

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan suatu proses (Wibowo dkk., 2021). Sejalan dengan pendapat Wibowo, Syahputra (2020) Mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya orang yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Audie, 2019). Perubahan yang terjadi dalam diri individu baik itu perubahan sikap maupun kemampuan juga dapat dikatakan hasil belajar (Hilmiatussadiyah, 2020). Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa, dan perubahan tersebut dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, symbol, serta angka. hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah pembelajaran berlangsung. nilai bukanlah satu-satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap dan ketrampilan yang ditunjukkan individu atau kelompok juga merupakan hasil dari belajar siswa (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Suliani & Ahmad, 2021) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran daring mengalami penurunan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti tidak adanya bimbingan belajar yang optimal dari guru, siswa tidak termotivasi dalam belajar dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang menunjang pembelajaran dari rumah, dan siswa merasa bosan atau jenuh selama pembelajaran dari rumah. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa whatsapp grup dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Asriyanti & Purwati, 2020) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung tidak optimal/rendah. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor, seperti: fasilitas dan sarana prasarana penunjang pembelajaran terbatas, kurangnya bimbingan dan perhatian yang diberikan oleh guru, siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, media yang digunakan hanya berupa buku ajar/media visual saja, dan tidak adanya kebaruan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar lainnya.

Yazid & Ernawari (2020) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran semakin hari semakin menurun . Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan tidak sesuai dengan gaya belajarnya serta pembelajaran cenderung membosankan/monoton.

Dari penjelasan-penjelasan diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi 2, yaitu faktor dari dalam dirinya (faktor intern) dan faktor dari luar dirinya (faktor ekstern). Faktor dari dalam dirinya seperti tidak adanya minat siswa dalam belajar, dan tidak adanya motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. sedangkan faktor ekstern seperti tidak adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran di dalam kelas dan kurangnya daya kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sekolah Dasar, ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa terutama di kelas V dalam pembelajaran IPA masih rendah dan berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. KKM yang ditetapkan sekolah khususnya pada muatan IPA adalah 76, namun kebanyakan siswa justru mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah, tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi, kurangnya interaksi yang aktif antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa, terbatasnya media pembelajaran yang tersedia disekolah, dan selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku tema saja dalam proses pembelajaran.

Keadaan itu menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya, motivasi dan

minat siswa dalam belajar berkurang sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa tidak memenuhi KKM yang telah ditentukan. Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh guru khususnya pada kelas V supaya menciptakan perubahan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan hasil belajar yang didapat siswa menjadi optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa dapat optimal. Seperti yang diungkapkan oleh (Mahesti & Koeswanti, 2021) media pembelajaran merupakan alat atau perantara penyampaian informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah media *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa. *Powerpoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang sederhana, mudah, lengkap dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran yang interaktif (Nurrita, 2018).

Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif adalah kombinasi dari teks, animasi, audio, video, games edukasi, evaluasi, dan simpulan yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif menyajikan suatu bahan ajar dalam bentuk intruksi dan narasi dengan sistem interaktif dan respon yang disajikan secara sistematis dan.

Selain itu media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat digunakan pada siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda (Visual, Auditori, dan Kinestetik).

Media Pembelajaran *Powerpoint* interaktif adalah media pembelajaran yang berorientasi *multisensory*/ menggunakan indera penangkapnya dalam pembelajaran seperti indera pengelihatatan, indera pendengaran, dan indera peraba. Hal tersebut dapat dilihat dari komponen-komponen yang ada pada media *powerpoint* interaktif seperti: materi yang dikemas dengan tiga cara yaitu audio, visual dan praktik, terdapat video animasi, games edukasi, soal latihan, dan rangkuman materi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Powerpoint* Interaktif memiliki karakteristik khusus yang lebih efektif dalam desain agar sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Karakteristik ini terbukti berhasil menunjukkan keunggulan dari Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif. seperti penelitian yang dilakukan oleh (Andriani & Wahyudi, 2016) yang menyatakan bahwa Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif layak digunakan dalam pembelajaran dan siswa memberikan respon positif terhadap Media *Powerpoint* Interaktif dalam proses pembelajaran. (Kalifah & Prastowo, 2021) menyatakan pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif dapat dilalui dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Powerpoint*.

Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif merupakan sarana pembelajaran yang digunakan dengan metode, materi, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif meninggalkan kesan yang sangat positif bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Muatan pembelajaran IPA masuk ke dalam mata pelajaran Tematik pada Sekolah Dasar. Untuk materi Ekosistem terdapat pada Tema 5 Kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA kelas V Sekolah Dasar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan mengadakan suatu penelitian dan pengembangan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, dan menciptakan proses pembelajaran yang aktif khususnya di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPA pada muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemui yaitu:

1. Hasil belajar siswa rendah/tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah khususnya pada muatan IPA yaitu 76.
2. Siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran tidak sesuai dengan gaya belajar mereka.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
4. Tidak adanya Interaksi yang aktif antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran.
6. Media pembelajaran yang tersedia di SD sangat terbatas

7. Tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar auditori, dan kinestetik.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu hasil belajar siswa yang rendah dan siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan ditinjau dari respon guru dan respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk menganalisis kelayakan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan ditinjau dari respon guru dan respon siswa terhadap media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPA Materi Ekosistem kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat dari Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada muatan IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada muatan IPA materi Ekosistem.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa kerana media yang dibuat dikemas secara menarik dan memicu rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini mampu menjadi inovasi baru yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi sekolah, yaitu sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun menyelesaikan tugas akhir

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang didalamnya termuat:

1. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan tiga cara yaitu audio, visual, dan praktik.
2. Video animasi yang mampu menarik minat siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
3. Games edukasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
4. Soal-soal latihan yang mampu mengevaluasi kemampuan siswa dalam belajar. Soal-soal tersebut dibagi menjadi 2 jenis, yaitu soal objektif dan essay.
5. Rangkuman materi yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman belajar siswa.

Media *Powerpoint* Interaktif ini adalah Media Multisensory / Media yang memfungsikan seluruh indera sensorinya (indera penangkap) mulai indera penglihatan, pendengaran, dan peraba dalam proses pembelajaran. Media ini membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi interaktif, efektif, dan berkualitas. Selain itu hasil belajar siswa akan meningkat dan optimal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan

pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Audie, 2019). Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau mentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Tobamba et al., 2019).

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran (Harvianto, 2021).

Oleh karena itu sangat diperlukan sebuah inovasi baru dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif merupakan media pembelajaran *multisensory* atau media yang memfungsikan seluruh indera sensori/ indera penangkapnya dalam proses pembelajaran. sehingga siswa bisa belajar dengan 3 cara yaitu visual, audio, dan praktik. Selain itu manfaat yang didapat dengan pengembangan ini adalah pembelajaran menjadi interaktif dan berkualitas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

- 1) Guru dan siswa sudah menguasai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran
- 2) Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- 3) Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ini hanya memuat pelajaran IPA Materi Ekosistem.
- 2) Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ini hanya dirancang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Arifin & Nurdyansyah, 2018).
- b. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif merupakan media pembelajaran multisensory/media yang memfungsikan seluruh indera penangkap (penglihatan, pendengaran, dan peraba) yang digunakan untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran, dan bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. ketiga ranah tersebut menjadi objek penillaian hasil belajar. pada penelitian ini ranah yang dinilai adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pembelajaran (Sudjana, 2009)
- d. Model Penelitian ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dapat diartikan pula sebagai salah satu model desain pembelajaran yang dikembangkan atau terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Kurnia, dkk., 2019).