

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa oleh karena itu setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan baik jenjang pendidikan usia dini pendidikan dasar pendidikan menengah maupun tinggi (Idris, 2014: 9). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam pendidikan. Belajar dan Pembelajaran merupakan dua konsep kependidikan yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Menurut Slameto (2010: 2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Guru bertanggung jawab sebagai fasilitator dalam pembelajaran yaitu untuk merangsang, membimbing, dan meningkatkan pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Serang 11, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum berkembang dengan baik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang diam dan sulit memahami pelajaran. Permasalahan juga terjadi pada siswa yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi sehingga kurang melibatkan diri dalam diskusi kelompok, kurangnya ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, dan siswa cepat merasa

bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS yang diakibatkan oleh sebagian besar pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran berupa *text book* atau buku paket sajadan kurang mengoptimalkan penggunaan media yang inovatif. Hal itu menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata nilai siswa yang kebanyakan masih di bawah KKM atau dibawah nilai 72.

Hal ini ditandai oleh nilai hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah KKM. Dari jumlah siswa sebanyak 40 anak hanya 25% siswa yang memenuhi KKM dan terdapat 75% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Maka dalam pembelajaran IPS tingkat pemahaman siswa dianggap masih rendah.

Dari permasalahan diatas, harus ada tindakan lebih lanjut agar dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Peneliti berpendapat bahwa pemilihan media yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, media yang dapat menjadi referensi guru dengan menggunakan media akan membantu guru dan siswa itu sendiri dalam membentuk kegiatan pembelajaran yang aktif. Namun pada penelitian ini peneliti hanya terfokus pada media *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS karena dipandang relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Menurut Daryanto (2016: 181) *Microsoft Power Point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program di rancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Maka dari itu penelitian kali ini menerapkan media

*PowerPoint* sebagai sebuah media pada pembelajaran tema 5 mengenai sumber daya alam dan sumber daya tambang di Indonesia, dengan harapan dapat membantu siswa kelas 4 di SDN Serang 11 menjadi lebih aktif dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang diajukan sebagai rujukan ataupun relevan dengan peneliti yang dilakukan sebelumnya yaitu skripsi dari Agustina Mansiah NST (2020) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tanjung Jabung Timur”. Pelaksanaan penelitian sebanyak 2 siklus. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat hasil adanya peningkatan klasikal hasil belajar siswa, pada siklus I mencapai 56,36% kemudian meningkat pada siklus II mencapai 88,89%.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindak kelas (PTK) dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *PowerPoint*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media *PowerPoint* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN Serang 11”

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan, maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *PowerPoint* di kelas IV SDN Serang 11?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *PowerPoint* di kelas IV SDN Serang 11?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latarbelakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui menerapkan dengan media *PowerPoint* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Serang 11.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *PowerPoint* di kelas IV SDN Serang 11.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Media *PowerPoint* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN Serang 11” maka hasil dalam penelitian dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, manfaatnya yaitu:

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi peneliti : Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan jika peneliti melakukan peneliti yang sejenis.
  - b. Bagi guru : Dapat mengetahui hasil pengaruh dari penggunaan media *PowerPoint* terhadap peningkatan pemahaman siswa.
  - c. Bagi siswa : Siswa dapat mengetahui dan mengeksplorasi lebih jauh dan mengembangkan kreativitasnya.
2. Manfaat Teoritis, hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat serta menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang inovatif bagi dunia pendidikan.

## E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dibuatlah daftar istilah-istilah oleh peneliti, sebagai berikut:

### 1. Media *PowerPoint*

Istilah *MediaPowerPoint*, Arsyad (2013:193) menyatakan bahwa PPT atau *PowerPoint* yang merupakan aplikasi yang banyak dipergunakan oleh orang-orang untuk mempersentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka.

### 2. Hasil Belajar

Istilah Hasil Belajar menurut Nana Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar melalui kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Kori Sundari (2018:109), berpendapat bahwa IPS yaitu suatu Ilmu Pengetahuan yang menjabarkan berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta berbagai macam kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah lalu IPS menurut peneliti yaitu sebuah paduan komponen dari cabang-cabang ilmu sosial yang ada di masyarakat lalu diolah dan dikembangkan dengan prinsip pendidikan untuk dijadikan bahan ajar.