

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan di Indonesia masih terus berkembang sejalan dengan pesatnya teknologi di abad 21 ini, banyak kegiatan dalam dunia pendidikan yang mengharuskan menggunakan teknologi sebagai salah satu tuntutan yang tidak bisa dihindari. Tentunya banyak pengaruh besar yang dirasakan dalam dunia pendidikan dimana pembelajaran telah dituntut untuk mampu berjalan beriringan dengan teknologi yang ada seperti penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Tentu tidak dapat dipungkiri, sekarang sudah banyak sekolah dasar yang menggunakan media digital pada proses pembelajaran. Media pembelajaran digital mampu digunakan sebagai alat bantu baik secara fisik maupun nonfisik sebagai perantara antara guru dan juga peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara efektif dan efisien (Rahayu et al., 2022). Media terbagi menjadi dua yaitu media linier dan media interaktif namun secara isi di dalam media tersebut sama yaitu terdapat input dan juga output dapat berupa audio (suara dan musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Manurung, 2021). Menurut guru kelas V hasil belajar siswa yang rendah disebabkan karena sebagian besar siswanya kurang memahami bacaan pada saat membaca buku paket menjadikan siswa tidak memahami apa yang mereka telah baca.

Berdasarkan pengalaman mengajar pada kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7 ditemukan permasalahan pada hasil belajar siswa yang terbilang masih rendah. Saat bertanya kepada beberapa siswa kelas V mereka mengungkapkan bahwa materi dalam buku paket terlalu panjang dan monoton. Terkadang siswa kelas V juga kurang memahami isi bacaan yang terbilang sulit dipahami, tidak hanya itu siswa kelas V lebih tertarik ketika membaca dengan adanya gambar pendukung akan tetapi memang ada beberapa siswa juga yang minat membacanya kurang sehingga tidak memahami bacaan dalam materi pelajaran. Siswa juga seringkali merasa bosan ketika membaca buku yang

memang panjang dan juga hanya berupa teks saja. Terkadang ketika guru menginstruksikan untuk membaca buku paket siswa malah lebih asyik mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya. Ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang menyimak penjelasan gurunya karena hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket.

Dilihat dari hasil temuan observasi dan juga wawancara tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu penyebab siswa di kelas V kurang tertarik untuk memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang pada akhirnya ketika guru memberikan soal evaluasi berkaitan dengan materi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung mereka kebingungan untuk menjawab dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal karena kurangnya pemahaman siswa. Kurangnya minat membaca dan motivasi belajar menjadi latar belakang siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Ketika bertanya kepada guru kelas V ternyata guru tersebut jarang menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media belajar di kelas. Guru tersebut juga jarang memberikan motivasi ataupun memberikan semangat belajar seperti adanya *ice breaking* atau penggunaan media belajar yang beragam. Guru tersebut mengaku kurang mengetahui dan juga kurang mampu dalam menggunakan media digital untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun perihal minat membaca guru tersebut mengungkapkan bahwa rendahnya budaya literasi di SDN Parumasan memang karena kondisi sekolah yang kurang kondusif dengan siswa yang kurang dibiasakan untuk melakukan gerakan literasi sekolah.

Padahal gerakan literasi itu sangat penting untuk meningkatkan minat dan kebiasaan membaca siswa di sekolah dasar seperti yang diungkapkan oleh Maryono dalam (Utami & Yanti, 2022) bahwa dengan adanya budaya literasi yang diterapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa menjadi semakin luas. Jika tidak dibiasakan maka dampaknya akan sangat buruk seperti menurut survei tiga tahunan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dalam (Rusti, 2023) menjelaskan bahwa minat membaca dan menonton anak-anak yang terakhir

Dwi Imelda Talia, 2025

**ANALISIS PENGGUNAAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN PARUMASAN**

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

kali dilakukan pada tahun 2012 memperlihatkan hasil bahwa hanya sebesar 17,66% anak-anak Indonesia yang mempunyai minat untuk membaca dan sebesar 91,67% minat anak-anak Indonesia untuk menonton. Tidak hanya itu, Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara yang memiliki tingkat literasi rendah dalam (Muthia, 2024).

Namun, rendahnya minat baca dan motivasi belajar siswa dapat diatasi dengan menggunakan media digital. Selaras dengan Harjono dalam (Simbolon et al., 2022) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, penguasaan literasi digital dapat membantu proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih efisien, mudah, dan kuat bahkan dapat memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Selain itu, konten digital yang dikemas secara interaktif dan menarik seperti video, animasi, dan infografis dapat meningkatkan motivasi membaca siswa dalam (Amelia et al., 2024).

Digitalisasi dalam tuntutan pembelajaran menjadikan banyaknya penggunaan media interaktif yang beragam. Namun, media interaktif haruslah mampu menjadi media edukasi yang tepat sesuai kebutuhan siswa khususnya kelas V. Menurut Waluyanto (2005) dalam (Ratnasari & Ginanjar, 2020) bahwa media edukasi juga dapat digunakan sebagai media komunikasi visual dan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi dengan efektif. Selain itu, menurut Barkolas dalam (Putra et al., 2018) media edukasi berbasis interaktif adalah cara yang bagus untuk intervensi dimana dapat diterima oleh guru, orangtua, komunitas, dan anak itu sendiri. Salah satu media edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa *PowerPoint*. Namun, masih banyak *PowerPoint* yang digunakan hanya sebatas memindahkan tulisan buku ke dalam *PowerPoint* dengan tampilan yang monoton. Berbeda dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif berupa *games* yang memiliki karakteristik tersendiri sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media interaktif pembelajaran akan lebih menarik, interaktif,

Dwi Imelda Talia, 2025

**ANALISIS PENGGUNAAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN PARUMASAN**

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

jumlah waktu mengajar dan ceramah dapat dikurangi, sikap dan perhatian siswa ditingkatkan serta kualitas belajar yang lebih baik lagi (Kumalasani, 2018). Oleh karena itu, *PowerPoint* interaktif yang peneliti kembangkan disajikan dengan tema tampilannya yaitu petualangan dengan konsep kolaborasi secara kelompok dan juga individu yang nantinya menjadi media edukasi bagi siswa di kelas V dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajarnya. Penggunaan *PowerPoint* interaktif ini sejalan dengan bagian dari media digital yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (2020) dalam (Aisyah et al., 2025) bahwa media digital untuk pembelajaran memungkinkan integrasi teks, audio, video, dan komponen interaktif lainnya sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efisien bagi siswa.

Penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai salah satu media edukasi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena digunakan pada proses pembelajaran yang secara tidak langsung siswa terlibat aktif sekaligus membaca materi yang disajikan dalam media interaktif tersebut. Karena dalam media interaktif penyajian materi yang ada dikemas dalam format yang lebih efektif dan efisien dengan didukung oleh gambar-gambar yang disediakan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan (Supardi, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana pemahaman membaca dan hasil belajar itu saling berhubungan. Ketika minat baca siswa semakin tinggi maka siswa akan memiliki pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik (Fatayan et al., 2022).

Pembelajaran pada abad 21 ini menekan para guru agar menjadi lebih melek teknologi dan mampu berkreatifitas dengan menyesuaikan semua kebutuhan yang siswa butuhkan dalam berbagai aspek (Yuliyanti, 2022). Dengan adanya penggunaan media interaktif sebagian besar mampu membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Oleh sebab itu berlandaskan dari paparan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *PowerPoint* Interaktif sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Parumasan.”

Dwi Imelda Talia, 2025

**ANALISIS PENGGUNAAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN PARUMASAN**

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

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapatkan, di antaranya:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Parumasan?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas V SDN Parumasan terhadap penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS?
3. Bagaimana tanggapan guru kelas V SDN Parumasan terhadap penggunaan *PowerPoint* Interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SDN Parumasan?
4. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN Parumasan setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Parumasan.
2. Untuk menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk menganalisis tanggapan guru terhadap penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V.
4. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Parumasan.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan bagi para pihak terkait, baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaatnya dapat dijadikan sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media *PowerPoint* interaktif sebagai media

Dwi Imelda Talia, 2025

**ANALISIS PENGGUNAAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN PARUMASAN**

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

yang dapat memikat daya tarik peserta didik dan mampu menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Berikut ini adanya beberapa manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak terkait, diantaranya yaitu:

##### 1. Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis seberapa besar peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

##### 2. Bagi Guru

Kontribusi penelitian ini bagi guru bisa juga sebagai alternatif media digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 3. Bagi Siswa

Manfaat yang dirasakan siswa sebagai bentuk pengalaman belajar yang berbeda pada pembelajaran sebelumnya dan menciptakan ruang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media interaktif.

##### 4. Bagi Sekolah

Sekolah secara langsung dan tidak langsung telah melakukan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan di era digital. Hal tersebut dapat menjadi langkah awal untuk terus melakukan pembelajaran berbasis teknologi dengan melihat peluang yang ada.

##### 5. Bagi Peneliti Lainnya

Adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau sumber rujukan untuk peneliti lainnya dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik baik itu pada konsentrasi yang sama dengan penelitian ini ataupun konsentrasi lainnya.

#### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dengan materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

Dwi Imelda Talia, 2025

**ANALISIS PENGGUNAAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN PARUMASAN**

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

2. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas V SDN Parumasan.
3. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar IPS Siswa.