

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar serta direncanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya yang memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian yang diperlukan peserta didik ketika bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Putri dkk., 2023). Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 pasal 3, mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi serta ditingkatkan, khususnya kualitas sumber daya pendidik dan peserta

didik. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap peserta didik untuk dapat membuat peserta didik itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menerapkan kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajar. Implementasi kurikulum ini menjadikan guru untuk bisa mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan akademik serta guru juga mampu menggunakan metode dan media pembelajaran yang baik. Dengan penggunaan metode dan media tersebut dapat membantu guru mengasah kreatifitas yang dimilikinya dalam mendesain pembelajaran agar bisa membawa peserta didik ke dalam pembelajaran yang merdeka (menyenangkan) (Ningrum & Suryani, 2022). Namun masih banyak guru yang belum bisa atau terbiasa dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Serta penggunaan metode ceramah juga masih sering dilakukan oleh guru. Hal itu membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu guru juga harus bisa membuat media pembelajaran yang bisa mengatasi karakteristik gaya belajar siswa. Gaya belajar merupakan cara siswa dalam menyerap dan mengolah materi yang telah di jelaskan oleh guru. Menurut DePorter dan Hernacki (2005) mengemukakan bahwa terdapat tiga macam dalam gaya belajar yaitu visual,

auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar yang sesuai dengan diri manusia itu sendiri akan memudahkan proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan memungkinkan dalam belajar lebih cepat tangkap apa yang dipelajarinya (Isnanto, 2022). Maka dari itu penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah bagus untuk siswa agar bisa mejadi pembelajaran yang merdeka (menyenangkan). Adapun mata pelajaran yang dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajarnya yaitu IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pelajaran yang dimana ilmu pengetahuannya mempelajari alam semesta tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Maka dari itu perlu pengupayaan suatu inovasi dalam pembelajaran IPAS ini agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun cara untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam memahami pembelajaran dapat dilakukan dengan suatu penilaian atau pengukuran hasil belajar yang harus berdasarkan patokan atau kriteria yang telah ditentukan. Standar nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pedoman nasional pada Tabel 1.1 mengenai Pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut

Tabel 1.1  
PAP dengan Skala 5 (Lima)  
(Sumber: Agung, 2022)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-30	0	E	Sangat Kurang

Dari hasil wawancara pada hari Kamis, 4 April 2024 yang telah dilakukan di SD Saraswati 1 Denpasar bersama salah satu wali kelas IV yang bernama Ibu Desak Putu Rimang Narayani, S.Pd. Yang dimana dikatakan bahwa ia masih sedikit sulit dalam mengatasi karakteristik gaya belajar setiap siswa di kelasnya tersebut. Seperti yang diketahui pastinya setiap siswa memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda. Maka dari itu pasti ada beberapa siswa yang sulit memahami pembelajaran karena masalah karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda. Penggunaan media pada pembelajaran IPAS di kelas tersebut telah dilakukan, namun media yang digunakan hanya video yang bersumber dari youtube saja, yang dimana tidak bisa mencakup semua karakteristik gaya belajar siswa. Kurangnya penerapan media yang inovatif tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dari hal tersebut, maka observasi pun dilakukan pada hari Senin, 22 April 2024 di kelas IV SD Saraswati 1 Denpasar, pada saat proses pembelajaran IPAS berlangsung masih terdapat siswa yang merasa bosan karena metode yang diterapkan oleh guru tersebut. Tidak sedikit siswa juga terlihat masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, beberapa siswa yang

masih pasif atau kurang aktif di kelas. Menurut Rahma & Saputra (2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran maka hal tersebut bisa digunakan sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi dan terlihat aktif secara fisik maupun psikis mengoptimalkan seluruh indera yang dimiliki sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik serta bermakna. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa penguasaan materi masih kurang dan belum sepenuhnya merata untuk seluruh siswa.

Harapan hasil belajar siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar mata Pelajaran IPAS yang seharusnya memiliki penguasaan 80-89 dengan predikat tinggi (PAP Skala 5) namun pada kenyataannya berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dari total keseluruhan siswa kelas IV yaitu 28 orang siswa hanya terdapat 23% atau 5 orang siswa yang dinyatakan lulus dengan memperoleh skor rata-rata 81,42 pada kategori baik, sedangkan 77% atau 23 orang siswa lainnya dinyatakan belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 55,21 pada kategori kurang. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan rendah atau sesuai dengan PAP

maka sebagian besar peserta didik dinyatakan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu minimal memiliki 80% penguasaan kompetensi pengetahuan.

Harapan hasil belajar siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar mata Pelajaran IPAS yang seharusnya memiliki penguasaan 80-89 dengan predikat tinggi (PAP Skala 5) namun pada kenyataannya dapat dilihat dari hasil belajar IPS siswa masih rendah dengan lebih rinci berada di rata-rata 64,5 (PAP dengan skala 5) dari jumlah siswa 28 orang. Serta dalam BSKAP Kemendikbudristek, peserta didik dinyatakan lulus apabila memiliki penguasaan pembelajaran 86%. Dari rata-rata siswa tersebut, maka dari itu hasil belajar IPAS dikategorikan kurang. Menurut Suartini & Suarni (2021) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terdiri dari dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang bersangkutan, yaitu; keadaan fisik dan psikis contohnya seperti disiplin belajar, gaya belajar, motivasi belajar, konsentrasi, rasapercaya diri, intelegensi, kebiasaan belajar, dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan atau lingkungannya contohnya keluarga, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lain-lain. Hapnita dkk (2018) juga berpendapat mengenai faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

a. Relasi Guru dengan Siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa, dapat menyebabkan proses belajar-mengajar kurang lancar.

b. Disiplin

Kedisiplinan sekolah sangat erat hubungannya dengan kerajinan siswa pergi ke sekolah dan juga belajar.

c. Keadaan Gedung

Jumlah siswa yang banyak serta karakteristik masing-masing yang bervariasi, mereka menuntut keadaan

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Simamora dkk (2020), terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa dan Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Hasil belajar menurut Putri, Nirwana, dan Syahniar (2019: 98-99) berperan penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki siswa sehingga mampu mewujudkan hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pendapat tersebut, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan aktivitas belajar (Kartika dkk., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, jika permasalahan tersebut tidak dengan cepat diatasi maka akan berdampak tidak baik terhadap mutu pendidikan. Oleh karena itu terdapat solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dalam menciptakan pengembangan media pembelajaran. Adapun salah satu media yang bisa digunakan dalam menerapkannya pada siswa adalah media *Powerpoint Interaktif*. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan oleh Wijayanti & Christian Relmasira (2019) yang mengatakan bahwa pengembangan serta

penggunaan media berbasis teknologi terutama media *Powerpoint* dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Samirano. Peningkatan ketertarikan siswa pada media *Powerpoint* dapat dilihat dari pengisian angket sebelum dan sesudah uji coba terbatas. *Powerpoint* interaktif adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk (2023) yang mengatakan, dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* ini dapat dijadikan solusi yang bagus untuk menunjang pembelajaran di era teknologi ini.

Media pembelajaran *Powerpoint* ini dapat membantu guru dalam mengembangkan teknik pengajaran terutama pada materi yang banyak teori atau penjelasan dan *Powerpoint* interaktif ini akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Media ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih menarik dan interaktif serta menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fatiha Simangunsong & Mustika (2022) juga mendukung mengenai penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam proses belajar mengajar karena *powerpoint* interaktif ini memiliki keunggulan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga tidak merasa bosan akan suasana belajar karena guru selalu menciptakan suasana belajar dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Rahma & Saputra (2023) juga mengatakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran *powerpoint*



interaktif ini dapat membuat pendidik kreatif sehingga sangat membantu agar proses pembelajaran tidak monoton, peserta didik senang saat pembelajaran berlangsung, dengan begitu dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat membantu seorang guru untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, yang dimana media *powerpoint* interaktif ini juga dapat mencakup gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda karena dalam media ini dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Selain itu media *powerpoint* interaktif ini berbeda dengan *powerpoint* biasa adapun perbedaannya yaitu *powerpoint* interaktif ini mampu menarik siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Tampilan yang didesain menarik akan mengajak siswa untuk lebih fokus dan bisa lebih interaktif. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar terutama di SD saraswati 1 Denpasar pada kelas IV.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariesta & Kusumayati (2018) juga mengatakan selain media pembelajaran adapun teknik pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran menjadi interaktif yaitu pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menganalisa dan memecahkan masalah konkret, menemukan,serta menunjukkan komunikasi yang efektif menggunakan berbagai keterampilan intelektual agar siswa dapat terus belajar. Pengembangan

*Powerpoint Interaktif* Berbasis Masalah Pada Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV Di SD Saraswati 1 Denpasar belum pernah dikembangkan sebelumnya. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui kelayakan, dan mengetahui efektivitas media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* berbasis masalah mata pelajaran IPAS pada materi Kegiatan Ekonomi siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

- (1) Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung lebih cenderung memfokuskan pada buku pegangan siswa sebagai sumber belajar.
- (2) Kurangnya variasi dan kreativitas dari guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik.
- (3) Guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien agar diterima oleh siswa dengan karakteristik dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
- (4) Para siswa terlihat cepat bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung.
- (5) Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.
- (6) Guru lebih menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang monoton akibatnya siswa menjadi kekurangan motivasi dalam belajar.
- (7) Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membangun pemahaman siswa terkait muatan IPAS.

- (8) Masih kurangnya penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada proses pembelajaran muatan IPAS.
- (9) Belum dikembangkannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis masalah terkait materi kegiatan ekonomi.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar?
- (2) Bagaimakah kualitas media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar?

- (3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini, antara lain:

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar.
- (2) Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah muatan IPAS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 SD Saraswati 1 Denpasar.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis masalah pada muatan IPAS siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar, yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan terhadap teori-teori pembelajaran dan perkembangan ilmu-ilmu tentang teknologi pengembangan media pembelajaran secara luas.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang terdapat pada muatan IPAS.

b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi khususnya materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan menarik.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan alternatif sekolah dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah tersebut.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang bersifat relevan guna mendukung riset para peneliti yang akan datang.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis masalah pada muatan IPAS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran sekaligus alternatif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini akan dapat menarik minat belajar siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis masalah, yakni:

- (1) Produk yang dibuat yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis masalah pada muatan IPAS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar.
- (2) Pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini berisikan informasi berupa bacaan, dilengkapi juga dengan adanya gambar, video pembelajaran serta *quiz* sebagai latihan soal yang disajikan dalam fitur-fitur yang menarik.
- (3) Produk *powerpoint* interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva*, *power point*, *youtube* serta *quiz* menggunakan *wordwall*.
- (4) Produk *powerpoint* interaktif ini dirancang menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses *powerpoint*

interaktif ini kapan saja dan dimana saja melalui handphone ataupun laptop yang dilengkapi dengan kuota internet, sedangkan pada saat pembelajaran di dalam kelas media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Adanya kemajuan teknologi seperti saat ini, guru dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang ada serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif berbasis masalah pada muatan IPAS materi kegiatan ekonomi ini diharapkan mampu menambah media ajar yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi peserta didik di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga bisa menambah referensi dalam belajar untuk memahami materi kegiatan ekonomi.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis masalah pada muatan IPAS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut

- 1) *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi ini siswa dengan mudah memahami materi karena memiliki cakupan luas dan abstrak.
- 3) *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi ini dikembangkan dengan sederhana namun tetap menarik sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh guru di sekolah.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut

- 1) Pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis masalah ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD Saraswati 1 Denpasar.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah *powerpoint* interaktif berbasis masalah terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPAS materi kegiatan ekonomi.



- 3) Produk *powerpoint* interaktif berbasis masalah mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV ini tidak dapat melakukan interaksi secara dua arah.

### 1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah ini dibutuhkan agar terhindar dari kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian. Maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

#### (1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran yang kemudian diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.

#### (2) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

#### (3) *Powerpoint Interaktif*

*Powerpoint* interaktif adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPaKS materi kegiatan ekonomi. *Powerpoint* interaktif ini akan membantu

menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik

(4) Muatan Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta proses interaksinya didalamnya termasuk mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

(5) Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan memecahkan masalah.

(6) ADDIE

ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau program pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdiri dari lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

(7) Materi Kegiatan Ekonomi

Materi Kegiatan Ekonomi merupakan materi yang ada pada kelas IV pada muatan pelajaran IPAS. Pada materi Kegiatan Ekonomi ini dijelaskan mengenai kegiatan yang dilakukan manusia guna memenuhi kebutuhannya.

Adapun tiga jenis kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh manusia yaitu, produksi, distribusi dan konsumsi.

