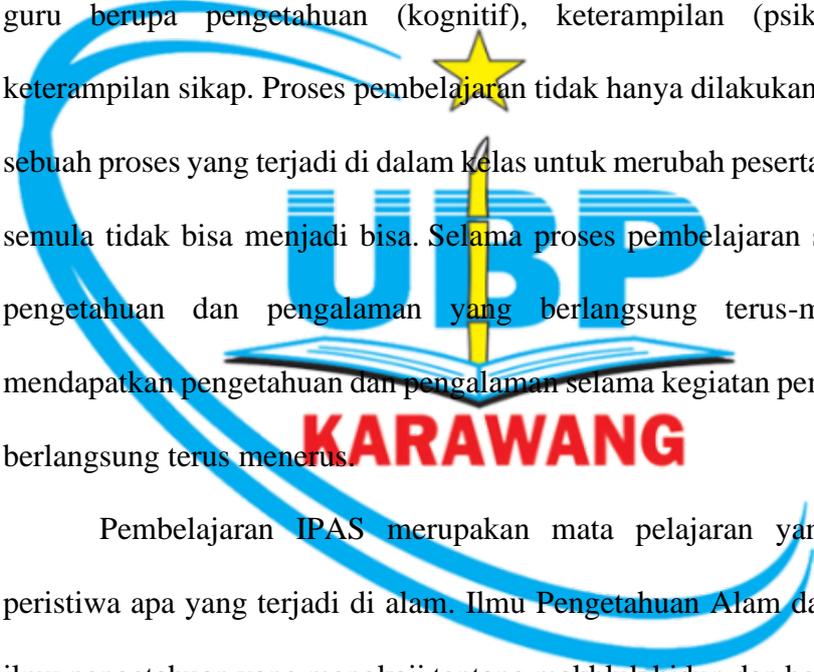


BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah sebuah proses membantu siswa memperoleh pengetahuan melalui instruksi yang dipandu guru agar pembelajaran dapat berlangsung. Ada dua pihak dalam proses pembelajaran, guru dan siswa, dimana guru bertindak sebagai fasilitator, menyediakan fasilitas dan membantu siswa proses pembelajaran. Siswa adalah penerima pembelajaran disiapkan oleh guru berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan keterampilan sikap. Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan satu kali, tetapi sebuah proses yang terjadi di dalam kelas untuk merubah peserta didik dari yang semula tidak bisa menjadi bisa. Selama proses pembelajaran siswa mendapat pengetahuan dan pengalaman yang berlangsung terus-menerus. Siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung terus menerus.



Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa apa yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS adalah mata pelajaran penting karena pengetahuan dapat diterapkan langsung di masyarakat. Pembelajaran IPAS harus dilakukan dengan benar. Pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Pembelajaran IPAS dapat dikatakan berhasil jika semua tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai. Belajar merupakan kegiatan pokok dalam

proses pendidikan di sekolah. Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya. Dalam upaya mencapai perubahan tingkah laku dibutuhkan motivasi. Motivasi belajar merupakan dorongan yang ada didalam diri yang menimbulkan adanya rasa ingin untuk belajar. Wahyugi & Fatmariza,(2021). Motivasi belajar dapat dilihat dari tekun nya siswa dalam pembelajaran, ulet, tertarik dengan berbagai permasalahan, menyenangkan pekerjaan secara mandiri, dan aktif mengemukakan pendapat.

Menurut peneliti Clara Anggun Mellenia, dkk (2022) di SD Negeri Sumber Jaya, Belitang II, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan. Permasalahannya kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Powerpoint* interaktif pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan observasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih kurang perhatian, minat dan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPAS, Belum banyaknya penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam pembelajaran untuk menarik perhatian dan motivasi siswa, antara lain dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena tanpa media, komunikasi tidak akan berjalan dengan maksimal media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. media pembelajaran berbasis multimedia yang merupakan kombinasi dan integrasi antara teks, grafik, suara, animasi dan video, dalam pendidikan, teknologi multimedia dapat memberikan hasil yang

efektif dalam proses pembelajaran. multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Maka dengan penggunaan multimedia ini akan turut serta membantu pemrosesan informasi visual dan auditori siswa.

Dari berbagai banyak aplikasi multimedia tersebut, salah satunya adalah Media PowerPoint Interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan berbagai jenis baik secara visual, audio, maupun kinestetik. Selain terdapat video, teks, dan gambar juga terdapat soal-soal yang interaktif, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan. Hal ini juga didukung oleh pendapat Nobre, dkk (2020) yang menyatakan bahwa media yang digunakan harus interaktif, mengacu pada produk yang berisi tentang tulisan, gambar, animasi, video, audio, dan video game. Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat alternatif solusi bagi siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu *powerpoint* interaktif. Jika media melalui media powerpoint interaktif dalam pembelajaran powerpoint interaktif dapat dikembangkan dan digunakan secara tepat, maka akan memberikan manfaat yang sangat baik bagi guru dan siswa.

Media yang digunakan peneliti adalah media PowerPoint interaktif untuk SD kelas IV karena siswa menyukai hal-hal yang menarik minatnya, misalnya gambar atau tulisan berwarna. dan bisa bergerak. Itu juga dapat menarik siswa yang bersemangat, antusias, dan temotivasi kegiatan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat penting agar siswa mampu

mempertahankan prestasi akademiknya guna mencapai keberhasilan yang diinginkan berdasarkan strategi dan tekad yang baik dalam belajar. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis media Powerpoint interaktif, diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang bagaimana cara belajar dengan media elektronik. Pada buku siswa kelas IV Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Dalam materi ini peserta didik dituntut untuk memahami siswa mampu menentukan bentuk bagian tubuh tumbuhan dengan tepat. Permasalahan ini muncul bagaimana cara guru dalam mengaitkan kedua materi tersebut, agar peserta didik tertarik dengan materi. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis media *Powerpoint* interaktif, diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang bagaimana cara belajar dengan media elektronik.

Berdasarkan latar belakang di atas dan teori pendukung, dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengetahui "Pengaruh Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut ini:

1. Belum banyaknya penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif
2. Banyaknya siswa yang belum aktif dalam pembelajaran IPAS
3. Kurangnya motivasi dalam pembelajaran IPAS
4. Siswa mudah merasa bosan dalam pembelajaran IPAS

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan hasil dalam peneliti ini maka dari itu peneliti membatasi permasalahan diatas yaitu, pengaruh media powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ipas di kelas IV di SDN Pinayungan IV

D. Rumusan masalah

Berdasarkan hasil hasil latar belakang masalah, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yang ingin dicapai untuk mengetahui: “Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”

F. Manfaat Penelitian

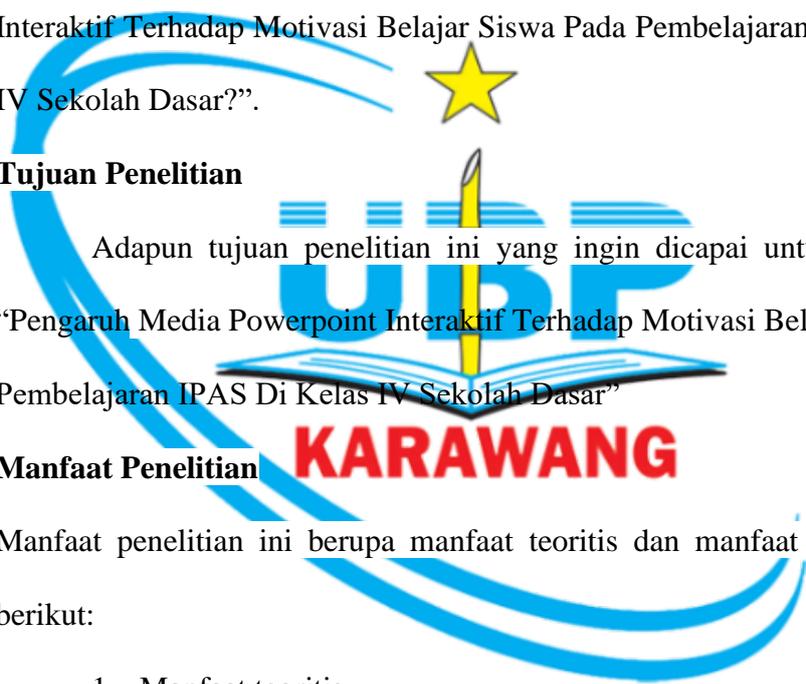
Manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini dapat memberikan masukan ilmiah terhadap pertanyaan yang diajukan, sekaligus sebagai bahan pembelajaran bagi peneliti yang sudah ada dan sumber baru untuk kajian media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS

2. Manfaat praktis

1). Bagi Siswa



Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dan dengan adanya media *Powerpoint* interaktif akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran tematik.

2). Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa yang belum pernah diketahui oleh guru. Penelitian ini juga bermanfaat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran guru untuk mendukung setiap proses pembelajaran di kelas.

3). Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan salah satu media pembelajaran konvensional yang khas di sekolah tersebut.

