

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik siswa. Pada tahap ini, siswa berada dalam masa perkembangan kognitif awal yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan metode yang digunakan oleh pendidik. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menarik secara visual dan interaktif untuk membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Di era modern yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keharusan. Salah satu bentuk implementasi teknologi yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah PowerPoint interaktif, yakni media pembelajaran berbasis presentasi yang diperkaya dengan elemen animasi, suara, hyperlink, dan visualisasi dinamis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup.

Matematika sebagai mata pelajaran fundamental memiliki tingkat kompleksitas yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 024 Cobleng, ditemukan bahwa hampir seluruh siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika, terutama karena metode pengajaran yang masih didominasi ceramah dan penggunaan media statis. Padahal, Matematika memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Menurut (Siagian, 2012), Matematika tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari karena aplikasinya yang luas, serta potensinya dalam mengembangkan kesadaran nilai-nilai yang esensial. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, terutama untuk siswa sekolah dasar.

Studi pendahuluan menunjukkan bahwa di SDN 024 Coblong, meskipun penggunaan media pembelajaran sudah menjadi bagian dari proses mengajar, namun variasi dan interaktivitas media masih terbatas. Hal ini ditambah dengan minimnya penguasaan guru dalam merancang media berbasis teknologi secara optimal, serta keterbatasan perangkat yang tersedia, seperti proyektor dan komputer yang dapat digunakan secara simultan dalam pembelajaran. Hanya sekitar 35% sekolah dasar di Indonesia yang memiliki akses teknologi memadai untuk pembelajaran berbasis media (Syifa, 2023), menunjukkan bahwa kesenjangan akses dan penguasaan teknologi masih menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan, termasuk di SDN 024 Coblong.

Dalam konteks ini, PowerPoint interaktif dipandang sebagai solusi potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Media ini tidak hanya mampu memvisualisasikan materi secara sistematis, tetapi juga mendukung gaya belajar visual dan kinestetik siswa melalui animasi dan simulasi sederhana yang dapat meningkatkan pemahaman. Selain itu, media ini dapat mendorong pembelajaran mandiri dan aktif karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten melalui klik, pilihan ganda, atau navigasi halaman, yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton, ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Matematika kelas V di SDN 024 Coblong pada materi yang sesuai dengan kurikulum semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas VD sebanyak 28 orang. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar ranah kognitif yang mencakup aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), tanpa mengukur ranah afektif maupun psikomotor. Lingkup intervensi media hanya mencakup animasi, hyperlink, dan kuis interaktif, tanpa pengembangan fitur lanjutan berbasis jaringan atau perangkat lunak tambahan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 024 Coblong, ditemukan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas V, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep abstrak seperti operasi hitung bilangan, pecahan, dan perbandingan, masih berada pada kategori rendah.

Rata-rata nilai ulangan harian yang diperoleh siswa berada di kisaran 60–65, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Data ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang berhasil mencapai atau melampaui KKM, sedangkan sisanya belum memenuhi standar yang diharapkan. Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kembali rumus atau prosedur perhitungan, memahami langkah-langkah penyelesaian soal, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi soal kontekstual. Permasalahan ini semakin terlihat saat siswa dihadapkan pada soal yang menuntut pemecahan masalah dengan beberapa langkah, di mana banyak dari mereka kesulitan mengaitkan informasi yang ada dengan konsep Matematika yang relevan.

Observasi di kelas juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran Matematika di SDN 024 Cobleng masih cenderung berpusat pada guru *teacher-centered* dengan metode ceramah sebagai strategi utama, didukung media statis seperti papan tulis dan buku paket. Akibatnya, siswa sering kali menjadi pasif, hanya mendengarkan tanpa banyak kesempatan untuk berinteraksi atau mengeksplorasi materi secara mandiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, menurunnya konsentrasi, dan kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Sebagian siswa juga terlihat mudah kehilangan fokus ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak dan tidak didukung oleh visualisasi atau aktivitas interaktif yang memadai. Situasi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu menyajikan materi secara konkret, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Salah satu alternatif yang dinilai potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif, yang diharapkan dapat mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa serta memfasilitasi peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3).

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, termasuk PowerPoint interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, riset mengenai efektivitas PowerPoint interaktif secara spesifik pada pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas 5 SD di lingkungan seperti SDN 024 Coblong, masih terbatas. Mayoritas penelitian lebih banyak dilakukan pada jenjang SMP atau SMA, atau difokuskan pada pelajaran selain Matematika. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian *research gap* yang perlu dijawab, yaitu dengan meneliti secara khusus bagaimana pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa SD dalam ranah kognitif, mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji seberapa efektif media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 5 di SDN 024 Coblong. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Maka, peneliti mengusulkan judul penelitian: *“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 024 Coblong.”*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif efektif, dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika?”

Adapun penelitian ini merumuskan masalah secara khusus yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif efektif, dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek **Mengingat (C1)** pada mata pelajaran Matematika?
2. Bagaimana media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif efektif, dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek **Memahami (C2)** pada mata pelajaran Matematika?
3. Bagaimana media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif efektif, dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif aspek **Menerapkan (C3)** pada mata pelajaran Matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah di atas. Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Matematika.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis efektivitas media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek Mengingat (C1) dalam mata pelajaran Matematika.
2. Untuk menganalisis efektivitas media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek Memahami (C2) dalam mata pelajaran Matematika.
3. Untuk menganalisis efektivitas media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek Menerapkan (C3) dalam mata pelajaran Matematika.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, dengan rincian sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dan kajian teori terkait metode pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif. Penelitian ini

juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan matematika di tingkat dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis:

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa pihak seperti pendidik, siswa, sekolah, dan peneliti.

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, khususnya dalam mata pelajaran Matematika dengan menggunakan PowerPoint Interaktif sebagai alat bantu pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan PowerPoint Interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan mendalam.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman peneliti, meningkatkan pengetahuan serta penguasaan pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif pada mata pelajaran matematika.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Sistematika pada penulisan skripsi yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian pustaka mencakup teori-teori dari para ahli dan rangkuman literatur terkait topik penelitian. Bab III Metodologi penelitian mencakup pendekatan

penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengujian instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian Bab IV Temuan dan pembahasan mencakup hasil temuan dari proses penelitian yang dilakukan dan jawaban dari rumusan masalah. Bab V mencakup simpulan yang menafsirkan dan memaknai hasil temuan penelitian, implikasi yang memaparkan akibat secara langsung dari hasil penelitian, dan rekomendasi untuk pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian.