

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang membantu manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya agar mampu menghadapi segala masalah dan perubahan yang dihadapinya¹. Pendidikan merupakan kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan spiritual yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia agar manusia dapat mendekati diri kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang cakap, kreatif dan mandiri.²

Pendidikan meningkatkan pengalaman, nilai, pengalaman kognitif dan psikomotor generasi muda yang akan datang serta upaya generasi sekarang untuk mempersiapkan tujuan hidup generasi berikutnya baik secara fisik maupun mental. Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini, diperlukan kemampuan profesional pendidik, sehingga mampu mengelola berbagai informasi yang diterima dan lingkungannya untuk memperlancar proses belajar peserta didik. Guru dan peserta didik merupakan aktor dalam pelaksanaan tujuan pembelajaran, dan tujuan

¹ Trahati, Melia Rimadhani. *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2015). Hal 11.

² Ibid. Hal, 17.

pembelajaran tersebut mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan efektif.³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mempersiapkan generasi muda yang akan datang dengan pengalaman, ilmu pengetahuan, dan kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah yang prosesnya berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat, baik rohani maupun jasmani. Dengan pendidikan seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, keterampilan dan juga pentingnya berbagai macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan yang positif. Hal yang terpenting dalam proses pendidikan ialah penguasaan terhadap konsep dan materi dalam pembelajara, namun sebagian pendidik dalam memberikan materi pembelajaran hanya untuk menyelesaikan materi dan mengabaikan bahwa peserta didik tidak tidak mendapatkan konsep pemahaman yang mendasar dalam pembelajaran. Dalam meningkatkan pembelajaran dikelas tinggi khususnya di kelas IV dibutuhkan adanya kreasi seorang pendidik dalam melakukan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA yang membutuhkan tidak hanya penyampaian materi saja dari pendidik kepada peserta didik, akan tetapi juga pemahaman terkait konsep pembelajaran sehingga mendapatkan makna dari alam sekitar terkait pembelajaran atau materi Ilmu Pengetahuan Alam ialah ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar.⁴

Menurut Sardiman, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh atau dicapai peserta didik sebagai hasil usaha atau pemikirannya, yang dinyatakan dalam

³ Kurniawan, Syamsul. *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2017) Hal 26.

⁴ Luh Made Indria Dewi Dan Nil Uh Rimpiati, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, Vol. 1, No. 1 (2016), H. 4

penguasaan, pengetahuan dasar dan keterampilan yang terkandung dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tercermin dalam diri orang itu sendiri. Untuk menangkap perubahan kuantitatif dalam sikap, pengetahuan, keterampilan dasar dan perilaku. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan terjadinya perubahan dan pembentukan tingkah laku dalam suatu sistem pendidikan tertentu.⁵ Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.⁶

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan unsur penting pendidikan yang digunakan untuk mengukur proses belajar mengajar, karena hasil belajar dapat membantu untuk merangsang peserta didik agar lebih giat belajar. Hasil belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua orang, terutama bagi peserta didik, guru, orang tua, dan sekolah. Jadi hasil belajar merupakan segala aspek dalam mencapai suatu tujuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik pada saat di sekolah agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran PPT Interaktif bisa digunakan sebagai media dalam perangkat pembelajaran, seperti pada pembelajaran IPA yang diharapkan dapat

⁵ A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* (Jakarta : Raja Grafindo Persada 2007).hal 16.

⁶ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, —Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik,|| *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 129–30, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

memberikan hubungan timbal balik peserta didik dengan media sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran PPT Interaktif. PPT Interaktif dapat diimplementasikan dalam berbagai hal baik dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang menarik dapat menjadi umpan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya suatu pengembangan media yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam.

Peserta didik dapat dikatakan berhasil atau sudah mencapai tujuan pembelajarannya apabila dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif karena penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar IPA melalui PPT Interaktif, yang mana yang paling dibutuhkan dan dikembangkan adalah potensi dari kognitifnya.

Selain hal itu, dalam pembelajaran guru juga dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif khususnya pembelajaran IPA Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sains sangat penting karena pembelajaran sains memberikan ruang untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan serta menerapkan berbagai teknik yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Alat peraga yang dibuat dalam pembelajaran IPA bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA. Lingkungan belajar yang diperlukan harus direncanakan dengan hati-hati karena guru tidak pernah menggunakan lingkungan belajar interaktif di kelas.

Tujuan dari pembelajaran IPA mengarahkan dan bentuk keterampilan peserta didik berpikir kritis, analitis, sistematis dan kreatif, serta memahami beberapa konsep materi ilmiah yang memerlukan beberapa pemahaman, sehingga banyak istilah asing yang menyulitkan peserta didik untuk memahaminya secara langsung. Proses pembelajaran yang dikembangkan membutuhkan kesabaran dalam menunggu respon dari peserta didik yang belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang berkembang. Permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah guru dalam proses pembelajaran kurang menyediakan lingkungan belajar yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran peserta didik tidak tetap maksimal, dan juga lingkungan belajar hanya satu arah, sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjalin hubungan timbal balik yang sering disebut dengan lingkungan belajar interaktif, salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran PPT Interaktif.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada Bu Dwi Damayanti, S.Pd.SD selaku Wali kelas IV SDN Grogol 3, terdapat beberapa masalah belajar pada kelas IV diantaranya :

1. Pembelajaran hanya menggunakan buku LKS, belum menggunakan buku pendamping lain sebagai penunjang dan pendamping.
2. Kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik pada proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Grogol 3 pada mata pelajaran IPA sebanyak 70% dari 21 peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan media yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang ada di kelas IV SDN Grogol

3 agar kurikulum yang diterapkan disekolah tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga peserta didik dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan diharapkan media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT INTERAKTIF PADA MATERI TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN GROGOL 3”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif pada kelas IV SDN Grogol 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan atau kevalidan penggunaan media Pembelajaran PPT Interaktif pada kelas IV SDN Grogol 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif pada kelas IV SDN Grogol 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif pada kelas IV SDN Grogol 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif pada kelas IV SDN Grogol 3 untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik.

3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif pada kelas IV SDN Grogol 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk pendidik dan peserta didik yang berupa media pembelajaran PPT Interaktif. Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pengembangan materi diperoleh dari materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi yang diajarkan pada kelas IV di SDN Grogol 3.
2. Karakteristik fisik yang dihasilkan pada pengembangan produk “Media Pembelajaran PPT Interaktif” yang direncanakan yaitu pada kurikulum Merdeka (IPAS).
3. Media Pembelajaran yang dikembangkan berbasis Power Point Interaktif Menggunakan aplikasi Microsoft Power Point 2019.
4. Materi dalam produk media pembelajaran PPT Interaktif ini mencakup materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Grogol 3.
5. Penjelasan materi dalam *powerpoint* dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
6. Terdapat latihan berupa mini game dan quiz yang berada diakhir setiap sub bab untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian dalam Pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif ini merupakan usaha menyunting yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, penggunaan media pembelajaran membantu pendidik dalam proses penyampaian materi ajar. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas IV SDN Grogol 3.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan pengembangan ini adalah berupa PPT Interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Grogol 3 pada mata pelajaran IPAS.

2. Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

- a) Penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif hanya berfokus pada satu pokok bab yaitu bab 1 pada mata pelajaran IPAS.
- b) Media hanya berfokus pada 1 bab saja dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik saja.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini ada telah banyak peneliti yang sudah lebih dahulu meneliti tentang pengembangan Power Point Interaktif, akan tetapi dari banyaknya penelitian tersebut peneliti tidak menemukan adanya persamaan yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya :

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berrbasis Powerpoint Interaktif untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Penelitian ini dilatar belakangi dengan kebutuhan guru akan pembelajaran yang menggunakan Informasi Teknologi sehingga diperlukan pengembangan edia tersebut dengan menggunakan metode pengembangan Sugiyono 9 langkah. 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain Produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji Coba produk, 7. Revisi Produk, 8. Uji coba pemakaian, 9. Revisi Produk hingga akhir. Dengan hasil validasi akhir skor rata-rata ahli materi 3,40 dengan kategori sangat baik, ahli bahasa dengan skor 3,22 kriterianya baik, selanjutnya validasi pengguna dengan skor 3,62 dengan kategori sangat baik. Dan hasil pengembangan produk dapat digunakan pada pembelajaran.⁷ Dalam penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan, dimana dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan dalam menggunakan metode penelitian, yaitu dengan menggunakan metode R&D dan juga pada hal yang melatar belakangi dalam pemilihan penelitian tersebut. Selain persamaan ada beberapa juga perbedaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pada subjek penelitian dan pengembangan tersebut serta tempat yang akan dijadikan peneliti dalam penelitian.
2. penelitian tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas V SDN 2 Batujai”⁸. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran PPT interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik kelas V SDN 2 Batujai. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *R&D (Research and*

⁷ Fida Amalia Buana Putri dan Shanta Rezkita. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berrbasis Powerpoint Interaktif untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an. Dasar Negeri Gondolayu. Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an. Vol 5 no 3, Mei 2019. 684-693

⁸ Ibid. Hal, 87.

Development) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dan dokumentasi. Jenis data yang digunakan ialah data kualitatif dan kuantitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Batujai. Hasil penelitian menunjukkan secara umum bahwa mediapembelajaran PPT interaktif sudah memenuhi kriteria sangat layak dengan memperoleh skor dari validator ahli media memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat layak dan skor dari validator ahli materi memperoleh persentase 69% dengan kategori layak, sedangkan dari respon peserta didik memperoleh skor persentase 93% dengan kategori sangat layak.. Dalam penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan, dimana dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan dalam menggunakan metode penelitian, yaitu dengan menggunakan metode penelitian R&D, Selain persamaan ada beberapa juga perbedaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pada materi yang akan di teliti , subjek penelitian dan pengembangan tersebut serta tempat yang akan dijadikan peneliti dalam penelitian.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem”⁹ Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dari pengembangan media pembelajaran PPT interaktif yang layak untuk proses pembelajaran peserta didik kelas V SDN Jatirahayu III Bekasi. Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* level 1 (dari 4 level) artinya masih tahap dasar,

⁹ Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, Eva Oktaviana. “ *Pengembangan Media Pembelajaran power point Interaktif Poowtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*”. (jakarta : STKIP Kusuma Negara 2020) Hal 234.

dibatasi sampai validasi ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah dalam mengembangkan media PPT interaktif pembelajaran IPA materi komponen ekosistem dilakukan melalui 5 tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, potensi sarana dan prasarana yang menunjang dan masalah yang ditemukan, (2) Studi literatur dan Pengumpulan informasi, teori yang berkaitan, (3) Desain produk, (4) Validasi desain (instrumen penilaian ahli materi dan ahli media), (5) Desain teruji (setelah penilaian oleh ahli dan revisi pada produk). Metode analisis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, dan verifikasi atau simpulan data serta menggunakan metode deskriptif prosentase. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 24 dengan presentase 93% ini merupakan hasil yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan dari angket validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 41,5 dengan presentase sebesar 97% dikategorikan sangat layak. Dengan ini maka media pembelajaran PPT interaktif pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem. Dalam penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan, dimana dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan dalam menggunakan metode penelitian, yaitu dengan menggunakan metode penelitian R&D, Selain persamaan ada beberapa juga perbedaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pada materi yang akan di teliti , dimana peneliti menggunakan materi Tumbuhan sumber kehidupan di bumi , selain itu, subjek penelitian dan pengembangan tersebut serta tempat yang akan dijadikan peneliti dalam penelitian.

4. penelitian tentang “Pengembangan PPT Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia”¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan PPT interaktif menggunakan aplikasi *Microsoft power point* 2019 pada pembelajaran IPA Tematik Integratif materi peredaran darah manusia di kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada 9 langkah yang dikembangkan oleh model *Dick and Carey*. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA SDIT Insan Madani yang berjumlah 28 orang. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi untuk para ahli (materi, media, bahasa, dan guru), lembar studi pendahuluan untuk peserta didik, dan angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PPT interaktif memperoleh persentase nilai akhir (NP) dari ketiga pakar sebesar 88,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari guru kelas menunjukkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba satu-satu menunjukkan persentase sebesar 94,8% dengan kategori “Sangat Baik. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba kelompok terbatas menunjukkan persentase sebesar 95,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan penilaian peserta didik pada ujicoba lapangan menunjukkan persentase sebesar 87,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji efektifitas media menunjukkan bahwa $t_{hitung} (6.32) > t_{tabel} (2,05)$ yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan

¹⁰ Ratri kurnia wadani, Harlinda syofyan, “ *Pengembangan power poinnt Interaktif Pada Pembelajaran IPS Tematik Integatif Matri Peredaran darah Manusia*”. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 2, Number 4, Tahun 2018, pp. 371-381

penelitian yang hendak dilaksanakan terletak pada bagian kelasnya. Penelitian ini membahas mengenai Peredaran Darah Manusia dimana materi tersebut dibahas pada kelas 5 semester 1. Sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan membahas materi IPA kelas 4 pada semester 1.

5. penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar”¹¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Media Pembelajaran PPT Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas V disekolah dasar. Jenis Penelitian Pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada 5 langkah yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 60 Moncongloe Lappara yang berjumlah 14 orang. Instrument yang digunakan berupa lembar angket validasi media untuk para ahli (dosen dan guru), lembar angket respon peserta didik. teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, Angket, Tes Hasil Belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PPT interaktif memperoleh persentasi kevalidan media oleh 2 validator ahli dengan nilai akhir sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba lapangan menunjukkan hasil yang sangat baik bahwa peserta didik sangat “Sangat Setuju”. Pada uji peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *t hitung* (8.339) > *t tabel* (2.160) dan pada uji gain menunjukkan hasil kategori lemah 7%, sedang sebanyak 79%, dan kategori tinggi 14%, dari hasil uji peningkatan hasil belajar yang telah

¹¹ Rina rahmawati, khaeruddin, amri amal, “Pengembangan Media Pembelajaran power point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar” (Makassar, universitas muhammadiyah Makassar 2021). Hal 2

dilakukan yaitu dibuktikan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran PPT interaktif yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

Dalam penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan, dimana dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan dalam menggunakan metode penelitian, yaitu dengan menggunakan metode penelitian R&D, Selain persamaan ada beberapa juga perbedaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pada materi yang akan diteliti, subjek penelitian dan pengembangan tersebut serta tempat yang akan dijadikan peneliti dalam penelitian.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan proses belajar. Keterbatasan ini masih cukup luas dan mendalam, meliputi pengertian sumber, lingkungan, orang, dan metode yang digunakan untuk belajar.

2. Power Point Interaktif

Power point Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang belum banyak dikembangkan. Selama ini Powerpoint hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana peserta didik hanya berperan sebagai pendengar atau pengamat, daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. *Power point* memiliki karakteristik khusus yang ada pada menu tab ribbon pada grup links berupa action hyperlink, trigger dan fitur lain yang dapat digabungkan dengan suara, animasi, grafik dan atau yang lain, sehingga dari

penggabungan antara karakteristik itulah presentasi multimedia interaktif dapat dibuat. Menggabungkan hyperlink dengan slide dapat membuat presentasi interaktif, yang akan memberi peserta didik kesempatan untuk menggunakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Penggunaan Power point dalam pembelajaran juga bisa dimanfaatkan bagi peserta didik sebagai media dalam menyampaikan humor pada waktu pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan.

3. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar dapat diartikan suatu perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik yaitu berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan oleh peserta didik.

4. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep ilmiah melalui observasi, diskusi dan penelitian sederhana

5. Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi

Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Juga berperan penting dalam ketersediaan udara yang kita hirup untuk bernapas. Bisa dibayangkan tumbuhan sangat penting keberadaannya di Bumi.

a. Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya

Seperti manusia yang mempunyai tangan dan kaki, tumbuhan juga memiliki anggota tubuhnya. Setiap anggota tubuh memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tumbuhan untuk bertahan hidup.

- a) Daun tempat tumbuhan membuat makanan agar tumbuhan bisa tetap tumbuh
- b) Buah tempat Tumbuhan menyimpan makanan dan melindungi biji
- c) Bunga tempat tumbuhan berkembang biak, bunga menghasilkan biji, biji inilah yang bisa di tanam kembali
- d) Batang menghantarkan air, nutrisi makanan keseluruh bagian tumbuhan
- e) Akar menyerap air dan nutrisi makanan dari tanah dan menopang tubuh tumbuhan

b. Fotosintesis Proses Paling Penting di Bumi

Tumbuhan menggunakan energi cahaya matahari untuk memproduksi makanan sendiri agar tetap bisa bertahan hidup, proses ini dinamakan fotosintesis. Pentingnya Fotosintesis membuat makhluk hidup bisa bernapas dan makan. Inilah yang membuat tanaman menjadi sangat penting di bumi ini. Manusia dan hewan bergantung kepadanya.

c. Perkembangbiakan Tumbuhan

a) Penyerbukan

Benang sari dan putik adalah alat perkembangbiakan tumbuhan.

b) Penyebaran biji

Penyebaran biji tidak bisa dilakukan tumbuhan sendiri tetapi membutuhkan bantuan makhluk hidup lainya seperti hewan dan manusia