

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang efektif dan efisien, yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara maksimal.¹ Dalam hal ini, seorang guru harus memiliki kemampuan yang lebih dalam merencanakan strategi pembelajaran dengan baik agar proses belajar mengajar berjalan dengan optimal, karena merekalah yang menjadi dasar utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.² Sehingga peran guru dalam hal ini sangat penting guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memegang peran yang sangat vital bagi negara, sehingga pemerintah sebaiknya melakukan berbagai perbaikan terhadap sistem pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, menuntut ilmu demi mendapatkan pendidikan menjadi suatu keharusan.

Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³ Tujuan belajar adalah mencapai hasil yang diharapkan, sehingga proses pembelajaran harus dilakukan dengan baik.

¹Apriyanti Widiensyah, Peranan Sumber Daya Pendidikan Sebagai Faktor Penentu Dalam Manajemen Sistem Pendidikan, *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*. Vol 18, No. 2, 2018. hlm. 231.

² Siti Aminah, dkk, Pembelajaran Di Sekolah Dasar, *Jurnal pendidikan dan Konseling*. Vol. 4, No. 3, 2022. hlm. 244.

³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010). hlm. 2.

Namun, sering kali ditemukan bahwa banyak siswa masih kurang menguasai materi yang diajarkan. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang memadai. Selain itu, peran guru juga sangat penting dalam melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan menyampaikan materi dengan menarik.

Perkembangan ilmu pengetahuan berjalan dengan pesat seiring dengan kemajuan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut dibarengi dengan kemajuan teknologi yang ada.⁴ Pada saat ini, sekolah biasanya sudah menyediakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Perkembangan tersebut memiliki pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan tersebut, pendidikan mengalami kemajuan yang mengakibatkan perubahan dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya alat bantu pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan perubahan yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Akan tetapi, saat ini biasanya guru masih menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan materi, seperti menggunakan metode ceramah, penggunaan papan tulis, buku cetak dan tugas. Siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta akan mudah bosan, yang mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran, biasanya guru menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang populer di era digital saat ini adalah *powerpoint*, yang biasa digunakan sebagai alat bantu presentasi.

⁴ Rosnawati, Ahmad Syukri Badarussyamsi, and Ahmad Fadhil Rizki, Aksiologi Ilmu Pengetahuan dan Manfaatnya Bagi Manusia, *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol. 4, No. 2. 2021. hlm. 190.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan/informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan tertentu. Dalam hal ini, media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar.⁵ Media interaktif dalam pembelajaran tidak hanya menjadi alat atau sarana untuk menyampaikan pesan/informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan tertentu, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam eksplorasi dan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.

MIN 7 Tulungagung adalah sebuah Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang terletak di Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) adalah sekolah dasar yang dikelola oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. MIN 7 Tulungagung menyediakan pendidikan dari kelas 1 hingga kelas 6, dengan menggunakan kurikulum merdeka sebagai kurikulum madrasah.

MIN 7 Tulungagung merupakan sebuah lembaga madrasah yang sangat kooperatif dan terbuka terhadap para peneliti yang ingin melaksanakan penelitian di lembaga ini. Dengan dukungan penuh dari pihak sekolah, peneliti diberikan kemudahan dalam mengakses data dan informasi yang diperlukan. Hal ini mencerminkan komitmen MIN 7 Tulungagung dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Selain itu, kerjasama yang baik antara pihak

⁵ Ahmad Arifin Zain dan Widya Pratiwi, Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD, *Elementary School*. Vol. 8, No. 1, 2021. hlm. 75.

sekolah dan peneliti diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan di madrasah tersebut.

Peneliti memilih melakukan penelitian pada kelas 5 karena alasan pra-penelitian yang kuat, yakni sebelumnya peneliti telah melaksanakan kegiatan magang di MIN 7 Tulungagung dan ditugaskan pada kelas 5. Selama periode magang tersebut, peneliti telah mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dinamika kelas, karakteristik siswa, serta metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Pengalaman langsung ini memberikan peneliti wawasan berharga dan kedekatan dengan siswa kelas 5, sehingga memungkinkan untuk merancang penelitian yang lebih relevan dan kontekstual. Selain itu, pengetahuan yang telah diperoleh selama magang juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi isu-isu penting dan area yang memerlukan perbaikan, yang dapat dijadikan fokus utama dalam penelitian ini.

Peneliti memilih mata pelajaran IPA sebagai fokus penelitian di kelas 5 MIN 7 Tulungagung karena beberapa alasan penting. Selama kegiatan magang, peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan spesifik dalam pembelajaran IPA, di mana guru masih dominan menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak. Metode ini dirasa kurang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep ilmiah yang dinamis dan membutuhkan visualisasi lebih nyata. Hal ini menimbulkan tantangan dalam pemahaman siswa yang perlu diatasi melalui penelitian ini.

Peneliti memilih menggunakan *powerpoint* interaktif sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas 5 MIN 7 Tulungagung karena beberapa alasan penting. Pertama, media yang dikembangkan dapat menghadirkan visualisasi konsep-konsep ilmiah yang lebih dinamis dan menarik

dibandingkan dengan buku cetak. Visualisasi ini membantu siswa memahami materi yang abstrak melalui gambar, animasi, dan video yang memperjelas penjelasan konsep. Kedua, media *powerpoint* interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan fitur-fitur interaktif video dan kuis, permainan edukatif, dan simulasi, siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran IPA berfokus pada pemahaman sistematis tentang alam. IPA tidak sekadar berisi kumpulan fakta, konsep, atau prinsip, melainkan juga merupakan proses penemuan. Pendidikan IPA di SD dan MI diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar.⁶ Pada mata pelajaran IPA di kelas SD/MI, salah satu materi yang diajarkan adalah materi tentang ekosistem.

Materi ekosistem merupakan salah satu topik yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah dasar. Materi ini bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang apa itu ekosistem, komponen penyusun ekosistem, jenis makanan hewan, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, rantai makanan serta daur hidup hewan.⁷ Meskipun materi ini penting, namun siswa seringkali merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diberikan, terutama karena materi tersebut dianggap terlalu sulit dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media

⁶ Popy K. Devi dan Sri Anggraeni, *Ilmu Pengetahuan Alam: Untuk SD/MI Kelas IV*. (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008). hlm. 4.

⁷Ramadhani Chaniago, *Biologi*. (Yogyakarta: Innosain, 2016). hlm. 187-207

pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, salah satunya dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

Melalui pengembangan media *powerpoint* interaktif, diharapkan pembelajaran IPA materi ekosistem dapat menjadi lebih menarik, efektif dan efisien bagi siswa.⁸ Penggunaan media tersebut dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui interaksi dengan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ari, Flora, dan Kriska tentang keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut pada pembelajaran tematik tema 6 kelas II efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian mereka, mereka menggunakan media interaktif yang terdiri dari animasi, dan video untuk mengajarkan materi tema 6 pada siswa kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.⁹ Dengan adanya media tersebut, siswa akan lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hanny dan Nurafni tentang pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar,

⁸ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi, *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. Vol. 2, No. 2, 2015. hlm. 187.

⁹ Ari Metalin Ika Puspita, Flora Puspitaningsih, dan Kriska Yuki Diana, Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 1, 2020. hlm. 51.

menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media tersebut menarik siswa untuk antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁰ Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti media *powerpoint* interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki tingkat pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan media tersebut juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu siswa dalam mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran.

Penggunaan media *powerpoint* interaktif juga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai media pengajaran di kelas atau sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa.¹¹ Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa harus tergantung pada jadwal pelajaran di sekolah. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel.

Pengembangan media *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem, perlu dilakukan penelitian yang terstruktur dan terencana dengan baik.

¹⁰ Hanny Pramitha Putri dan Nurafni Nurafni, Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 6, 2021. hlm. 3541.

¹¹ Trisniawati Trisniawati, Arina Aulia Niswatul Muniroh, dan Retno Utaminingsih, Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V, *Perspektif Ilmu Pendidikan*. Vol. 35, No. 2, 2021. hlm. 133.

Penelitian ini akan mengevaluasi keefektifan media *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta mengevaluasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, pengembangan media *powerpoint* interaktif pada materi ekosistem menjadi hal yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Peristiwa ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian untuk menjawab permasalahan yang terjadi. Adapun alternatif pemecahan masalah dalam hal ini adalah dengan melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas 5 MIN 7 Tulungagung”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI?

3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI?
4. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran IPA materi ekosistem dalam meningkatkan pemahaman siswa. Adapun tujuan khususnya yaitu:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI.
2. Mengetahui desain media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI.
3. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI.
4. Mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI.
5. Mengetahui evaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di kelas 5 MI.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kemanfaatan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori tentang penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana media interaktif dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa.
2. Memberikan kontribusi dalam penyempurnaan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media interaktif dalam pembelajaran dan memperkaya pemahaman tentang proses belajar siswa.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media *powerpoint* interaktif untuk mata pelajaran IPA materi ekosistem untuk kelas 5 MI.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Dalam hal ini, media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.
3. Memberikan gambaran tentang pengembangan media interaktif yang efektif dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang serupa di masa depan, terutama dalam materi-materi yang sejenis.

E. Asumsi Pengembangan

1. Media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.

2. Fasilitas di sekolah memungkinkan untuk menggunakan media *powerpoint*.
3. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.
4. Guru memiliki peran penting dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran. Guru diharapkan mampu menyajikan materi dengan baik dan mengintegrasikan media *powerpoint* interaktif dengan metode pembelajaran yang tepat.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *powerpoint* interaktif untuk siswa kelas 5 MI mata pelajaran IPA materi ekosistem. Adapun rincian aspeknya sebagai berikut:

1. Program yang digunakan untuk mengasilkan produk

Pembuatan produk ini memerlukan beberapa program dan aplikasi pendukung. *Powerpoint* interaktif ini dibuat dengan program *Microsoft Powerpoint 2013* dan aplikasi pendukung seperti *google*, *canva* dan *eraser*.

2. Penyajian dan Isi

Sistematika penyajian *powerpoint* interaktif secara umum berisi cover, isi dan penutup. Adapun rinciannya sebagai berikut:

- a. Cover *powerpoint* interaktif yang terdiri atas judul materi yang dimuat dan tombol mulai.
- b. Isi yang berisi tampilan menu yang berisi tombol navigasi tujuan pembelajaran, materi, soal latihan, dan tentang.

- c. Materi berisi tentang apa itu ekosistem, komponen penyusun ekosistem, jenis makanan hewan, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, rantai makanan, daur hidup hewan, gambar serta video pendukung materi.
- d. Latihan soal yang berisi soal latihan dan menu pilihan jawaban.
- e. Penutup yang berisi tentang profil pembuat media.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini sangat penting untuk meminimalkan kemungkinan adanya perbedaan persepsi antara penulis dan pembaca. Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* interaktif merupakan bentuk media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Powerpoint* dan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti tombol navigasi, gambar, animasi, dan suara. Pembelajaran IPA materi ekosistem adalah materi pembelajaran kelas 5 MI yang meliputi apa itu ekosistem, komponen penyusun ekosistem, jenis makanan hewan, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, rantai makanan serta daur hidup hewan.

H. Sistematika Pembahasan

Dilakukan penyusunan laporan penelitian secara sistematis yang berguna untuk mempermudah pembaca menemukan dan memahami setiap bagian yang diperlukan dalam penelitian ini dengan urutan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul/*cover* depan, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar

motto, lembar persembahan, lembar prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

a. BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematikan pembahasan.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Terdiri dari kajian teori (tinjauan pengembangan, media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, dan materi ekosistem), model produk pengembangan dalam kajian islam, kajian lainnya, dan kerangka berpikir.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

d. BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Mencakup hasil penelitian dan pembahasan.

e. BAB V PENUTUP

Mencakup kesimpulan dari penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan biodata peneliti.