

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Suatu hal yang sangat penting bagi manusia ialah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai tugas mengembangkan sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial, sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan. Pada Undang-Undang Indonesia Nomor 30 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, menyatakan bahwa fungsi pendidikan ialah sebagai berikut: “Pada pendidikan nasional berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang berjunjung tinggi dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang ber-iman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dari itu diperlukan pendidik yang memiliki empat kompetensi dasar yaitu adalah kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional. Dengan kompetensi tersebut maka pendidik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendidik dengan baik.

Proses pembelajaran menjadi aspek penting yang akan menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik maka diperlukannya media pembelajaran. Menurut Sudjana, bahwa alasan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar

peserta didik, yaitu dengan beberapa manfaat media pembelajaran, antara lainnya: a). kegiatan pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, b). bahan pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik mampu memenuhi tujuan pembelajaran.<sup>1</sup>

Dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, pendidik memerlukan media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu pendidik dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Diperlukannya media yang tepat agar pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara aktif disaat proses pembelajaran berlangsung.

Kata media sering dikaitkan pada kata *mass*, *mass media*, yang wujudnya merupakan dapat dilihat melalui bentuk surat kabar, majalah, radio, video, komputer, televisi, internet, dan lain sebagainya. Dengan kemajuan teknologi yang sekarang, media menjadi salah satu aspek yang diminati oleh hampir seluruh ilmuwan. Oleh karena itu, fungsi media merupakan sebuah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.<sup>2</sup>

Adapun kata pembelajaran yang dapat dipahami oleh dua kata, yaitu *construction* dan *instruction*. Kata *construction* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk peserta didik (pasif), lalu *instruction* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik (aktif). Pembelajaran juga dipahami sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk mengelola

---

<sup>1</sup> Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 02.

<sup>2</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018), 5–6.

sebuah pembelajaran dalam memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh tujuan yang mereka pelajari.<sup>3</sup>

Dengan ini, yang dimaksud media pembelajaran dapat dipahami dengan bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk disajikan dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat berupa wujud atau bahan yang bersifat tradisional, seperti kapur tulis, gambar, foto, atau film, dan juga versi bahan yang bersifat terbaru adalah seperti DVD, CD-ROM, Internet, video interaktif, dan lain sebagainya.<sup>4</sup>

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah *Power Point* Interaktif. *Power Point* merupakan salah satu aplikasi dibawah perusahaan Microsoft yang banyak digunakan untuk keperluan kegiatan presentasi. Penggunaan *Power Point* sebagai media yang berfungsi sebagai presentasi yang dapat memberikan fitur pendukung bagi pengguna *Power Point*, yaitu: a. *Power Point* dapat digunakan sebagai sketsa atau outline yang akan digunakan untuk presentasi, b. Kegiatan presentasi dapat dibuat menjadi desain yang sistematis dan utuh, c. Presentasi menjadi menarik dengan memanfaatkan fitur yang tersedia di aplikasi *Power Point*, d. Meningkatkan daya ingat terhadap isi materi yang telah dipresentasikan.

Media *Power Point* merupakan sebuah aplikasi yang berada dalam perusahaan Microsoft. Aplikasi ini sangat familiar digunakan oleh

---

<sup>3</sup> Ibid, h. 06

<sup>4</sup> Ibid, h. 07

seseorang untuk kebutuhan presentasi. Seorang presenter dapat menciptakan atau mendesain kerangka *slide* presentasi yang gunanya tidak hanya untuk menarik perhatian penonton, tetapi juga membantu penonton untuk memahami konsep materi yang ada didalamnya.<sup>5</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikemukakan oleh Prastowo, “interaktif” mempunyai arti bersifat saling melakukan aksi atau berkesinambungan dalam melakukan aksi. Dengan ini, bahan ajar interaktif juga dapat diartikan sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ialah di desain sedemikian rupa agar dapat melakukan perintah balik kepada si pengguna untuk melakukan sebuah aktivitas.<sup>6</sup>

Dengan media *Power Point* Interaktif, peserta didik diharapkan dapat menambah motivasi belajarnya melalui pembelajaran yang menarik, didalam *Power Point* Interaktif ini digunakan karena memiliki berbagai kemampuan dalam pengelolaan teks, warna, visual, audio, maupun video serta animasi yang dapat ditampilkan. Sehingga dengan pembelajaran berbasis IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi) ini dapat dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan.

Dengan meningkatkan motivasi, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Power Point* Interaktif. Sebelum itu kita harus mengetahui mengenai motivasi belajar. Pada dasarnya motivasi merupakan suatu usaha yang mempunyai dasar untuk menggerakkan,

---

<sup>5</sup> Benny Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: P.T Balebat Dedikasi Prima, 2017), 104.

<sup>6</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 328.

mengarahkan, dan memposisikan suatu tingkah laku dari seseorang agar ia merasa terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuannya. Motivasi belajar oleh Clayton Aldefer adalah suatu kecenderungan peserta didik disaat melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajarnya.<sup>7</sup> Adapun indikator motivasi menurut Makmun (dalam Sudrajat, 2008) bahwa untuk mengetahui motivasi setiap individu dapat dilihat dari beberapa indikator, di antaranya yaitu: (1) durasi kegiatan, (2) tingkat aspirasi yang hendak dicapai, (3) pengorbanan untuk mencapai suatu tujuan, (4) frekuensi kegiatan, (5) keuletan, ketabahan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan, (6) sikap terhadap arah sasaran, (7) tingkat kualifikasi prestasi, (8) presistensi pada kegiatan yang dilakukannya.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* yaitu dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media tersebut dirancang dan dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengontrol *Power Point* dengan apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Pada abad sekarang, perkembangan teknologi sangatlah penting untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran. Media *Power Point* merupakan program aplikasi presentasi yang di program dibawah Microsoft Office, program *Power Point* ini di program melalui komputer

---

<sup>7</sup> Hanny Pramitha Putri dan Nurafni Nurafni, "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (19 Juli 2021): 92, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>.

dan membutuhkan alat LCD dan proyektor. Pada Sekolah Dasar (SD) diperlukannya teknologi akan menunjang kualitas sekolah itu sendiri.

Dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif, pembelajaran tematik tema 9 subtema 2 yang meliputi materi PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP ini sangatlah cocok untuk diaplikasikan pada media tersebut, dikarenakan adanya kombinasi berbagai macam unsur media seperti foto, gambar, video, animasi, maupun film yang dapat menyampaikan materi secara mendalam.

Pada tahun 2013, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI mengeluarkan kurikulum 2006 dan 2013. Pada tahun 2013-2014 kurikulum 2013 telah dilakukan secara bertahap, khususnya bagi sekolah-sekolah yang sudah siap melaksanakannya. Dan pada tahun ajaran 2014/2015, kurikulum 2013 telah dilaksanakan secara bertahap untuk SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA. Dengan kurikulum 2013, titik tekan pengembangannya ialah untuk menyempurnakan pola berpikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar yang gunanya dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dan yang dihasilkan.<sup>8</sup>

Pada kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar kelas I sampai dengan VI dilakukan dengan pembelajaran Tematik Terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mempunyai pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*), yang dimana peserta didik melaksanakan kegiatan

---

<sup>8</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 86.

pembelajaran secara aktif baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.<sup>9</sup>

Agar tercipta suasana kelas yang aktif, maka diperlukannya rasa motivasi yang tinggi untuk belajar bagi peserta didik. Motivasi belajar bagi peserta didik adalah salah satu aspek penting yang memengaruhi mereka untuk mencapai tujuan belajarnya. Hal ini sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Jika belajar tanpa adanya rasa motivasi yang tinggi, maka peserta didik akan sulit untuk mencapai tujuan belajarnya. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa, motivasi belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, yang artinya hal ini dapat dipengaruhi oleh kondisi fisiologis dan kematangan peserta didik.<sup>10</sup>

Pada pemaparan di atas, ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai media *Power Point* ini, yaitu adalah penelitian oleh Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Power Point* IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono”. Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa penelitian tersebut mengembangkan suatu produk berbasis teknologi yaitu *Power Point*. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterterikan dalam

---

<sup>9</sup> Ibid, h. 139

<sup>10</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 231.

suatu pembelajaran dan menghasilkan media *Power Point* yang layak untuk peserta didik.<sup>11</sup>

Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif *Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang dilakukan untuk kelas V di SDN 10 Kenerak pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini mengembangkan produk CD *Power Point* yang mempunyai 7 tahap dalam mengembangkan prosedurnya, yaitu analisis kebutuhan SK, KD, dan *Flowchart*, pengembangan pembelajaran SD dan media pembelajaran SD, telaah pakar, tahap uji lapangan, analisis uji coba, dan produk CD interaktif. Penelitian dengan tujuan meningkatkan belajar peserta didik ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* dengan desain penelitian mengikuti desain Sukmadinata,<sup>12</sup>

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Srimaya dengan judul “Efektifitas Media Pembelajaran *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa”, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengembangkan media *Power Point* dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Pangkajene kelas XI IPA 3. Dengan menerapkan media tersebut dengan strategi belajar yang tepat dapat dikatakan bahwa penelitian dilakukan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar

---

<sup>11</sup> Widya Wijayanti dan Stefanus Relmasira, “Pengembangan Media Power Point IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono” 3 (2019): 77–83.

<sup>12</sup> Warkintin Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (23 Januari 2019): 82–92, <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.



peserta didik dengan hasil belajar yang meningkat. Disini dapat dikatakan dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 1 adalah 63,31 menjadi 79,81 pada siklus II.<sup>13</sup>

Berdasarkan data yang dikumpulkan yaitu dari data angket kuisisioner yang disebarakan kepada peserta didik, observasi lapangan, dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021 pada kelas VI SDN Mrican 2 Kediri dengan guru kelas VI yang bernama Bapak. Kardi, S.Pd bahwasannya pada tema 9 subtema 2 (Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya), dengan dihadapkannya penyebaran virus corona yang belum jauh mereda ini, proses pembelajaran dilakukan dengan *online* dan tatap muka yang dilakukan dua kali seminggu. Kegiatan pembelajaran yang singkat ini mempengaruhi jadwal akademis yang telah disusun. Pada pelajaran tema 9 subtema 2 memerlukan waktu yang sedikit lama untuk menjelaskan materi tersebut secara detail, sehingga para peserta didik belum dapat menguasai sepenuhnya.

Dengan ini hasil data wawancara dapat didukung oleh hasil kuisisioner peserta didik yang mengarah pada rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam menanggapi pelajaran Tema 9 Subtema 2. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI pada Tema 9 Subtema 2.

---

<sup>13</sup> Srimaya Srimaya, "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa," *Jurnal Biotek* 5, no. 1 (30 Juni 2017): 53–68, <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3446>.

Belum adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan keterbatasan waktu disaat pembelajaran berlangsung pada pelajaran tema 9 subtema 2 hasilnya memengaruhi motivasi belajar mereka yang rendah dan mengakibatkan dan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *Power Point* Interaktif untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara mendalam, dan juga menjadikan suasana kelas yang aktif yang akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Pada Tema 9 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas VI SDN Mrican 2 Kediri**”.

## **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan desain media *Power Point* Interaktif pada Tema 9 Subtema 2 dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI di SDN Mrican 2 Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media *Power Point* Interaktif melalui uji ahli media, uji ahli materi, serta uji produk kepada peserta didik kelas VI SDN Mrican 2 Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN Mrican 2 Kediri pada Tema 9 Subtema 2.

### C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah perangkat pembelajaran tema 9 subtema 2 berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan di penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran kelas VI di SDN Mrican 2 Kediri pada pelajaran tema 9 subtema 2. Spesifikasi pada media yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan *Power Point* Interaktif, spesifikasi media adalah sebagai berikut:

1. Media *Power Point* Interaktif juga dikemas dalam bentuk *DVD* sehingga pengguna dapat langsung menggunakan media secara langsung.
2. Media *Power Point* Interaktif juga dikemas dalam bentuk *link* atau tautan sehingga pengguna dapat mendownload media melalui buku pendamping media.
3. Pada media pembelajaran ini memuat buku pendamping untuk memperjelas kegunaan media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada tema 9 subtema 2 kelas VI.
4. Buku pendamping berukuran a5.
5. Buku pendamping media pembelajaran memuat instruksi penggunaan media, manfaat media pembelajaran *Power Point* Interaktif, latihan soal, dan kunci jawaban.
6. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan dan mendesain media ini adalah, *Power Point*, Canva, audio editing (audacity), dan video editing (Adobe Premiere dan CapCut).

7. Media *Power Point* Interaktif ini berisikan Pelajaran Tema 9 Subtema 2 yang disajikan dalam Bahasa Indonesia. Disertai dengan gambar, animasi, maupun video yang akan mempermudah peserta didik dalam menanggapi dan menyerap dari materi ini, sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

#### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Adapun pentingnya pada penelitian ini, yaitu dapat dilihat dibawah ini:

1. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada Tema 9 Subtema 2 yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Bagi pendidik, dengan adanya media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada Tema 9 Subtema 2 dapat membantu pendidik untuk menjadikan media sebagai alat bantu mengajar, sehingga pendidik dapat dengan mudah menyampaikan pelajaran tema 9 subtema 2
3. Bagi sekolah, dengan mengembangkan media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada Tema 9 Subtema 2, sekolah mendapatkan media tersebut sehingga berguna menjadi alat bantu ajar.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media pembelajaran *Power Point* Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan kegiatan pembelajaran semakin menarik
  - b. Media pembelajaran *Power Point* Interaktif dapat mempermudah pendidik untuk menjalankan kegiatan pembelajaran

- c. Media pembelajaran *Power Point* Interaktif memberikan fasilitas belajar yang lebih berkualitas, karena didalamnya terdapat tipe pembelajaran berbasis audio, visual, dan audio visual.
2. Berdasarkan latar belakang, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:
    - a. Produk media yang dikembangkan adalah media berbasis teknologi, yaitu *Power Point* Interaktif. Media pembelajaran ini akan dikembangkan yang membahas mata pelajaran IPA dengan materi Sistem Tata Surya pada kelas VI semester 2.
    - b. Ruang lingkup penelitian dilaksanakan untuk kelas VI semester 2 SDN Mrican 2 Kediri.
    - c. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini ialah uji validasi para ahli, tanggapan pendidik, dan respon peserta didik yang merupakan uji coba dalam kelompok kecil.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan latar belakang, ada beberapa penelitian yang relevan yang telah diteliti sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira dengan judul penelitian "**Pengembangan Media *Power Point* IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono**". Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa penelitian tersebut mengembangkan suatu produk berbasis teknologi yaitu *Power Point*. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterterikan dalam suatu pembelajaran dan menghasilkan media *Power Point* yang layak

untuk peserta didik. Pengembangan media tersebut menggunakan model ADDIE untuk mengetahui seberapa tinggi validasi oleh ahli produk.<sup>14</sup>

2. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif *Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”** yang dilakukan untuk kelas V di SDN 10 Kenerak pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini mengembangkan produk CD *Power Point* yang mempunyai 7 tahap dalam mengembangkan prosedurnya, yaitu analisis kebutuhan SK, KD, dan *Flowchart*, pengembangan pembelajaran SD dan media pembelajaran SD, telaah pakar, tahap uji lapangan, analisis uji coba, dan produk CD interaktif. Penelitian dengan tujuan meningkatkan belajar peserta didik ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* dengan desain penelitian mengikuti desain Sukmadinata, Langkah-langkah pengembangan media ini didahului dengan analisis, kebutuhan, penentuan SK, KD, dan *story board*, pengembangan pembelajaran SD Media pembelajaran dan telaah pakar, pengembangan draf II, uji terbatas, uji coba terbatas, uji coba lapangan, analisis hasil uji coba, dan produksi CD Interaktif. Pengembangan media pada mata pelajaran IPS ini telah layak untuk digunakan dari berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan dasar untuk merevisi media dari aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Presentase hasil penilaian

---

<sup>14</sup> Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira, “Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (25 April 2019): 77, <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.

kelayakan dari ahli materi termasuk kriteria sangat layak, yaitu dengan presentase rata-rata sebesar 79,8%.<sup>15</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Srimaya dengan judul **“Efektifitas Media Pembelajaran *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa”**, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengembangkan media *Power Point* dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Pangkajene kelas XI IPA 3. Dalam penelitian ini ditemukan permasalahan-permasalahan yang diantaranya yaitu rendahnya motivasi belajar, kurangnya keaktifan peserta didik, dan tidak adanya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran yang khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Pada permasalahan tersebut, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan memperbaiki strategi belajar, sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi meningkat. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah melalui efektivitas media *Power Point*. Proseedur yang dilakukan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan menerapkan media tersebut dengan strategi belajar yang tepat dapat dikatakan bahwa penelitian dilakukan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil belajar yang

---

<sup>15</sup> Warkintin dan Mulyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif *Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 89.

meningkat. Disini dapat dikatakan dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 1 adalah 63,31 menjadi 79,81 pada siklus II.<sup>16</sup>

Dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan diatas, adapun persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira, memiliki kesamaan yang membahas mengenai Media *Power Point* sebagai media pembelajaran. Subjek yang dilakukan pada penelitian tersebut sama-sama untuk peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar. Dan juga, penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas IV SDN Samirono, sedangkan penelitian yang akan dibahas adalah untuk kelas VI SDN Mrican 2 Kediri. Media pembelajaran *Power Point* yang dibahas oleh peneliti terdahulu adalah untuk mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan dibahas adalah media *Power Point* Interaktif untuk mata pelajaran tema 9 subtema 2.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi juga memiliki kesamaan yang membahas *Power Point* Interaktif yang ditujukan untuk peserta didik sekolah dasar. Dan

---

<sup>16</sup> Srimaya, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA."



penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Perbedaan dengan penelitian yang akan dibahas adalah, penelitian ini mengembangkan bahan ajar, sedangkan penelitian yang akan diteliti mengembangkan media pembelajaran. Pada penelitian Warkintin, dkk ini mengembangkan bahan ajar yang menjelaskan mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang akan diteliti membahas pengembangan media untuk mata pelajaran tema 9 subtema 2. Penelitian Warkintin, dkk ditujukan oleh peserta didik kelas V SDN 10 Kenerak, sedangkan penelitian yang akan diteliti ditujukan oleh peserta didik kelas VI SDN Mrican 2 Kediri. Penelitian Warkintin, dkk bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Srimaya memiliki kesamaan yang membahas media pembelajaran *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dan juga, penelitian ini juga menggunakan penelitian jenis penelitian dan pengembangan. Adapun perbedaan dari penelitian Srimaya dengan penelitian yang akan dibahas, yaitu pada subjek penelitian yang ditujukan kepada peserta didik kelas XI IPA 3 SMAN 1 Pangkajene, sedangkan penelitian yang akan dibahas ditujukan kepada kelas VI SDN Mrican 2 Kediri. Penelitian oleh Srimaya ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang akan dibahas yaitu bertujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tema 9 subtema 1.

## G. Definisi Masalah

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran. Dengan komponen ini, media hendaknya sebuah bagian integral dan harus sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.<sup>17</sup> Pada penelitian ini, media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan pendidik untuk membantu kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi lebih cepat.
2. Media *Power Point* Interaktif merupakan salah satu media yang mencakup aspek teks, visual, dan video. Dengan seluruh aspek ini secara konseptual akan mudah digunakan. Dalam media *Power Point* dapat membuat peserta didik lebih fokus dan menghindari gangguan sehingga peserta didik dapat belajar dengan ketertarikan yang tinggi.<sup>18</sup> Media *Power Point* Interaktif pada penelitian ini merupakan salah satu media yang dapat memanjakan visual peserta didik dan menarik perhatian peserta didik agar mereka dapat memahami pelajaran secara

---

<sup>17</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 173, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

<sup>18</sup> Puspita Ayu Damayanti dan Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (1 Desember 2019): 120, <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.

mendalam. Dengan media ini, pendidik dapat menjelaskan tema 9 subtema 2 meliputi animasi, gambar, video, dan di sertai latihan soal.

3. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menyebabkan peserta didik dapat melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan seberapa kuat motivasi belajar yang dimiliki seseorang akan menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja, maupun kegiatan dalam kehidupannya.<sup>19</sup>

Dengan menimbulkan motivasi belajar peserta didik, diadakannya strategi dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan cara tersebut motivasi belajar peserta didik dapat timbul sampai mereka dapat mencapai tujuan belajarnya.

---

<sup>19</sup> Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 3, no. 1 (2015): 75, <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>.