

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan, nilai, sikap serta keterampilan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dilakukan dirinya dan masyarakat.

Saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan tersebut berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam pendidikan. Dalam hal ini, peranan guru sangat vital sebab guru yang secara langsung membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan ajar yang disampaikan akan lebih jelas maknanya dan mudah dipahami oleh siswa serta memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran pada proses dan kegiatan belajar

mengajar akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Palasari III, di sekolah sudah terdapat fasilitas-fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran digital yaitu adanya alat proyektor. Namun fasilitas tersebut masih belum dimaksimalkan pemanfaatannya dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu ada pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Hal terpenting dalam pembelajaran matematika sesuai tuntutan kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kemampuan pemecahan masalah karena kemampuan ini dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari untuk masalah saat ini, ataupun menjadi pengetahuan baru yang dapat digunakan dalam kehidupannya kelak (Rostika, D. 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas III menyatakan bahwa alasan matematika dianggap sulit karena kemampuan berhitung matematika siswa masih lemah dan matematika pada saat berdasarkan tema dirasa lebih sulit, dimana mengharuskan guru lebih mengembangkannya lagi. Salah satunya pada materi bilangan pecahan, saat sebelum pandemik siswa merasa kebingungan dalam konsep maupun operasi pada bilangan pecahan, karena kemampuan berhitung siswa masih lemah dalam pembagian dan perkalian.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan dan menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien dan berhasil dengan baik serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Oleh sebab itu, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang salah satu media interaktif yaitu media pembelajaran menggunakan *PowerPoint*.

Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi yang biasa digunakan untuk presentasi dalam kepentingan publik. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. Dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran dapat membuat penyampaian dari materi pembelajaran lebih menarik, dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta materi pembelajaran dapat disampaikan secara utuh melalui *pointer-pointer* materi. Media berbasis *PowerPoint* memiliki kemampuan dalam pengolahan teks, warna, gambar serta animasi yang dapat dikembangkan dan diolah secara mandiri sesuai kebutuhan dan kreativitas penggunaannya. Selain itu, media berbasis *PowerPoint* dapat menambahkan berbagai media seperti gambar, audio, dan video serta pada *Ms.PowerPoint* menyediakan fasilitas *hyperlink* yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih beragam dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Ms.PowerPoint* akan memberikan kemudahan bagi siswa karena dalam pengoperasiannya mudah, dan dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan slide *PowerPoint* pada materi pecahan yang diharapkan dengan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta dapat membantu siswa memahami materi ajar dengan mudah. Selain itu, guru-guru di SDN Palasari III belum mengimplementasikan media tersebut sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer, kebanyakan guru hanya mengetahui jika *PowerPoint* hanya dapat digunakan sebagai media presentasi saja. Banyaknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Rancang Bangun Media *PowerPoint* Interaktif pada Materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD.”

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah umum yang timbul yaitu “Bagaimana media *PowerPoint* interaktif untuk mata pelajaran Matematika pada materi Bilangan Pecahan Sederhana?”. Secara khusus, rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media *PowerPoint* interaktif pada materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *PowerPoint* interaktif pada materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD?
3. Bagaimana tanggapan pengguna setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian rancang bangun media *powerpoint* interaktif pada materi bilangan pecahan sederhana untuk kelas III SD adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk mata pelajaran Matematika pada pokok bahasan Bilangan Pecahan Sederhana. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan media *PowerPoint* interaktif pada materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD.
2. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan media *PowerPoint* interaktif pada materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD.
3. Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada materi Bilangan Pecahan Sederhana untuk Kelas III SD.

1.4. Manfaat penelitian

Dari penelitian rancang bangun media powerpoint interaktif pada materi bilangan pecahan sederhana untuk kelas III SD dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penulisan ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan desain media *PowerPoint* interaktif untuk mata pelajaran Matematika pada materi Bilangan Pecahan Sederhana yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Bagi sekolah dapat memiliki alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pecahan sederhana dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.
- 2) Penggunaan media *PowerPoint* interaktif menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien.
- 3) Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

c. Bagi Siswa

- 1) Peserta didik memiliki pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.
- 2) Membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar proses pembelajaran, sehingga dapat belajar kapan saja untuk

meningkatkan hasil belajar khususnya dalam materi pecahan sederhana.

3) Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media *PowerPoint* interaktif.

d. Bagi Peneliti

1) Dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2) Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal ketika mengajar kelak.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima BAB. Pada BAB I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian pustaka membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian yaitu media pembelajaran, media pembelajaran *powerpoint*, materi bilangan pecahan, dan hasil penelitian relevan.

BAB III Metode Penelitian membahas mengenai desain penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu *design and development*, partisipan, objek dan tempat penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

BAB IV Temuan dan pembahasan membahas mengenai temuan pengembangan dan pembahasan hasil rancangan, uji kelayakan, dan respon pengguna yang disajikan secara rinci.

BAB V merupakan penutup yang berisi simpulan hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi.