

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pada abad ke-21 ini pendidikan berubah, yang mana guru dan siswa sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan siswa agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakatnya, mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta ikut serta dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan bangsanya. Pengaruh teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk perubahan dan inovasi yang terjadi dalam sistem pembelajaran khususnya penggunaan media, yang pada pembelajaran sebelumnya menggunakan media-media konvensional sekarang berubah ke sistem teknologi dan informasi. Peran guru bukan hanya sebagai satu-satu sumber belajar melainkan juga berperan sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa, untuk itu guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, baik dari segi penggunaan metode, model, strategi, media dan perangkat pembelajaran lainnya. Tercapainya tujuan pembelajaran akan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka guru harus mampu merencanakan proses pembelajaran yang akan dilakukan ketika berada di dalam kelas. Maka dari itu sekolah dan guru dituntut untuk beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan pembelajaran dengan penyesuaian perkembangan zaman. Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengutip dari jurnal (Nafisah, 2021:1-2) menurut Daeng dalam Ratumanan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan faktor terpenting dalam meningkatkan dan menghasilkan kualitas siswa. Pembelajaran dipandang sebagai upaya untuk memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan pemahamannya tentang suatu pengetahuan tertentu. Metode pembelajaran dan penggunaan media sangat penting di dalam kelas dan digunakan oleh guru untuk memberikan materi yang menentukan tercapainya keberhasilan pembelajaran.

Realita yang terlihat pada proses pembelajaran saat ini adalah guru melakukan proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Di sini guru sebagai pusat pembelajaran atau disebut dengan *teacher centered*, dan pembelajaran yang dilakukan masih belum bervariasi. Dalam proses pembelajaran ini siswa hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru dan adanya permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa. Kadang dalam pembelajaran yang seperti ini siswa menjadi kurang aktif, kondisi kelas menjadi tidak kondusif, siswa bermain sendiri di dalam kelas, siswa mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung. Setiap kegiatan belajar mengajar mempunyai tujuan yang berbeda, karena itu diperlukan cara yang berbeda pula dalam proses belajar mengajar yaitu dengan penggunaan media. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat media dapat membuat siswa bersifat acuh tak acuh terhadap materi pembelajaran yang diberikan, dan akibatnya siswa bersifat pasif. Diperlukan adanya media pembelajaran bervariasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Media yang digunakan hanya berupa gambar dan dianggap siswa sudah membosankan. Guru memerlukan media yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dengan metode konvensional sangatlah kurang efektif digunakan di dalam kelas.

Peserta didik membutuhkan bantuan benda-benda yang konkret sebagai media untuk membantu mereka memahami penjelasan dari materi yang disampaikan oleh guru. Media sebagai salah satu alat bantu untuk memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar dan alat tersebut memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar siswa serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar siswa sesuai dengan taraf berpikir siswa. Oleh sebab itu, perencanaan program media yang dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diarahkan pada tujuan yang akan dicapai. Penggunaan media pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian dari guru. Melalui media diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehingga terciptalah interaksi edukatif.

Selain itu, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi antusias siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media Interaktif merupakan media konkret dan cocok apabila digunakan pada siswa Sekolah Dasar, karena berada pada tahap operasi konkret di mana penggunaan benda-benda nyata sangat diperlukan untuk membantu pemahaman siswa. Pemilihan media yang baik salah satunya adalah harus menarik, praktis, luwes, dan bertahan. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media interaktif sebagai media pembelajaran menekankan pada pemahaman secara konkret. Proses ini akan membuat pemahaman yang dimiliki menjadi lebih lama dan bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Harapannya dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam pembelajaran.

Mengutip pada jurnal (Filayati, Merlia, 2016:174) menurut Susanto hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik

yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses pendidikan. Salah satu media yang menarik dan inovatif berbasis teknologi komputer adalah media *powerpoint*, media *powerpoint* adalah media presentasi yang berasal dari *software* komputer (berbasis komputer). Media *Powerpoint* sangat efektif bila digunakan di dalam kelas. Penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat dijadikan sebagai cara yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Mengutip pada jurnal (Dewi & Manuaba, 2021:77-78) Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif. *Microsoft Powerpoint* juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Sama halnya yang dikutip pada jurnal (Pambudi et al., 2021:3) dari berbagai macam tampilan media *powerpoint*, peneliti tertarik untuk menggunakan media *powerpoint* interaktif, dimana didalamnya berisi bahan ajar, video pembelajaran, serta kuis yang dikemas semenarik mungkin. Media ini memuat hal-hal yang dapat mengefektifkan waktu siswa dalam belajar, siswa dilatih untuk banyak berfikir dengan bantuan media yang tampilannya menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa. Penggunaan media *powerpoint* interaktif memiliki dampak positif terhadap siswa yang kurang disiplin dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih disiplin karena mereka ditumbuhkan semangatnya dengan tampilan bahan pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media *powerpoint* interaktif. Seperti yang dikutip pada jurnal (Susilowati et al., 2021:147) menurut Herlanti media ini memiliki keunggulan antara lain: a. dapat menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara

fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi pelajaran, b. dapat mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah, c. mempunyai kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian, d. mampu mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kiestetik, atau yang lainnya

Dari beberapa pemaparan di atas, media *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Berkaitan dengan itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan *Systematic Literature Review (SLR)* dengan judul “Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penulisan ini adalah “Bagaimana gambaran penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar?”

## **C. TUJUAN**

### **1. Tujuan umum**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah dapat mengetahui gambaran penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

### **2. Tujuan khusus**

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *powerpoint* interaktif di sekolah dasar baik dari cara penggunaan dan pelaksanaannya.

## **D. MANFAAT**

### **1. Manfaat dalam bidang akademik**

- a) Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi tentang gambaran mengenai penggunaan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar
- b) Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, serta menambah wawasan dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian

### **2. Manfaat dalam bidang pelayanan masyarakat**

- a) Dapat dijadikan data dasar dan sumber informasi bagi masyarakat dan tenaga pendidik ataupun guru dalam supervise agar dapat memilih teknologi sebagai media pembelajaran baik dalam kegiatan daring ataupun luring

### **3. Manfaat dalam bidang penelitian**

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian di bidang yang sama