

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran apabila dilihat secara sepintas memang nampak sangat sederhana, hanya ada pendidik yang memberikan pembelajaran dan peserta didik yang memperhatikan, namun pada kenyataannya proses pembelajaran sangatlah kompleks, alasannya karena banyak aspek yang harus diperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah titik jenuh peserta didik. Peserta didik dapat merasa cepat bosan jika pembelajaran dilaksanakan secara monoton tanpa adanya interaksi, terutama bagi peserta didik yang duduk di bangku sekolah dasar (Rahmani & Abduh, 2022). Bagi peserta didik sekolah dasar yang masih tergolong anak-anak cenderung lebih menyukai bermain, pembelajaran membosankan akan membuatnya sulit berkonsentrasi dan berujung pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, pendidik yang ideal akan berupaya menggunakan berbagai cara agar pembelajaran berjalan dengan semestinya, misalnya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berguna bagi pendidik sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan sekaligus memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai apa yang hendak peserta didik pelajari (Nur, 2022).

Inovasi media pembelajaran yang menarik telah banyak diciptakan, terutama media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi. Hal ini dilatarbelakangi oleh semakin pesatnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memainkan peran penting dalam membentuk cara peserta didik belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi salahsatunya adalah media powerpoint interaktif. Berbeda dengan powerpoint pada umumnya, powerpoint interaktif memberikan tampilan dinamis dan melibatkan elemen-elemen seperti animasi, video, *hyperlink* dan interaktivitas lainnya.

Perkembangan teknologi ini sangat membantu dan telah menjadi acuan hidup

pada masa kini, namun tetaplah harus menjaga tradisi yang telah berkembang di masyarakat agar tradisi tersebut tidak punah tertelan perkembangan zaman. Tradisi yang muncul di berbagai daerah sangatlah beragam, seperti tarian daerah, bahasa daerah, pakaian adat, permainan tradisional dan lainnya. Cara yang bisa dilakukan agar kegiatan pembelajaran lebih terbarukan namun sekaligus dapat mempertahankan tradisi salahsatunya adalah dengan menerapkan media powerpoint interaktif berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan permainan tradisional adalah permainan tarik tambang dengan pembelajaran IPAS materi gaya di SD kelas IV.

Penerapan powerpoint interaktif dapat memberikan penjelasan visual yang mendukung konsep materi gaya serta dapat mendukung tujuan kurikulum merdeka dengan memberikan akses sumber daya belajar yang lebih bervariasi dan interaktif, sedangkan permainan tarik tambang dapat memperkuat penerapan konsep tersebut melalui aksi nyata sekaligus mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik (Jazlina dkk., 2022). Meskipun powerpoint interaktif telah digunakan dalam beberapa situasi pembelajaran, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami sejauh mana efektivitas media ini untuk membantu peserta didik di tingkat sekolah dasar dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Hal ini menjadi penting mengingat bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan harus didasarkan pada bukti empiris yang kuat.

Penelitian ini akan berfokus pada penerapan media powerpoint interaktif pada materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang di kelas IV SDN Pancatengah. Dengan melakukan penelitian ini, kita dapat memahami apakah penggunaan media powerpoint interaktif memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran di SD. Adanya penelitian ini harapannya dapat menjadi panduan praktis untuk pendidik di sekolah dasar dalam menerapkan powerpoint interaktif dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, serta memberikan kontribusi lebih lanjut terhadap pemahaman tentang penggunaan media dalam pendidikan dasar di Indonesia.

Melalui penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti memiliki harapan untuk dapat menjawab permasalahan kunci seperti seberapa efektif media powerpoint interaktif pada pembelajaran IPAS materi gaya untuk meningkatkan hasil belajar

Ardina Nurpatma, 2024

***PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik di SD kelas IV, bagaimana respon pendidik serta peserta didik dengan digunakannya powerpoint interaktif di SD. Semua informasi ini akan memberikan wawasan berharga tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar dan mungkin mengarah pada meningkatnya kualitas pendidikan tingkat SD.

Berdasarkan pengalaman serta observasi di SDN Pancatengah pada hari Rabu tanggal 30 Agustus 2023, peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang mengenal permainan tradisional daerah setempat. Penemuan ini diketahui ketika peneliti bertanya beberapa permainan tradisional yang barangkali dikenali peserta didik, seperti permainan galah, boyboyan, tarik tambang, pecele dan lain sebagainya. Namun sebanyak 20 dari 30 peserta didik tidak mengetahui jenis permainan tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Mulyani (2016) mengungkapkan bahwa anak-anak lebih sering bersosialisasi dengan dunia maya dibandingkan dengan lingkungannya, hal ini membuat minat anak dalam bermain bersama dilapangan menjadi berkurang dan lebih memilih untuk bermain secara *virtual* lewat permainan modern. Hal ini menjadi latar belakang mengapa permainan tradisional dikaitkan dengan pembelajaran. Posisi permainan tradisional dalam penelitian ini adalah sebagai contoh materi. Temuan dari hasil observasi yang selanjutnya adalah berkaitan dengan kendala ketika proses pembelajaran berlangsung yakni sebagian besar peserta didik cepat merasa jenuh. Memang ada juga peserta didik yang tetap memperhatikan meskipun terkadang terlihat bosan, tapi kebanyakan peserta didik cepat jenuh dan berujung tidak memperhatikan pendidik. Telah dilakukan beberapa upaya agar suasana kelas menjadi lebih nyaman dan tidak jenuh, seperti membuat hiasan kelas yang menarik, merubah posisi tempat duduk, hingga menambahkan *ice breaking* ketika peserta didik mulai jenuh. Usaha tersebut hanya bertahan pada awal pembelajaran di pagi hari saja karena peserta didik masih dalam keadaan segar, namun ketika mulai menuju waktu istirahat dan pulang sekolah, konsentrasi peserta didik cenderung buyar dan ingin segera menyelesaikan pembelajaran. Rasa jenuh ini berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar peserta didik karena pada waktu belajar mereka kurang memperhatikan dengan seksama (Rahmani & Abduh, 2022). Penurunan hasil belajar yang cukup signifikan ditemukan pada pelajaran IPAS materi gaya. Penurunan hasil belajar ini dirasa kurang oleh pendidik karena

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasil belajar peserta didik berada dibawah KKTP atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, KKTP menunjukkan nilai 70 namun pada kondisi nyata hasil belajar pada pelajaran IPAS materi gaya hanya mencapai rata-rata 60, hal ini terjadi diperkirakan karena karena kurangnya interaksi pendidik dengan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran serta pendidik yang kurang berpariatif dalam menggunakan media pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berlandaskan pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan media powerpoint interaktif pada pelaksanaan pembelajaran?
2. Bagaimana pengaruh penerapan media powerpoint interaktif materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang di SD kelas IV terhadap hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana efektivitas hasil belajar peserta didik dari penerapan media powerpoint interaktif materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang di SD kelas IV?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi respons peserta didik terhadap penggunaan powerpoint interaktif pada pelaksanaan pembelajaran.
2. Mengidentifikasi pengaruh penerapan media powerpoint interaktif materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang di SD kelas IV terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Mengidentifikasi efektivitas hasil belajar peserta didik dari penerapan media powerpoint interaktif materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang di SD kelas IV.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat dari Segi Teori**

Harapannya hasil akhir penelitian ini mampu menjadi bekal informasi serta memberikan sumbangsih bagi perkembangan pengetahuan di sekolah dasar khususnya dalam penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang.

### **2. Manfaat dari Segi Kebijakan**

Melalui kajian penelitian mengenai penerapan media powerpoint interaktif di sekolah dasar pada materi gaya ini, diharapkan dapat menjadi gambaran dan inspirasi untuk inovasi bagi pendidik agar senantiasa menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang dari tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam kebijakan kurikulum merdeka.

### **3. Manfaat dari Segi Praktik**

- a. Bagi peserta didik jika penelitian membuktikan efektivitasnya harapannya mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta kualitas pendidikan dengan menyeluruh.
- b. Bagi pendidik, harapannya penelitian ini mampu membantu untuk memberikan inspirasi dalam penggunaan media berbasis digital yakni media powerpoint interaktif.
- c. Bagi sekolah terkait dalam hal ini adalah Sekolah Dasar Negeri Pancatengah harapannya hasil penelitian ini mampu menjadi referensi atau gambaran dalam merancang dan mengimplementasikan media berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi.
- d. Bagi peneliti harapannya penelitian ini dapat berguna sebagai sarana mengimplementasikan wawasan peneliti selama perkuliahan di bidang pendidikan guru sekolah dasar untuk memecahkan sebuah persoalan di suatu sekolah dasar.

### **4. Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial**

Terlaksananya penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pemikiran positif bagi masyarakat serta dijadikan referensi oleh peneliti lainnya berkaitan  
Ardina Nurpatma, 2024

*PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan penerapan media powerpoint interaktif berbasis permainan tradisional tarik tambang pada materi gaya di SD kelas IV.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

BAB I Pendahuluan, didalam BAB ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, didalamnya memuat tentang teori-teori, serta tinjauan literatur yang relevan, penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran.

BAB III Metode Penelitian, didalamya terdiri dari desain penelitian, subjek penelitian, dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, dalam bagian ini membahas terkait temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, meliputi kesimpulan yang diambil setelah penelitian dilaksanakan, implikasi dan rekomendasi.