

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, serta pemerintah melalui proses bimbingan, pengajaran atau latihan yang sedang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah.¹ Pendidikan dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar secara sistematis untuk dapat memotivasi, membina, membantu, serta membimbing anak untuk belajar secara aktif, serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Jadi Pendidikan dapat diartikan sebagai proses dalam mengubah tingkah laku pada anak sebagai pengalaman belajar yang berlangsung.

Pendidikan adalah tuntunan utama bagi umat manusia. Kebutuhan pendidikan juga sangat diperlukan bagi kehidupan manusia, karena pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk mempersiapkan sumber daya manusia bagi negara dan pembangunannya. Potensi manusia dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran dalam pendidikan, sehingga terwujudnya manusia yang bertawakal kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai dengan tujuan pendidikannya.²

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Untuk itu pendidikan sangat diperlukan dan dibutuhkan di semua kalangan untuk mencapai suatu proses pembelajaran.

Menuntut ilmu merupakan kewajiban kita untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang baik dengan cara belajar. Belajar merupakan proses dimana

¹ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2008), 62.

² Nelawati, *Pengembangan Modul Materi Bangun Datar Siswa SD Bercirikan Emmomatematika Di Kabupaten Oku Timur* (Lampung, 2018), 13.

³ Yetty Morelent, "Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dsar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi," *Jurnal Gramatika* 1, no. 2 (2015): 141–152.



Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Q.S Al-Mujadalah: 11).⁵

Berdasarkan Surah Al-Mujadalah ayat 11 ini terdapat makna tentang perintah bagi umat islam atau manusia untuk menjaga adab serta sopan santun. Menjaga adab sopan santun tidak hanya dengan orang yang lebih tua saja tetapi juga dalam pertemuan-pertemuan yang lainnya.⁶ Oleh karena itu manusia harus memiliki etika atau sopan santun dengan siapapun, dimanapun tempatnya terutama dalam menuntut ilmu pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang lainnya dimana proses belajar tersebut dapat mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berfikir anak dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dapat melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan memperoleh hasil belajar yang dapat meningkatkan kemampuan mental anak. Pembelajaran melibatkan dua orang yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai pengajar.⁷

Pembelajaran yang baik harus memiliki tujuan tersusun, terencana atau terarah, ideal dan menarik. Kondisi ideal pembelajaran juga mampu membuat siswa menjadi aktif, mendorong kreativitas anak, serta pembelajaran dapat

⁵ Q.S.Al-Mujadalah Ayat-11

⁶ Sholeh, “Pendidikan Dalam Al- Qur’an (Konsep Ta’lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11),” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2016): 206–222.

⁷ Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, 62.

berlangsung secara baik dan menyenangkan. Pembelajaran bisa dikatakan ideal apabila ada dukungan dari guru yang kreatif dan menyenangkan dengan memposisikan diri sebagai orang tua kedua yang dapat mendidik siswa dengan sepenuh hati, penuh kasih sayang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Made 1 Lamongan. Menunjukkan bahwa pada sekolah dasar ini fasilitas sarana dan prasarana yang digunakan masih cukup memadai untuk media pembelajaran yang berbasis teknologi. Pembelajaran Matematika masih dilakukan secara konvensional, beberapa guru bahkan tidak menggunakan media pembelajaran. Akhirnya peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam belajar.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Matematika kelas IV di SDN Made 1 Lamongan, menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih belum adanya media pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya penggunaan bahan-bahan yang ada disekitar peserta didik sebagai pengganti media pembelajaran.⁹ Oleh karena itu pembelajaran matematika harus di kembangkan atau terdapat berbagai inovasi yang menarik. Salah satunya yaitu adanya pengembangan melalui media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di MI Thoriqul Ulum, menunjukkan bahwa sudah tersedia media pembelajaran matematika pada materi bangun dartar, namun media pembelajaran sangat jarang dimanfaatkan karena kondisi media sudah rusak atau tidak layak lagi untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MI Thoriqul Ulum, menunjukkan bahwa penggunaan media matematika dalam pembelajaran matematika bangun datar sudah tersedia, namun sangat jarang dimanfaatkan karena kondisi media yang sudah rusak. Sehingga dalam proses pembelajaran

⁸ SDN Made 1 Lamongan, *Observasi* (Lamongan, 20 Oktober 2020).

⁹ Hayu Amaliadana Anhar, *Wawancara* (Lamongan, 2020).

¹⁰ MI Thoriqul Ulum, *Observasi* (Lamongan, 24 Oktober 2020).

matematika materi bangun datar dengan menggunakan barang-barang yang ada di sekitarnya. Adapun kendala atau kesulitan yang dialami oleh guru kelas IV ini yaitu pada saat pembuatan media pembelajaran yaitu guru harus membutuhkan kreativitas, tenaga dan keahlian dalam membuat media yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Tanjung, menunjukkan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang mendukung. Sehingga guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat pelajaran matematika materi bangun datar.¹²

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Tanjung, menunjukkan bahwa selama proses belajar mengajar matematika tidak adanya penerapan media pembelajaran yang digunakan guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan guru hanya menggunakan media atau menerangkan pembelajaran matematika melalui penjelasan dan penjabaran di papan tulis. Adapun kesulitan yang dialami guru dalam penggunaan media pembelajaran yaitu membutuhkan kreativitas dan ketelitian dalam pembuatan media.¹³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di 3 lembaga atau sekolah menunjukkan bahwa di SDN Made 1 Lamongan sudah terdapat sarana dan prasarana yang cukup memadai, tetapi pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional dan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Di MI Thoriqul Ulum sudah tersedianya media pembelajaran, namun media tersebut jarang dimanfaatkan karena kondisinya rusak dan di SDN Tanjung masih belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di ke 3 lembaga atau sekolah menunjukkan bahwa di SDN Made 1 Lamongan belum adanya media pembelajaran matematika yang mendukung sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Di MI Thoriqul Ulum sudah tersedia media pembelajaran

¹¹ Muhajir Zen, *Hasil Wawancara Guru Kelas* (Lamongan, 2020).

¹² SDN Tanjung, *Observasi* (Lamongan, 27 Oktober 2020).

¹³ Dini Amilaturrahmah, *Hasil Wawancara Guru Kelas* (Lamongan, 2020).

namun sangat jarang dimanfaatkan karena kondisinya yang rusak, dan di SDN Tanjung tidak adanya penerapan media pembelajaran matematika dan guru hanya menjelaskan atau menerangkan materi melalui penjabaran di papan tulis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Made 1 Lamongan, MI Thoriqul Ulum dan SDN Tanjung, maka peneliti akan melakukan penelitian di 2 sekolah yaitu di SDN Made 1 Lamongan dan SDN Tanjung. Dimana kondisi pembelajaran matematika di 2 sekolah tersebut masih kurang atau tidak adanya media yang mendukung. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran *power point* interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Puspita Ayu Damayanti dan Abd.Qohar dalam jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Power Point* pada Materi Kerucut. Diperoleh hasil analisis kepraktisan pada penelitian ini menyatakan bahwa media interaktif *power point* yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan.¹⁴

Selain itu diperkuat oleh penelitian kedua yang dilakukan oleh Novia Yulia Indriyanti dalam Skripsi yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PPT untuk meningkatkan hasil belajar ips pada materi pembelajaran keberagaman suku bangsa dan budaya studi kasus siswa kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Hasil ini diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif berbasis ppt telah efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.¹⁵

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri sumarni dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran *power point* Berbasis Spakol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *power point* dinyatakan valid

¹⁴ Puspita Ayu Damayanti and Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut," *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (2019): 119–124.

¹⁵ Novi Yulia Indriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas Vb Sdn Karangayu 02 Kota Semarang* (Senmarang, 2017), 10.

dan dapat diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran yang sudah diujiobakan melalui uji validitas ahli materi, media dan desain.¹⁶

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *power point* dinyatakan valid dan dapat diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran yang sudah diuji cobakan melalui uji validitas ahli materi, media dan desain sehingga ppt telah efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya terdapat berbagai macam materi salah satunya yaitu materi bangun datar. Materi bangun datar harus di terapkan atau diajarkan kepada siswa dengan melibatkan benda nyata atau kongkrit salah satunya yaitu dengan menggunakan media *power point* interaktif. *Power point* merupakan alat peraga yang yang digunakan guru dalam dalam menyampikan materi pelajaran. Dengan adanya alat peraga *power point* dalam pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa, serta pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁷

Sejalan dengan perkembangan zaman yang sekarang ini orang-orang pasti sudah mengetahui tentang media pembelajaran *power point*, karena media *power point* ini dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan. Oleh karena itu media pembelajaran harus diterapkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat tersampaikan dengan baik dan efektif. Keefektifan media presentasi dalam menyampaikan pesan ini dapat digunakan dalam keperluan pendidikan maupun proses pembelajaran.

Keunggulan atau kelebihan pada *microsoft power point* yaitu mudah untuk dioperasikan, tersedia berbagai macam desain, animasi, template yang menarik, serta dapat memasukkan suara/audio, foto, gambar dan video, dapat

¹⁶ Sri Sumarni et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 10, no. 3 (2016): 363–372.

¹⁷ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 12.

merangsang siswa, tampilan visual yang mudah dipahami, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, bersifat kondisional dan praktis.¹⁸

Microsoft *power point* merupakan alat atau media yang digunakan dalam presentasi atau pembuatan media pembelajaran. Hal ini ditunjang melalui menu yang tersedia dalam *power point*.¹⁹ Menurut Kadaruddin menjelaskan bahwa *microsoft office power point* digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk slide, digunakan untuk presentasi, proses belajar mengajar dan membuat animasi.²⁰

Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran *power point* interaktif di harapkan dapat menyampaikn isi pembelajaran dengan lebih baik dan mudah serta dapat menarik perhatian siswa ketika memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dapat meningkatkan minat dan motivasi terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dikembangkanya media pembelajaran *power point* interaktif. Dengan pengembangan media di harapkan guru dapat meningkatkan perhatian, minat serta dapat memotivasi siswa. Siswa juga bisa faham akan materi yang di sampaikan oleh guru, serta pembelajaran juga dapat bervariasi. Sehingga penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana Kemenarikan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD/MI?

C. Tujuan Pengembangan

¹⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video* (Jakarta: Kata Pena, 2017), 106-108.

¹⁹ Lestari Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020), 10.

²⁰ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 1.

1. Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD/MI.
2. Mengetahui Kemerarikan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD/MI.

D. Manfaat pengembangan

Penelitian ini banyak memiliki manfaat , diantaranya adalah :

1. Segi teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan seperti membangun, memperkuat, menyempurnakan media pembelajaran.

2. Segi praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman baru dalam memahami atau menangkap materi pembelajaran dengan menggunakan media *power point* interaktif yang disajikan guru dengan baik dan tepat.

b. Bagi pendidik

Dapat menambah wawasan baru yang lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan sumber informasi dalam mengambil keputusan untuk menentukan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.

d. Bagi peneliti

Menamabah ilmu pengetahuan, dan ketrampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik, unik, kreatif dan inovatif yang berbasis *power point*.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Media pembelajaran *power point* di dalamnya terdapat beberapa slide dan dikembangkan melalui *power point*.

2. Media ini memuat materi bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI.
3. Media yang dikembangkan menggunakan windows 2010 dengan *microsoft power point* 2013.
4. Didalamnya terdapat materi, gambar guru yang dapat berbicara dan audio yang dimasukkan dalam media pembelajaran.
5. Pembuatan media pembelajaran *power point* interaktif ini berisi tentang mata pelajaran matematika materi bangun datar sesuai dengan buku pedoman.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif ini didasarkan pada asumsi-asumsi, diantaranya yaitu :

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media harus menarik, menyenangkan, agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Penyampaian pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dengan adanya media. Sesuai dengan teori Gagne dalam Nizwardi Jalinus dan Ambiyar yang menyatakan bahwa media dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan adanya media komunikasi dapat berjalan dengan baik dan maksimal.²¹
- b. Media pembelajaran berbasis interaktif di dalamnya memiliki kemampuan dalam mengabungkan gambar, teks, animasi, audio visual sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang bervariasi dan dapat merangsang siswa dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Media yang dikembangkan dalam media pembelajaran *power point* interaktif adalah materi pelajaran matematika bangun datar kelas IV Semester II.

²¹ Nizwardi Jalinus and Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 12.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah sebagai kata kunci perlu dijelaskan agar tidak terjadi kekeliruan:

1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah alat yang digunakan dalam pembuatan suatu produk yang menggabungkan teks, audio, video, animasi melalui media elektronik komputer dan perangkat elektronik lainnya.

2. *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point adalah program komputer yang digunakan dalam presentasi atau pembuatan media pembelajaran yang berbentuk slide, terdapat suara, gambar animasi bergerak serta gambar lain yang dibutuhkan pada saat pembuatan media.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran wajib yang ditempuh oleh siswa dengan bantuan oleh guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa terhadap materi pembelajaran matematika.

H. Sistematika pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematikan menjadi lima bab. Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, sampul dalam, persetujuan pembimbing, pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

Bab I atau pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, batasan pengembangan, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II atau landasan teori terdiri dari landasan teori, kajian pustaka dan kerangka konseptual.

Bab III atau metode penelitian terdiri dari model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk (desain uji coba, subjek uji coba, sumber dan jenis data), instrumen pengumpulan data, teknik analisis data dan jadwal kegiatan.

Bab IV atau hasil dan pembahasan yang meliputi data hasil pengembangan, analisis dan pembahasan, dan deskripsi produk hasil pengembangan.

Bab V penutup yang berisikan kesimpulan dan saran pemanfaatan disemani, serta pengembangan lebih lanjut.

Dalam Bab V ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan materi yang telah di bahas atau di buat serta saran penulis terkait dengan penelitian ini.