

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup anak yang selaras dengan alam dan masyarakat. Berdasarkan Depdiknas Undang Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar yang direncanakan untuk menghasilkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif meningkatkan potensi yang terdapat pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan serta keterampilan untuk hidup mandiri, bermasyarakat dan bernegara.¹

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada hari senin 20 September 2021 di kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda, diketahui bahwa dari 32 dari 34 peserta didik masih mendapatkan nilai jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dengan nilai rata-rata peserta didik 44,70 pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam pada materi gaya, yang sangat jelas bahwa nilai hasil peserta didik yang tidak lebih besar daripada peserta didik yang tuntas. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas terdapat beberapa kendala yaitu kurangnya penerapan materi dengan menggunakan media yang ada di lingkungan kelas, pembelajaran hanya menggunakan media video dari *YouTube* yang berdurasi lebih dari 15 menit sehingga peserta didik merasa

¹ Depdiknas. *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)

bosan dengan materi yang disampaikan, disamping itu durasi pembelajaran di kelas yang singkat yang dikarenakan pandemi yang mengakibatkan penyampaian materi kurang maksimal dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pada muatan IPA yang materinya tanpa disadari sering dijumpai oleh peserta didik pada lingkungan sekitar, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dikembangkanlah media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dalam hal ini materi yang digunakan adalah materi gaya.

Menurut S. Nasution dalam hasil belajar yaitu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan serta penghayatan dalam pribadi individu yang belajar.² Dalam Bloom menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan menurut Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.³ Dengan demikian hasil belajar adalah merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Media pembelajaran interaktif yaitu media yang memanfaatkan pembelajaran berbasis teks interaktif yang berisikan materi. Dengan melalui media pembelajaran interaktif peserta didik diharapkan peserta didik

² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 155

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 6-7

berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran⁴ dan memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar.⁵

Media pembelajaran interaktif adalah media yang menuntut peserta didik mempraktekkan suatu keterampilan. Media berbasis komputer ini menciptakan lingkungan atau suasana belajar multimedia dengan sistem penyajian pelajaran menggunakan visual, suara, dan materi video dengan kontrol komputer sehingga peserta didik tidak hanya mendengar dan melihat gambar serta suara, melainkan juga memberi respon yang aktif.⁶ *Microsoft PowerPoint* adalah merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif dan sangat mudah digunakan untuk semua kalangan.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggara media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini memiliki keunggulan, seperti terdapat berbagai macam fitur-fitur menarik yang mampu membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar, mudah digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, selain itu juga terdapat penelitian yang menyatakan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dapat meningkatkan kognitif anak untuk belajar karena terdapat gambar, suara dan suara yang dibuat dalam bentuk *PowerPoint*. Dalam tindakan awal indikator kinerja yang hanya mencapai

⁴ 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*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2017

⁵ Talizaro Tafanao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 02, No. 2, 2018

⁶ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), 60

⁷ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 05, No. 1. 2021

44,70% pada tahap akhir yang dilaksanakan melalui post-test diketahui ketuntasan kegiatan peserta didik mencapai 88,23%. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sudarto dan Farida Nugrahani juga menyatakan bahwa dari hasil penelitian menunjukkan persentase dari berbagai aspek memperoleh kategori layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dianggap layak diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar di MI Miftahul Huda Lamong.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *PowerPoint* Interaktif pada pelajaran IPA materi gaya peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Lamong dan mengetahui efektivitas penggunaan media *PowerPoint* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA materi gaya kelas IV MI Miftahul Huda Lamong menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dan belum adanya pengembangan pembelajaran melalui *PowerPoint* Interaktif yang dilaksanakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV MI Miftahul Huda Lamong, maka penulis memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, dengan media pembelajaran ini diharapkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik, dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pengembangan media ini akan dilakukan melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint**

Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPA Materi Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Lamong”

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada materi gaya untuk peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Lamong.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada materi gaya untuk peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Lamong.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Lamong.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya di kelas IV MI Miftahul Huda Lamong. *PowerPoint* Interaktif tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini diterapkan menggunakan program aplikasi *Microsoft Office*.
2. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan *PowerPoint* Interaktif ini menggunakan aplikasi pengeditan gambar dan animasi seperti *unscreen*.
3. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini juga dikemas dalam bentuk *VCD (Video Compact Disk)* yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka.

4. Dalam media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif memuat:
 - a. Pembukaan, meliputi logo IAIN Kediri dan logo PGMI, judul materi dan identitas pembuat.
 - b. Isi, meliputi materi muatan Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi gaya.
 - c. Latihan soal, meliputi soal – soal latihan.
 - d. Penutup, meliputi do'a setelah belajar.
5. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dilengkapi menu petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal atau kuis dan profil pembuat media.
6. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif disertai dengan lembar petunjuk penggunaan media untuk pendidik dan peserta didik.

Dalam pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini berisikan muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya yang disajikan dengan bahasa yang dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik, disertai dengan gambar yang menarik, animasi, audio, dan terdapat soal latihan. Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dapat digunakan dengan menggunakan bantuan *laptop* atau komputer.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun kegunaan penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya diharapkan:

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik,
- b. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi belajar, dan
- c. Dapat memberikan alternatif bagi peserta didik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam belajar.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya diharapkan:

- a. Dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajar muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya pada saat proses pembelajaran serta dapat merangsang kreativitas pendidik dalam mengembangkan multimedia pembelajaran,
- b. Dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan pendidik terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik, dan
- c. Dapat meningkatkan kesadaran pendidik akan pentingnya teknologi.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya diharapkan:

- a. Mendapatkan produk berupa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan mutu sekolah, dan
- b. Dapat memberikan informasi serta masukan untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan

zaman maupun perkembangan teknologi sehingga mendukung pencapaian program pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya diharapkan:

- a. Dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas peneliti dalam membuat suatu produk berupa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif,
- b. Dapat mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi pendidik, dan
- c. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti dalam merancang media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang kreatif dan inovatif sehingga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan informasi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.
- b. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dapat membantu meringankan pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

- c. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Keterbatasan pengembangan pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dibatasi pada materi gaya kelas IV MI Miftahul Huda Lamong.
 - b. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini yaitu uji validasi para ahli dan hasil belajar peserta didik kelas IV.
 - c. Uji coba media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif hanya dilakukan di kelas IV MI Miftahul Huda Lamong.
 - d. Uji coba media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif hanya dilakukan untuk memperoleh peningkatan nilai kognitif dan psikomotorik.
 - e. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa pembelajaran dengan materi gaya.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Terdahulu tentang Media Pembelajaran

Sebelum penelitian ini terdapat beberapa penelitian tentang media pembelajaran yang telah diterapkan pada kelas empat SD/MI yang dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama oleh Sari dan Anugraheni dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui

kelayakan dan tahapan pengembangan media pembelajaran yang berbasis Android pada pembelajaran tematik kelas empat tema 6 subtema 1 di sekolah dasar. Penelitian ini memperoleh presentase 96,4% dari penilaian hasil validasi ahli materi dan 91,7% dari hasil validasi media. Hasil dari yang diterima dari validator menunjukkan media pembelajaran berbasis android ini sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran.⁸

Kemudian penelitian berikutnya yang berjudul “Penerapan Media Poster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III MI Hayatul Islam Kabupaten Subang”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media poster dan mengetahui gambaran proses pembelajaran akidah akhlak terpuji di kelas III MI Hayatul Islam Cileat Subang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil motivasi peserta didik sebelum menggunakan media poster masih sangat kurang yaitu 31,5. Pada siklus pertama rata-rata mencapai 48,7 lalu siklus kedua 68,3 dengan kriteria sangat baik.⁹

Dari kedua penelitian terhadap media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tepat dan menarik sehingga mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

⁸ Nila Sari, Indri Anugraheni. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar”. *Jurnal Guru Kita*, Vol. 5, No. 2, 2021

⁹ Badriah, Ida Nurul. “Penerapan Media Poster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III MI Hayatul Islam Kabupaten Subang”, Thesis. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Sunan Gunung Djati, 2019

2. Penelitian Terdahulu tentang Media *Microsoft Powewpoint*

Sebelum penelitian ini dilakukan sudah terdapat tulisan atau penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menerapkan media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran yang berbeda dan sekolah yang berbeda. Penelitian tersebut antara lain:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Sumiadi dan Asma'iyah dengan judul "Penerapan Multimedia Interaktif *Microsoft Power Point* untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV MI Maraqitta'limat". Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MI Maraqitta'limat Panggung menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar peserta didik sejumlah 20 butir soal pilihan ganda dan lembar observasi untuk pendidik dan peserta didik. Pada siklus pertama persentase ketuntasan klasikal mencapai 46,66% dan pada pertemuan kedua persentase ketuntasan klasikal mencapai 66,66%. Berdasarkan hasil siklus pertama dan kedua yang dilakukan menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,66% yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian kedua dilakukan oleh Anggara dengan judul penelitiannya yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini". Penelitian ini memiliki tujuan untuk memanfaatkan teknologi penggunaan

media *PowerPoint* yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran dan bagaimana keefektifan media *PowerPoint* untuk meningkatkan kognitif dan kemampuan sosial pada anak usia dini. Dalam tindakan awal indikator kinerja hanya mencapai 41,17% kemudian pada tahap akhir yang dilaksanakan melalui post-test diketahui ketuntasan kegiatan peserta didik mencapai 88,23%. Perhitungan hasil percobaan memperlihatkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada kognitif anak dalam belajar, sebagai awal kemampuan anak dalam bersosialisasi, metode baru pengajaran yang tidak membosankan, anak lebih cakap menangkap, dan juga dalam hal perilaku, belajar memainkan peran dan mengembangkan sikap sosial yang pantas diterima oleh lingkungan sekitar.

Disimpulkan dari kedua penelitian terdahulu pembelajaran *Microsoft PowerPoint* menunjukkan keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar dan kognitif peserta didik serta sebagai awal kemampuan anak dalam bersosialisasi, metode baru pengajaran yang tidak membosankan, anak lebih cakap menangkap, dan juga dalam hal perilaku, belajar memainkan peran dan mengembangkan sikap sosial yang pantas diterima oleh lingkungan sekitar.

3. Penelitian Terdahulu tentang Hasil Belajar

Penelitian yang dilakukan oleh Ika dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa” memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media berbasis komputer dengan yang menggunakan metode

konvensional ditinjau dari motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing Batang tahun ajaran 2016/2017. Menurut hasil penelitian nilai rata-rata peserta didik yang diajar menggunakan media berbasis komputer adalah 23.429 sedangkan yang diajar menggunakan metode konvensional adalah 17.517 yang berkesimpulan terdapat perbedaan yang sangat signifikan terhadap keduanya.¹⁰

Penelitian kedua oleh Siska yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang menggunakan media video serta gambar dan pembelajaran mandiri terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam terhadap korelasi isi antara sumber daya alam dengan lingkungan dan teknologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam antara kelompok yang diberi media video dan kelompok yang diberi media gambar dan terdapat interaksi antara media pembelajaran mandiri terhadap hasil belajar alam.¹¹

Dari kedua penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

¹⁰ Ika Soimah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, Vol. 5, No. 1. 2018

¹¹ Siska Oktavera, “Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2. 2015

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka dibutuhkan beberapa penjelasan istilah pada judul penelitian dan pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan optimal dan dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran
2. *PowerPoint* Interaktif adalah sebuah perangkat lunak atau *software* yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam *PowerPoint* terdapat banyak menu yang memungkinkan pengguna untuk berkreasi dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.
3. Muatan Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu atau pengetahuan yang bersifat objektif mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya, hal ini berarti Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari semua benda, peristiwa, dan gejala yang muncul di alam.
4. Materi Gaya adalah salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV semester 2 SD/MI yang membahas mulai dari pengertian gaya, macam-macam gaya, dan pemanfaatan gaya dalam kehidupan sehari-hari.