

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan “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” (Ujud dkk., 2023:7915). Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, para ahli tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Agar tujuan dari pendidikan dapat terwujud maka diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan

hasil yang positif (Tri Prastawati & Mulyono, 2023:382). Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi guru dan peserta didik. Untuk melakukan sebuah proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan. Dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar juga dapat menarik perhatian peserta didik dan timbul rasa senang dengan proses pembelajaran. Untuk membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bisa menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati dkk., 2023:149). Sementara itu terdapat banyak sekali media pembelajaran yang telah diciptakan, contohnya seperti globe, peta, gambar, grafik, video bahkan pembelajaran melalui *powerpoint* yang termasuk ke dalam jenis media pembelajaran interaktif.

Media interaktif merupakan media yang dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif dan memiliki unsur audio-visual dan termasuk animasi (Jasmine, 2014:7). Didalam proses pembelajaran diperlukan media yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan juga kebutuhan materi. Media yang interaktif dapat menjadikan

pembelajaran lebih interaktif dan aktif sehingga bisa menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataan dilapangan, saat peneliti melaksanakan PLP 2 di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Sekadau, Desa Seberang Kapuas yaitu SDN 27 Seberang Kapuas, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan membaca buku paket kemudian ceramah, lalu mengerjakan soal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD tersebut, sekolah itu sendiri bahwa pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja. Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional membuat minat belajar siswa menurun karena kurangnya partisipasi aktif dari siswa, metode tersebut juga dapat dengan mudah membuat siswa merasa bosan saat belajar.

Peneliti melihat kecenderungan anak-anak usia sekolah saat ini dalam menggunakan ponsel dan laptop pintarnya, yang lebih suka bermain *game* salah satunya *game quiz*, maka perlu adanya media pembelajaran interaktif agar anak-anak tersebut tetap bisa bermain *game* namun dengan muatan-muatan pembelajaran di dalamnya. Jadi, peserta didik tidak hanya mengakses konten yang menghibur saja namun juga ada konten edukasi di dalamnya. Tentu saja hal ini juga dapat membuat peserta didik lebih tertarik dengan pelajaran sehingga minat belajarnya dapat meningkat.

Minat belajar merupakan salah satu faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Konsep ini telah menjadi fokus penelitian dalam bidang pendidikan dan psikologi selama beberapa

dekade terakhir. Menurut Mohammad dkk., (2025:12) minat mendefinisikan ketertarikan yang mendalam tentang sesuatu yang dapat mencerminkan semangat dan aspirasi untuk memahami serta menguasai bidang tertentu. Minat belajar bukan hanya sekedar preferensi, melainkan sebuah variabel motivasi yang kompleks. Maka peningkatan minat belajar memerlukan media yang menarik yang membangkitkan semangat serta menyemangati siswa dalam proses kegiatan pendidikan dan pembelajaran di kelas yang salah satu media yang dapat di buat menarik menggunakan *Microsoft powerpoint*.

Microsoft powerpoint adalah program yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang memungkinkan anda untuk membuat media pembelajaran interaktif. Misalnya, *Microsoft powerpoint* dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi presentasi. Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami materi pembelajaran yang di paparkan. Selain itu, *Microsoft Powerpoint* juga mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar yang dapat merepresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022:293).

Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal pada materi organ pernapasan manusia, kuis atau permainan (*games*) dengan bantuan *microsoft powerpoint*. Selain itu karakteristik dan gaya belajar siswa yang

berbeda melalui pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat menarik siswa dalam belajar. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan tentunya juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam kegiatan belajar. Ada beberapa kriteria yang baik digunakan dalam penggunaan media pembelajaran meliputi: (1) media hendaknya menyajikan mengenai informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi, (2) media disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025”. Harapan peneliti dengan belajar menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis *Game* Interaktif akan membuat minat belajar siswa lebih meningkat.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti mengemukakan suatu permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, sehingga dapat dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Pernyataan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini

adalah”Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025?”

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana Proses pengembangan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025?
- b. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025?
- c. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025.
- b. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025?
- c. Mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak tertentu untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dibuat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti khususnya dan kepada pembaca pada umumnya serta menambah pemahaman, agar kelak peneliti terjun kedalam pendidikan dalam hal ini sebagai seorang pendidik, dapat memahami dan mengambil manfaat.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan dalam proses belajar mengajar guna memperoleh hasil yang baik dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan bersama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru mengoptimalkan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui penerapan media pembelajaran *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar serta siswa dapat mengetahui pengaruh media pembelajaran yang dikembangkan terhadap minat belajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk perbaikan strategi dalam pembelajaran siswa dalam rangka untuk meningkatkan kualitas siswa dalam lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuannya tentang model-model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan merupakan bakal awal jika menjadi tenaga pendidik kelak.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai masukan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas perkuliahan disampaikan kepada mahasiswa guna peningkatan profesionalisme guru,

khususnya mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa dan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar yang berupa *game* interaktif berbasis *powerpoint* yang di dalamnya terdapat materi organ pernapasan manusia yang dibuat suatu *game* berbentuk *quiz* untuk membantu siswa meningkatkan minat belajar di kelas. Media ini juga memuat sajian tujuan pembelajaran, materi organ pernapasan manusia. Materi-materi tersebut berbentuk pertanyaan yang dimasukkan ke dalam *powerpoint* yang nantinya berbentuk *game quiz* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Game quiz menggunakan konsep *game* lomba cerdas cermat dimana *game* ini berbentuk kelompok. Kelompok yang dimaksud adalah dikatakan sebagai rekan satu tim yang dimana bekerja sama membantu menjawab pertanyaan yang di dapatkan kelompok. Selain itu juga dalam *game quiz* ini terdapat beberapa bentuk cara mainnya atau level mainnya sehingga harus menggunakan kerja kelompok atas jawaban yang benar. Berikut uraian bentuk desain pengembangan di slide menggunakan aplikasi *powerpoint* sebagai berikut:

1. Soal Pilihan

Pada soal pilihan, kelompok harus memilih salah satu perwakilan tim dimana satu orang inilah yang akan nanti akan bermain pada babak soal pilihan. Selain itu juga dalam soal pilihan ini terdapat 6 soal yang

harus dijawab dan satu tim akan mendapatkan 2 soal secara acak memilih, jika jawaban yang dipilih salah maka tidak ada pengulangan menjawab dan soal yang sudah dipilih di anggap hangus. Selain itu juga setiap soal yang dijawab benar maka akan di beri bintang penanda tim tersebut mendapatkan nilai.

2. Soal Lemparan

Pada soal lemparan itu sendiri sistem bermainnya adalah ketika salah satu tim salah menjawab maka soal tersebut boleh dijawab tim lainnya. Ketika dalam soal tersebut sudah dua kali salah maka soal tersebut di anggap hangus atau tidak ada lagi, didalam soal lemparan ini terdapat 3 kotak dimana di dalam kotak tersebut terdapat 3 soal yang harus dijawab benar. Sementara itu dalam soal ini semua anggota tim ikut serta bermain bersama. Sementara itu peraturan tetap sama setiap jawaban benar maka akan diberikan satu bintang sebagai nilai, akan tetapi pada soal lemparan ini berbeda dengan soal pilihan, dimana pada soal lemparan ini ketika benar maka akan mendapatkan bintang dan jika salah menjawab soal maka akan di ambil satu bintang yang sudah di kumpulkan.

3. Soal Rebutan

Pada soal rebutan ini tim harus cepat tanggap dimana ketika setelah soal keluar maka tim yang tercepat mengangkat tangan maka tim tersebutlah yang berhak menjawab terlebih dahulu. Jika soal benar maka tim akan mendapatkan satu bintang, bintang yang dimaksud adalah

salah satu bentuk nilai benar yang didapatkan. Selain itu jika salah menjawab soal maka akan di ambil satu bintang yang sudah di kumpulkan. Didalam soal rebutan ini terdapat 5 soal yang sudah di acak yang akan dipilih oleh tim yang bermain, selain itu juga pada babak ini soal yang sudah di jawab salah tidak dapat di ulang kembali.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini diurutkan sebagai berikut:

- a. Menurut Gagne dan Brings dalam (Hutomo, 2020:10) menyatakan, pengembangan merupakan sistem dalam pembelajaran dengan tujuan mendukung proses belajar siswa yang meliputi serangkaian peristiwa yang ditujukan pada proses belajar internal.
- b. Maghfira, (2022:18) menyatakan, media interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan penguasaan materi yang bersifat abstrak dengan animasi atau gambar yang ditampilkan.
- c. Febrian Syah, (2023:2) menyatakan, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, sebagai perangsang pikiran, emosi, perhatian dan keahlian siswa dalam belajar mengajar, sehingga memudahkan siswa untuk memperoleh data, mengamati dan mengembangkan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Karena keterbatasan waktu serta dana maka populasi difokuskan pada SDN 27 Seberang Kapuas.
- b. Implementasi produk dibatasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar dan materi proses pertumbuhan, pencernaan, dan pernapasan dalam tubuh manusia karena keterbatasan waktu pengembang untuk membuat semua materi.
- c. Siswa harus memiliki cukup kemampuan untuk membaca dan memahami soal yang di ada dalam *game Quiz* ini, agar jalannya pembelajaran tidak banyak hambatan dan waktu yang digunakan efektif.
- d. Pada uji skala terbatas tidak ada dimasukan saran dan masukan dari guru terhadap media pada saat wawancara.