

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis serta syarat perkembangan pendidikan harus mampu untuk potensi kompetensi peserta didik. Hal itu, membuat peserta didik dapat menerapkan apa yang telah diperolehnya dari pelajaran yang sudah diberikan disekolah, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang telah dihadapinya. Peran pendidik dalam sebuah pendidikan yaitu sebagai penentu dalam keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama pendidik yaitu merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran.¹ Dimana pendidik juga harus memilah dan memilih metode pembelajaran apa yang baik dan cocok untuk digunakan agar dapat terwujudnya suatu tujuan pembelajaran yang baik.

Pendidikan merupakan salah satu dari kunci dalam kemajuan suatu bangsa. Generasi-generasi hebat yang membangun negeri yang berkualitas ini juga didapatkan dari sebuah pendidikan yang baik. Kualitas pendidikan juga ditentukan oleh berhasilnya suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai. tentu saja dalam hal ini mempunyai banyak faktor pendukung. Salah satu diantaranya adalah minat belajar peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran. Dari proses belajar mengajar yang berkembang di sekolah yang terutama di kelas, umumnya ditentukan oleh adanya peran seorang guru dan peserta didik sebagai individu yang terlibat langsung didalam proses pembelajaran tersebut. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah

¹ Maunah Binti, *Ilmu Pendidikan* (Jogjakarta: Teras, 2009), 10.

ini sangat ditentukan oleh kemampuan seorang guru dalam mengajar dan penggunaan metode mengajar dalam kelas yang menarik.

Pendidikan yaitu segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Sedangkan pengertian pendidikan secara sempit yaitu sekolah. Pendidikan yaitu suatu pengajaran yang diselenggarakan di dalam lingkungan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, pendidikan adalah suatu usaha sadar dalam suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pembelajaran yang sedang berlangsung dalam segala hal lingkungan serta sepanjang hidup seseorang.

Sesuai dengan pengertian tersebut bahwa Pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan potensi individu agar nantinya berguna di masyarakat. Tentu saja ini membuat kedudukan pendidikan menjadi begitu penting.

Melalui penetapan yang sudah diatur oleh pemerintah yang terdapat pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Pada saat ini, merupakan pembelajaran abad 21 yang dimana pengetahuan menjadi landasan bagi segala aspek kehidupan. Peserta didik pada abad 21 ini termasuk dalam kategori generasi Z. Fasih teknologi serta

mampu dengan mudah mengoperasikan teknologi informasi beserta aplikasinya merupakan salah satu karakteristik dari generasi Z.²

Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pembelajaran, dimana materi pembelajaran dikemas dalam bentuk tematik-terpadu, proses pembelajarannya tidak terbatas hubungan antara pendidik dan peserta didik saja, namun melibatkan pendidik-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam. Pada proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk lebih kritis dan aktif dengan menggunakan pendekatan saintifik, berbasis penilaian otentik. Pendekatan saintifik terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan ini menjadikan pendidik bukan sebagai satu-satunya pusat informasi, dengan kata lain pembelajaran bukan hanya dari satu arah namun dua arah yaitu pendidik dan peserta didik.³

Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pembelajaran, dimana materi pembelajaran dikemas dalam bentuk tematik-terpadu, proses pembelajarannya tidak terbatas hubungan antara pendidik dan peserta didik saja, namun melibatkan pendidik-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam. Pada proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk lebih kritis dan aktif dengan menggunakan pendekatan saintifik, berbasis penilaian otentik. Pendekatan saintifik terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan ini menjadikan

² Nia Widiyastuti, DKK, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32, no. 1 (30 April 2018): 80, <https://doi.org/10.21009/PIP.321.9>.

³ Yuke Rindayu Sintya, DKK, "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5, no. 8 (30 Agustus 2020): 1105–6, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>.

pendidik bukan sebagai satu-satunya pusat informasi, dengan kata lain pembelajaran bukan hanya dari satu arah namun dua arah yaitu pendidik dan peserta didik.⁴

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini telah membawa perubahan yang sangat pesat bagi kehidupan manusia, sehingga telah mengubah paradigma manusia dalam mencari serta mendapatkan informasi dengan mudah. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang cukup berarti dalam perkembangan IPTEK.⁵ Pendidik sekarang ini dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi untuk sarana dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu interaksi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik. Erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan, dimana karakteristik peserta didik yang berbeda-beda.

Media pembelajaran adalah sebuah sarana pendukung dalam proses pembelajaran agar lebih memudahkan pendidik dalam menyalurkan maupun menyampaikan pesan sehingga terwujudnya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga sebagai alat dan teknik sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membangkitkan rasa semangat peserta didik ketika kegiatan pembelajaran. Seorang pendidik harus dapat memiliki kemampuan untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran. Ada beberapa macam jenis media pembelajaran, salah satunya yaitu *multimedia interaktif*.

⁴ Sintya, DKK, 1105–6.

⁵ Sepita Ferazona Sepita dan Suryanti Suryanti, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Limnologi :,” *Journal of Research and Education Chemistry* 2, no. 2 (12 November 2020): 102–3, [https://doi.org/10.25299/jrec.2020.vol2\(2\).5826](https://doi.org/10.25299/jrec.2020.vol2(2).5826).

Multimedia yaitu perpaduan antara teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video sebagai sarana dalam menyampaikan suatu tujuan tertentu. Multimedia interaktif yaitu sebuah perantara untuk menyampaikan pesan secara kolaborasi dari berbagai unsur yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga pesan informasi untuk peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Multimedia interaktif dapat diciptakan melalui berbagai macam aplikasi, salah satunya adalah PPT Interaktif (*Power Point Interaktif*). Multimedia *Interaktif* dapat diciptakan melalui berbagai macam aplikasi, salah satunya adalah *Power Point Interaktif*.

Melalui hasil wawancara guru kelas IV-B MIN 3 KEDIRI dan observasi lapangan yang sudah dilakukan kelas IV-B MIN 3 KEDIRI, diketahui bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari perilaku peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti yang ditemui di lapangan bahwa banyak peserta didik yang kurang memperhatikan ketika pelajaran berlangsung, mereka malah asyik ngobrol dengan temannya, bahkan ada juga yang bermain di mejanya, sehingga hal ini dapat disebabkan oleh guru yang kurang pandai dalam memanfaatkan media pembelajaran yang terdapat di sekolah tersebut. Persoalan yang telah didapat melalui observasi lapangan adalah guru masih monoton dalam penggunaan media.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV-B yaitu berupa bahan ajar yang berbentuk LKPD saja. Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik menggunakan bahan ajar berupa buku LKPD dari kemendikbud, buku penunjang dari fokus, selain itu juga mengambil sumber dari internet. Diketahui bahwa dalam pembelajaran pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab. Fasilitas yang telah disediakan oleh pihak sekolah sudah cukup

memadai. Namun, pemanfaatan kemajuan teknologi belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan membuat dan mengembangkan media agar menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini berupa multimedia interaktif dengan menggunakan *Power Point Interaktif*. Disebut multimedia interaktif, karena melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dalam menggunakan media tersebut. Selain itu kegiatan pembelajaran juga akan lebih hidup, tidak mudah membuat peserta didik cepat bosan dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran IPA kelas IV-B MIN 3 Kediri"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengetahui permasalahan mata pelajaran IPA materi Metamorfosis kelas IV-B MIN 3 Kediri. Oleh sebab itu, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan PPT interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Metamorfosis kelas IV-B MIN 3 Kediri ?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan PPT inetraktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Metamorfosis kelas IV-B MIN 3 Kediri
3. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan PPT interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Metamorfosis kelas IV-B MIN 3 Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PPT Interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Metamorfosis kelas IV-B MIN 3 Kediri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis PPT Interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Metamorfosis kelas IV-B MIN 3 Kediri.
3. Mengetahui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV-B di MIN 3 Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. PPT Interaktif merupakan media dalam pembelajaran yang berisi materi metamorfosis pada mata pelajaran IPA.
2. Media pembelajaran memuat beberapa komponen:
 - a. Teks
 - b. *Image*
 - c. Vidio pembelajaran
3. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:
 - a. Pembukaan yang berisikan menu kompetensi dasar.
 - b. Petunjuk penggunaan media.
 - c. Meteri pembelajaran yang berisikan tentang materi yang disajikan dengan teks, *image*, vidio.
 - d. Quiz berisi beberapa soal jenis salah-benar yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
4. Media ini menggunakan tombol navigasi yang mudah untuk digunakan oleh pengguna.
5. Media pembelajaran PPT inetraktif di desain menarik dan dapat merangkum materi pembelajaran.
6. Media pembelajaran PPT Interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
7. Media PPT Interaktif dilengkapi dengan gambar yang menarik, animasi yang beragam, gambar-gambar yang sesuai dengam materi, adanya vidio yang dapat menarik perhatian peserta didik, serta adanya kuis-kuis yang menarik.

8. Pada media pembelajaran PPT Inetraktif menggunakan *Microsoft powerpoint 2010*. Pengguna dapat membuka file PPT Interaktif jika mempunyai *Microsoft Powerpoint*.
9. Media pembelajaran PPT Interaktif ini dimasukan pada CD dan dapat dibuka jika mempunyai *Microsoft Powerpoint*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi sumber belajar dan dapat menjadi pelengkap untuk peserta didik ketika belajar. Maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran PPT Interaktif
 - b. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik
 - c. Bahan untuk meningkatkan motivasi serta minat dan kreatifitas belajar peserta didik
2. Bagi Pendidik
 - a. Penambah kreativitas pendidik untuk mencapai suatu kompetensi peserta didik yang diinginkan
 - b. Memudahkan membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dalam membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik
 - c. Sebagai referensi pendidik untuk mengembagkan media pembelajaran
3. Bagi Sekolah
 - a. Membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran
 - b. Memberikan kontribusi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pengalaman dan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PPT Interaktif
- b. Meningkatkan kreatifitas peneliti dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PPT Interaktif
- c. Mengetahui teknik perancangan media pembelajaran interaktif berbasis PPT Interaktif

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan PPT Interaktif yaitu:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran interaktif ini dapat menarik minat peserta didik, sehingga peserta didik dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Media pembelajaran interaktif ini menjadi penunjang pembelajaran pada kurikulum 2013, sehingga dapat membantu pendidik dalam memberikan materi.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas pada materi metamorfosis mata pelajaran IPA
- b. Populasi penelitian hanya terbatas pada peserta didik kelas IV-B MIN 3

KEDIRI

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian peneliti yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti

skripsi, tesis, disertasi atau jurnal penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Naila Fauziah Rahmani dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VII D.I. Yogyakarta” bahwa penelitian tersebut berfokus untuk menghasilkan sebuah media yaitu *Powerpoint* Interaktif. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall penelitian ini dilakukan di SMP yang bertempat di daerah Yogyakarta. Media yang dihasilkan ini memenuhi kriteria valid, yang artinya bahwa media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indriyanti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Kelas V SD Negeri Depok”, bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berupa *Powerpoint* Interaktif yang valid dan efektif sebagai salah satu media pembelajaran. Penelitian ini dinyatakan valid. Hal ini diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respon dari peserta didik. demikian dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pneumatik untuk Siswa Program Diklat Listrik Instalasi SMK. Penelitian ini dilakukan oleh Dyah Ayu Prihatini, mahasiswa Program Pascasarjana UNY pada tahun 2010. Multimedia yang dibuat dengan program Macromedia Flash tersebut memungkinkan pengguna memilih menu apa yang

dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran pneumatic terbukti efektif berdasarkan evaluasi sumatif dengan membandingkan antara kelas ujicoba dengan kelas kontrol dengan selisih skor rata-rata 10,5.

Berdasarkan ketiga penelitian diatas mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ngulang materi sesuai dengan kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Ketiga penelitian diatas menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menghasilkan *Output* yang lebih unggul daripada proses pembelajaran yang belum menggunakan multimedia interaktif.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya penegasan istilah pada judul penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini merupakan suatu strategi yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa PPT Interaktif.

2. Media pembelajaran

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media pembelajaran pada penelitian ini berupa media pembelajaran Interaktif yaitu PPT Interaktif untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

3. Minat belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Minat belajar peserta didik dapat timbul dikarenakan suatu objek yang membuat dia tertarik untuk mengetahuinya, sehingga ia akan aktif dan berpartisipasi sampai memperoleh kebanggaan atau kepuasan terhadap sesuatu diminatinya.