

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya, perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, efektif, maupun psikomotoriknya.¹ Misalnya, ketika anak yang awalnya membuang sampah sembarangan, setelah mengetahui dampak membuang sampah anak tersebut tidak membuang sampah lagi. Proses belajar tidak hanya sekedar mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui, namun lebih ke penerapan dari pengetahuan yang didapatkan. Apalagi dalam pelaksanaan kurikulum 2013, hasil belajar bukan satu-satunya cerminan keberhasilan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran.² Keberhasilan proses belajar salah satunya dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran. Karena dengan menggunakan media pembelajaran anak akan lebih memahami karena terlihat lebih nyata dari yang sekedar pembelajaran ceramah biasa.

Arsyad mengungkapkan media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang membantu agar

¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 20

² Rahmat Putra Yuda, *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik* (Kalimantan Barat: Yudha English Gallery, 2018), hlm. 01.

materi ajar bisa dipahami oleh siswa.³ Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat.⁴ Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreatifitas siswa hendaknya menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat motivasi semangat belajar siswa.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan salah satu media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas media yang dapat di proyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang dapat diproyeksikan media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar. Sedangkan media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media yang mencakup fotografik, grafis, dan media 3 dimensi.⁵ Media ini di harapkan akan dapat membantu mencapainya proses pembelajaran di SDN Konang 2.

Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, seorang pendidik hendaknya memikirkan secara matang terkait perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran yang akan diterapkan. Supaya hal

³ Radhya yusri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft *Power point* dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal Ipteks Terapan 7*, (Maret, 2017): 02, <http://dx.doi.org/10.22216/jit.2017.v11i1.1648>.

⁴ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Tmur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm. 2.

⁵ Sri Anitah W, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 6.17-6.19.

tersebut dapat mewujudkan harapan pemerintah terhadap pendidikan di Indonesia seperti yang sudah tercantum dalam sebuah UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang berisi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.⁶

Untuk mewujudkan harapan pemerintah di atas, seorang pendidik dapat melakukan modernisasi terhadap pembelajaran supaya siswa lebih tertarik dan dapat memudahkan pembelajaran yang akan dilangsungkan. Modernisasi merupakan proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (belum modern) ke masyarakat yang lebih maju.⁷ Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi kemajuan peradaban serta kesejahteraan manusia. Menggunakan teknologi dalam pembelajaran akan mempermudah kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu sistem presentasi menggunakan program aplikasi dalam komputer yang menggabungkan berbagai aplikasi media visual dan audio kedalamnya.⁸

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan *Microsoft Power point* untuk melakukan pengembangan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas IV.

⁶ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm. 2.

⁷ Udin S. Winataputra, *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), hlm. 1.8.

⁸ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 13.

Microsoft Power point merupakan perangkat lunak yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara sehingga akan lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih menyenangkan ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.⁹ Kegiatan belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power point* terlihat sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang secara umum masih berada pada tahap operasional konkrit. Selain menghemat kata-kata, waktu, dan penjelasanpun akan lebih mudah dipahami oleh murid, menarik, membangkitkan minat belajar, menghilangkan kesalahpahaman, serta informasi yang disampaikan lebih konsisten.¹⁰

Hal ini juga selaras dengan pendapat Kustiono dalam buku yang ditulis oleh Novia Lestari, yang mengatakan bahwa pembelajaran multimedia akan efektif dalam mengembangkan daya imajinatif siswa, mampu menyampaikan pesan historis sebuah peristiwa secara visual, dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa.¹¹ Selain karena alasan tersebut, peneliti melakukan penelitian ini karena objek yang akan dilakukan penelitian masih tergolong kurang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Informasi ini didapat saat peneliti melakukan observasi di SDN Konang 2, dimana guru kelas 3 yang biasa disebut Ibu Sa'adah sangat antusias dalam kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Beliau juga mengungkapkan bahwa penggunaan multymedia interaktif sangat jarang digunakan karena

⁹ Radhya yusri, "Pengembangan Multimedia, hlm. 03.

¹⁰ Nira Elpira, "Pengaruh Penggunaan Media *Power point* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan," *Jurnal Inovasi Teknologi Terapan 2*, no. 1 (April, 2015): 96, niraelpira80@gmail.com, anikgh@telkom.net.

¹¹ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Jateng: Lakeisha, 2019), hlm. 6-7.

proyektor yang ada di sekolah tersebut hanya beberapa saja. Sehingga menurutnya penerapan multimedia interaktif memang perlu diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Karena dari hasil pengamatan peneliti, hanya ada beberapa hanya ada 8 dari 15 siswa yang yang konsentrasi pada saat melakukan pelajaran karena siswa tersebut mengantuk saat pembelajaran di mulai.¹²

Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan pada pembelajaran materi gaya dan cahaya. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pelajaran yang tergolong membosankan dari sebagian siswa di SDN Konang 2. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran gaya dan cahaya yang memanfaatkan *Microsoft Power point* siswa diharapkan akan lebih memahami setiap materi IPA yang di pelajari.¹³ Selain itu, pelajaran IPA juga merupakan pelajaran yang sering memerlukan kegiatan praktik untuk memahami siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Untuk meminimalisir penggunaan alat dan bahan untuk praktikum Sains, pendidik juga bisa menampilkan video kegiatan praktik dalam PPT yang dilakukan oleh orang lain. Namun hal ini dapat dilakukan jika pendidik memang sudah minim biaya dan membutuhkan waktu yang singkat untuk memahami siswa tanpa harus melakukan praktik secara langsung. Terlebih, kegiatan praktik dalam pembelajaran IPA tetap sangat perlu diterapkan untuk memberikan pengalaman dan mengingatkan siswa terhadap praktik yang dilakukan secara langsung.

¹² Hasil Observasi Pra Proposal di kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan yang dilakukan pada tanggal 01 Desember 2020.

¹³ Ibid.

Oleh karena itu penggunaan dalam media pembelajaran pada pembelajaran IPA. Multimedia adalah bidang yang berkaitan dengan integrasi teks, grafik, gambar diam dan bergerak yang didesain dan dikendalikan menggunakan komputer, audio, dan media lainnya dimana setiap jenis informasi dapat diwakili, disimpan, dikirim, dan diproses secara digital.¹⁴ Multimedia juga dapat digunakan bidang pendidikan, multimedia dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik di kelas maupun secara mandiri berupa *software* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa mandiri. Sedangkan terkait dengan komunikasi dalam sebuah multimedia interaktif berupa: hubungan antara manusia (sebagai user/penggunaan produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk *Compact Disk/CD*). Dalam multimedia interaktif, penggunaan komputer digunakan untuk mengembangkan proses pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif .

Dari berbagai fenomena di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Multimedia Interaktif *Microsoft Power point* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA pada Kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan.”

¹⁴ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori dan Praktik* (tt: Yayasan Kita Menulis), hlm. 03.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan multimedia interaktif *Microsoft Power point* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan?
2. Bagaimana hasil penerapan multimedia interaktif *Microsoft Power point* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan multimedia interaktif *Microsoft Power point* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan multimedia interaktif *Microsoft Power point* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan multimedia interaktif *Microsoft Power point* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan *Microsoft Power point* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas IV SDN Konang 2 Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengoptimalkan Microsoft *Power point* yang menarik untuk siswa SD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Apalagi hal tersebut menunjang tingkat belajar siswa.

Selain itu tujuan dan manfaat sesuai subjek yang terlihat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Teoretis:

- a. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi secara terperinci untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif *Power point* di SDN Konang 2 Pamekasan.
- b. Peneliti ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Praktis

1. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan *Power point* yang digunakan media pebejaran kegiatan belajar mengajar.
- 2) Memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna dalam melakukan penelitian di SDN Konang 2.

2. Bagi guru di SDN Konang 2

Supaya dapat memiliki pandangan baru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan multimedia pembelajaran menggunakan *Power point*.

3. Bagi siswa

- 1) Sebagai acuan untuk menambah motivasi belajar dalam proses pembelajaran.
- 2) Multimedia interaktif *Power point* mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran IPA kelas IV di SDN Konang 2 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.
2. Proses pembelajaran dalam penelitian ini, sebelumnya siswa diberikan informasi terkait materi yang akan disampaikan, setelah itu siswa diberikan sebuah permasalahan yang kemudian siswa melakukan upaya untuk dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru.
3. Dalam kegiatan menyelesaikan tantangan, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Based Learning*
4. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Microsoft Word Powerpoint

F. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian di atas, yakni “Penerapan multimedia interaktif microsoft *power point* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran IPA di kelas 4 SDN Konang 2 Pamekasan”, maka ada beberapa definisi istilah dalam penelitian ini supaya terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari kekaburan makna, berikut ini penjabarannya:

1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang dapat menghubungkan teks, grafik, animasi, audio, video, dan animasi. Multimedia juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi. Multimedia interaktif dapat menggambarkan pembelajaran secara jelas dan nyata.

2. *Microsoft power point*

Microsoft power point adalah sebuah program komputer yang membantu membuat presentasi sederhana maupun kompleks dan menyediakan desainer presentasi canggih. Jadi, *Microsoft Powerpoint* juga memudahkan dalam media pembelajaran berupa grafik yang diinginkan misalnya foto, video, dll. *Microsoft power point* juga memiliki kelebihan seperti meminimalisir pengeluaran pendidik namun tetap bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.

3. Meningkatkan

Meningkatkan merupakan menaikkan atau mempertinggi suatu derajat, kapasitas, taraf, dan sebagainya. Dalam hal ini meningkatkan berarti memperbaiki keadaan yang sebelumnya kurang baik menjadi lebih baik dan yang sudah baik menjadi lebih baik lagi dan seterusnya. Pada dasarnya kata meningkatkan akan selalu memperbaiki kapasitas ataupun kualitas sebelumnya. Jadi meningkatkan dapat di katakan sebagai dorongan menjadi lebih baik.

4. Motivasi

Motivasi adalah sebuah dorongan, hasrat atau minat yang terdapat dalam diri seseorang, untuk mencapai suatu keinginan, cita-cita dan tujuan tertentu. Motivasi kuat dapat meningkatnya untuk mencapai satu tujuan tertentu.