

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang terpenting dalam dunia pendidikan. Definisi pembelajaran Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Arti lain dari pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Pada intinya pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.² Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila setelah dilakukan proses pembelajaran, hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik meningkat. Banyak cara yang dilakukan oleh pendidik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Antara lain menggunakan media pembelajaran.

Media dan pembelajaran sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan, karena bila keduanya ini bertolak belakang maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan kurang maksimal.³ Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna mempermudah proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta

¹ Arif Ganda Nugroho dkk., *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan* (Cirebon: Penerbit Insania, 2021).

² Ismail Makki dan Aflahah, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran* (Pamekasan: Duta Media Publising, 2019).

³ Suparlan, "Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Vol.2, No. 2 (Juli 2020): 299–307.

didik, serta mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Dengan adanya perkembangan dan pengaruh teknologi, muncullah berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan keaktifan peserta didik.⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memudahkan upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk proses pembelajaran. Guru perlu memahami dan menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat dicapai dengan penggunaan berbagai media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif.⁵ Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan powerpoint, yang dilengkapi animasi, gambar gerak, kuis dan disajikan dalam nuansa yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Darul Muta'allimin Cepoko terdapat beberapa masalah yaitu peserta didik kesulitan memahami mata pelajaran matematika terutama pada materi KPK dan FPB. Materi KPK dan FPB merupakan bagian dari mata pelajaran matematika tentang kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar, dimana untuk memahaminya dibutuhkan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, guru cenderung lebih sering menggunakan media

⁴ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Jurnal: Istiqra'* Vol.5, No.2 (2 Maret 2018): 3.

⁵ Kurnia Wijanarso, Aisyah Palupi, dan Tri Rijianto, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Media Trainer Sistem Penerangan Otomotif Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Langsung," *Jurnal: Pendidikan Vokasi Teori dan Praktek* Vol.1, No.1 (Agustus 2013): 74.

gambar. Jika proses pembelajaran seperti ini tetap dibiarkan maka tidak akan mampu meningkatkan pemahaman materi pada diri peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novi Yulia Indriyanti yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas V-B SDN Karangayu 02 Kota Semarang Tahun 2017. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, serta mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Dari hasil uji coba kelompok besar, rata-rata hasil *pre-test* adalah 67,7 sedangkan hasil *post-test* meningkat menjadi 79,8. Dan berdasarkan hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis ppt dinyatakan layak dengan persentase 89%.⁶

Media pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu media pembelajaran powerpoint interaktif yang dilengkapi dengan animasi, gambar, video dan disajikan dalam nuansa yang menyenangkan. Media ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran matematika yang menyenangkan, serta dapat membantu peserta didik memahami materi KPK dan FPB.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar KPK dan FPB Kelas IV MI Darul Muta’alimin Cepoko”.

⁶ Novi Yulia Indriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang” (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2017).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB Kelas IV MI Darul Muta'allimin Cepoko?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB Kelas IV MI Darul Muta'allimin Cepoko?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB Kelas IV Darul Muta'allimin Cepoko?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB Kelas IV MI Darul Muta'allimin Cepoko
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB Kelas IV MI Darul Muta'allimin Cepoko.
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB Kelas IV Darul Muta'allimin Cepoko.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi KPK dan FPB kelas IV. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi KPK dan FPB yang dibuat secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi powerpoint. Media ini memiliki fitur yang lengkap karena dapat menggabungkan beberapa objek berupa tulisan, gambar, animasi, kuis dan video.
2. Media pembelajaran yang dibuat bersifat interaktif yang dilengkapi dengan tombol pengontrol. Tujuan tombol pengontrol yaitu dapat mempermudah pengguna dalam menjalankan media ini. Tombol pengontrol dibuat dengan memanfaatkan *hyperlink* pada aplikasi powerpoint.
3. Media pembelajaran interaktif ini disajikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
4. Desain media ini dilengkapi dengan animasi untuk menarik perhatian peserta didik. Pembuatan animasi dengan memanfaatkan fitur *animations* dan gambar animasi yang diunduh dari internet, yang kemudian disisipkan pada slide powerpoint.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini memiliki banyak manfaat bagi semua orang. Hasil pengembangan produk media pembelajaran powerpoint interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan media powerpoint interaktif.
2. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi pihak sekolah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Guru, sebagai bahan referensi bagi guru tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi Peserta didik, dapat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang baru sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitin dan pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran powerpoint interaktif diperlukan oleh guru agar mampu mengembangkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran powerpoint interaktif diperlukan oleh peserta didik agar memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan mengenalkan teknologi kepada peserta didik.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif peserta didik dapat belajar mater ajar berupa teks, gambar, dan video.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan :

1. Media pembelajaran powerpoint interaktif hanya memuat materi KPK dan FPB.
2. Penelitian dan pengembangan memiliki keterbatasan waktu.
3. Saraana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media pembelajaran masih terbatas.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat landasan teori, maka disampaikan beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fitriainingsih dengan judul “Pengembangan Media Papan Dakonmatika Pada Materi KPK dan FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 31 Dompu”. Judul penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian sama-sama mengacu pada materi KPK dan FPB. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan media Papan Dakonmatika, sedangkan media pembelajaran yang penulis gunakan berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint.
2. Fika Cahyaningrum dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Kelas IV Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi Dan Benda Langit Di SDN Karangmojo II”. Persamaan pada penelitian dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan aplikasi powerpoint. Perbedaan pada penelitian ini yaitu mengacu pada materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit, sedangkan materi yang peneliti gunakan yaitu materi KPK dan FPB.
3. Muhammad Khoirun Aziz dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama menggunakan media pembelajaran interaktif. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pengembangan media bertujuan untuk

meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mata pelajaran PAI, sedangkan pengembangan media penulis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi KPK dan FPB.

H. Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar KPK dan FPB Di Kelas IV MI Darul Muta’allimin Cepoko”. Agar penelitian ini tidak terjadi salah pengertian mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian, penulis perlu menjelaskan arti istilah yang dipaparkan di bawah ini :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan yang dilakukan secara bertahap yang merupakan proses atau cara untuk menciptakan sesuatu berupa bahan atau alat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁷

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dipakai guru untuk menyampaikan pesan atau isi materi kepada peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁸

3. Powerpoint Interaktif

Powerpoint interaktif adalah media powerpoint yang dapat berinteraksi dengan peserta didik secara aktif dan mandiri untuk pencapaian tujuan-

⁷ Tri Dewi Nugraheni, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen” (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2017).

⁸ Teni Nurita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal: Ilmu-Ilmu Al-Qur’an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah* 03 (2018): 171.

tujuan pembelajaran tertentu. Yang berisi kombinasi antar teks, gambar-gambar, animasi, video dan suara yang dapat menarik perhatian peserta didik, serta dijalankan menggunakan aplikasi powerpoint.⁹

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, hasil belajar dapat dilihat dari hasil evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.¹⁰

5. KPK dan FPB

KPK dalam matematika disebut dengan kelipatan persekutuan terkecil, sedangkan FPB adalah faktor persekutuan terbesar. Untuk mencari KPK adalah dengan memilih kelipatan terkecil dari 2 bilangan yang ditanyakan, sedangkan untuk mencari FPB yaitu dengan memilih faktor terbesar dari 2 bilangan yang ditanyakan.¹¹

⁹ Ellistya Hayati Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI" (Skripsi, Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2020).

¹⁰ Wahyu Bagja Sulfemi dan Dede Supriyadi, "Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS," *Edutecno: Jurnal Pendidikan dan Administrasi Pendidikan* 18 (2018): 6.

¹¹ Nikenasih Binatari, dalam *Super Genius Olimpiade Matematika SMP, I* (Yogyakarta, 2006), 8.