BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan manusia. Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Namun dalam pembelajaran yang dilaksanakan disekolah terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan serta sesudah pelaksanaan pembelajaran tersebut. Selain itu terdapat 14 prinsip pembelajaran dalam Permendikbud No 22 (2016:2), yakni sebagai berikut:

1) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
3) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
8) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills);*
9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo)*, membangun kemauan (*ing madyo mangun karso)*, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani);*

11) pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;

12) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;

13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan

14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Selain prinsip-prinsip tersebut, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 terdapat 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Keempat kompetensi tersebut dapat membantu guru dalam melaksanakan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut. Kompetensi-kompetensi tersebut yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional. Dalam kompetensi pedagogik terdapat kemampuan pemanfaatan teknologi pembelajaran, termasuk memanfaatkan teknologi digital dalam membuat media yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital adalah multimedia. Terdapat beberapa keistimewaan dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Munir,2012) yakni sebagai berikut:

1) Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer;
2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara secara digital;
3) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik;
4) Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran;
5) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

PowerPoint interaktif merupakan salah satu format sajian media pembelajaran berbasis multimedia. *PowerPoint* memungkinkan berbagai bentuk format media seperti audio, teks serta video dalam satu wadah serta dapat

membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif. Pembuatan *PowerPoint* interaktif ini disisipkan gamifikasi yang membuat pembelajaran lebih menarik. Dan media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Kelebihan *PowerPoint* ini bisa diakses menggunakan gawai yang dimiliki oleh siswa dengan mudah tanpa perlu dilakukan proses instalasi terlebih dahulu.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan wawancara kepada guru kelas 2 SDN 1 Tanjungsari dan observasi langsung pada pembelajaran daring yang sudah terlaksana, pembelajaran matematika masih menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, termasuk materi mengenal pecahan. Selain itu memang penggunaan media pembelajaran masih kurang. Metode yang digunakan yakni ceramah dan penugasan. Ceramah dilaksanakan dengan menggunakan *whatsapp video call* yang tidak terlalu efektif karena tidak bisa menampung keseluruhan siswa. Selain itu penugasan lebih banyak dilaksanakan dengan lembar kerja siswa yang ada, bukan hasil pengembangan dari guru. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal. Contoh materinya ialah materi pecahan yang masih sangat awam diketahui oleh siswa kelas II dan membutuhkan penjambaran yang tepat agar mudah dipahami. Pemilihan *PowerPoint* sebagai alat menyusun media pembelajaran ini karena dapat mengakomodir berbagai simbol komunikasi seperti teks, audio, video dan sebagainya yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pecahan tersebut. Selain itu terdapat fitur *trigger* serta *hyperlink* yang dapat membantu penyusunan media yang dibuat menjadi lebih interaktif.

Selain itu, terdapat penelitian yang dilaksanakan oleh Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Materi Kerucut" dengan hasil bahwa *PowerPoint* sebagai media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan valid dan praktis dengan rerata skor akhir 3,32 untuk analisa kevalidan, 3,83 untuk analisa kepraktisan serta 3,43 dari hasil angket siswa. Kemudian terdapat penelitian lain yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning berbantuan Tips *PowerPoint* Interaktif pada Materi Interaksi Makhluk

Hidup dengan Lingkungan" oleh Muhammad Jalil, Sri Ngabekti dan Sri Mulyani Endang Susilowati yang menyatakan bahwa media *PowerPoint* ini dapat membantu dalam melaksanakan pembelajaran berbasis model discovery learning dengan baik. Media dianggap prakstis serta mendapat respon positif baik dari siswa maupun guru. Penelitian lain dengan judul "Penerapan Media *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang" oleh Miftahul Wahidah yang menyatakan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas I.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti bermaksud untuk merancang dan membangun media pembelajaran digital yang interaktif untuk membantu pelaksanaan pembelajaran materi mengenal pecahan di kelas 2 SD. Maka judul dari penelitian ini adalah "Rancang Bangun *Powerpoint* Interaktif Mengenal Pecahan Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun Rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya:

a. Bagaimana rancangan media *PowerPoint* interaktif mengenal pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD?
b. Bagaimana hasil uji kelayakan rancangan media *PowerPoint* interaktif mengenal pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD?
c. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media rancangan media *PowerPoint* interaktif mengenal pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum yakni untuk merancang dan menciptakan Rancangan Media *PowerPoint* Interaktif Mengenal Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui rancangan pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif mengenal pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD.
b. Untuk mengetahui kelayakan hasil uji media *PowerPoint* interaktif mengenal pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD.
c. Untuk mengetahui respon guru dan siswa mengenai media *PowerPoint* interaktif mengenal pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh adalah :

a. Bagi siswa, memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam belajar materi mengenal campuran.
b. Bagi guru, memperoleh pengetahuan tentang penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam pembelajaran.
c. Bagi peneliti, melatih merancang serta membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang membantu pelaksanaan pembelajaran.
d. Bagi sekolah, memperoleh pengetahuan serta referensi pengembangan media untuk materi yang lain.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari 5 bab. Bab I pendahuluan berisi penjelasan beberapa masalah yang menjadi latar belakang penyusunan skripsi serta penelitian penelitian yang sudah dilakukan yang menjadi alasan tambahan penelitian ini dilaksanakan. Selanjtunya terdapat rumusan masalah penelitian berkenaan dengan media *powerpoint* yang akan dibangun. Selain itu, tujuan pelaksanaan penelitian, manfaat dari penelitian yang dilaksanakan serta struktur organisasi skripsi yang disusun. Bab II mengenai tinjauan pustaka. Pada bab ini berisi penjelasan penjelasan yang berkenaan dengan topik penelitian yang diambil, seperti bagaimana teori pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, cakupan materi pembelajaran mengenal pecahan di kelas II SD, media pembelajaran dan *Microsoft PowerPoint*.

Bab III mengenai metode penelitian. Bab ini menjabarkan penggunaan desain penelitian yakni *design and development* beserta langkah-langkahnya yang akan digunakan. Kemudian terdapat instrument penelitian yang digunakan, yakni angket uji kelayakan ahli materi, angket uji kelayakan ahli media, angket uji kelayakan ahli bahasa serta angket respon dari guru dan siswa. Selain itu juga terdapat teknik pengumpulan data dengan instrumen non tes atau angket yang menggunakan skala *likert* sebagai panduan. Serta terdapat teknis analisis data dengan deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang membantu menganalisis hasil yang dimiliki dan diinterpretasikan dengan interpretasi skor Arikunto & Safrudin (2009).

Bab IV berisi temuan dan pembahasan. Pada bab ini akan dijabarkan hasil yang telah ditemukan selama penelitian berlangsung. Temuan-temuan tersebut juga diolah dan dibahas agar dapat menjawab setiap pertanyaan rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya. Bab V berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan.