lingkup penelitian yang ditentukan berdasarkan variabel, subjek, objek, lokasi, dan waktu penelitian. Ia menegaskan bahwa pembatasan ini bertujuan agar penelitian memiliki arah yang jelas serta memudahkan peneliti dalam menyusun instrumen dan teknik pengumpulan data. Sugiyono juga menyatakan bahwa batasan penelitian membantu peneliti menghindari kesalahan dalam penafsiran hasil penelitian. Dengan demikian, batasan penelitian berkaitan erat dengan validitas dan kejelasan desain penelitian. Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut. Penelitian ini hanya difokuskan pada upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media PowerPoint interaktif pada pembelajarn Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas II SD Negeri 1 Sintang Tahun Pelajaran yang sedang berjalan dengan jumlah 22 siswa.

Variabel yang diteliti terdiri dari keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat dan penggunaan media PowerPoint interaktif sebagai variabel tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini dibatasi pada indikator keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, perhatian

terhadap pembelajaran, dan keterlibatan dalam mengerjakan tugas. Konsep keaktifan belajar mengacu pada pendapat Slameto yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Media PowerPoint interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media presentasi yang memadukan teks, gambar, animasi, dan pertanyaan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sebagaimana dikemukakan oleh Azhar Arsyad. Penelitian ini tidak membahas aspek hasil belajar kognitif secara mendalam, melainkan berfokus pada peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Robin Mc Taggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.