

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat mempengaruhi kehidupan bangsa serta dapat membetuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sesuai dengan tujuan dari sistem pendidikan..

Pendidikan di sekolah merupakan salah satu dari tri pusat pendidikan (Unaenah, dkk. 2020:193). Hal ini hendaknya benar-benar di perhatikan oleh guru. Sehingga guru harus benar-benar melaksanakan tugasnya dengan sebaik mungkin, dalam pelaksanaan tugasnya, guru hendaklah merencanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang bermutu dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas pula. Salah satu mata pelajaran yang diberikan dari jenjang pendidikan dasar adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di dalam kehidupan sehari-hari. Sekarang ini, matematika masih menjadi mata pelajaran yang di anggap sulit bagi sebagai besar siswa di Indonesia termasuk di dalamnya siswa Sekolah Dasar (SD). Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, cenderung sulit diterima dan dipahami oleh peserta didik, hal ini

disebabkan karena karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus yang membingungkan. Menurut Unaenah, dkk. (2020:194). Guna praktik pembelajaran yang baik di sekolah, guru harus memilih metode pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran.

Pembelajaran matematika di SD masih berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal pada saat pembelajaran dapat mengakibatkan suasana belajar terasa membosankan. Sehingga menurunnya minat maupun prestasi belajar pada anak tidak dapat terelakkan, dan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan juga harus efektif dan dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Menurut Pratiwi & Hidayat (2021: 66), media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan minat belajar khususnya pada kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit.

Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Anyan, dkk.2020:16). Menurut Asyhar (dalam Jayusman, dkk. 2017:38) menyatakan bahwa *Power Point* adalah salah satu *software* yang di rancang khusus untuk mampu menampilkan program

multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *Power Point* merupakan salah satu perangkat lunak yang mudah untuk dibuat dan digunakan dengan menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman ketika peneliti melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN 05 Surau Gadang, pada tanggal 03 Agustus s/d 02 November 2021, ditemukan beberapa realita dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Realita yang ditemukan seperti ketika mengajarkan materi pengukuran waktu dikelas III, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional, karena menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Nurza Fina, S.Pd. selaku wali kelas III pada 10 Agustus 2021, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif dikarenakan memerlukan waktu yang tidak sedikit dan sulitnya menyelaraskan materi dengan media yang akan dibuat, disamping itu adanya tuntutan jam mengajar dan tugas diluar jam mengajar yang harus di kerjakan setiap minggu, sehingga guru hanya menggunakan media konvensional seadanya.

Memang dengan menggunakan media seadanya terlihat kurangnya minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, terlebih pembelajaran dilaksanakan dengan sistem belajar daring atau pembelajaran jarak

jauh (PJJ) dengan cara memfotokan materi yang ada di buku tematik dan buku bupena dan juga mengirim video pembelajaran yang diambil dari internet, selain itu guru terkadang mengirimkan modul sebagai sumber belajar siswa kemudian dikirimkan ke *Whatsapp Group*, sehingga siswa sulit memahami materi dengan baik, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Jika dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, menunjukkan bahwa perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran dan perlunya dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam belajar, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif .

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mempunyai alternatif solusi berupa pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif. Media *Microsoft Power Point* interaktif adalah suatu media pembelajaran yang dirancang menggunakan *software Microsoft Power Point* yang dapat dijadikan suatu alat dalam menyusun sebuah persentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah (Anyan, dkk.. 2020: 16). Menurut Kudsiyah (2017:3), *Power Point* Interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer.

Adanya media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari media tersebut siswa dapat lebih memahami materi secara mendalam melalui gambar

atau video yang telah disajikan dalam media, selain itu siswa dapat lebih mengetahui teknologi berbasis komputer sebagai pengetahuan mereka dalam belajar dan mempersiapkan generasi muda di era revolusi industri 4.0.

Afrilia, dkk. (2022: 4-5) melakukan penelitian tentang penggunaan media *Microsoft Power Point* untuk menunjang motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitiannya diketahui terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan antusias dalam proses belajar, hal ini dapat dilihat dari cara siswa mencari sebuah informasi tentang materi yang diberikan, dan siswa juga semakin aktif dalam pembelajaran.

Media *Microsoft Power Point* sangat membantu dalam proses pembelajaran karena tidak hanya materi yang ditampilkan tetapi juga berupa visual dan ilustrasi yang dapat membuat pengetahuan siswa lebih dalam, media yang dirancang hendaknya dapat memberi manfaat seperti meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar, mengembangkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah dalam dunia nyata dan mampu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, oleh karena itu diperlukan adanya sebuah model pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut, salah satunya seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu Model Pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata sehingga merangsang siswa untuk belajar

(Chandra, dkk.2021:122). Susilowati (2018:73) menyatakan melalui penelitiannya tentang pengaruh penerapan PBL terhadap kemandirian belajar siswa SD bahwa dengan menerapkan model PBL dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa SD, serta menurut Ningsih, dkk. (2018:1588) melalui hasil penelitiannya tentang penerapan PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III SD bahwa dengan penerapan model PBL keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan.

Novita (dalam Pardede, 2019:5) mengemukakan bahwa model pembelajaran PBL merupakan teknik belajar yang cukup bagus untuk siswa dapat memahami materi, menemukan pengetahuan baru bagi siswa, meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang ia miliki dalam kehidupan kesehariannya.

Adapun media *Microsoft Power Point* Interaktif yang akan dikembangkan ini, dapat diakses siswa melalaui *Smartphone* ataupun *Personal Computer* (PC)/laptop dengan menggunakan Pendekatan PBL, karena media *Microsoft Power Point* Interaktif yang akan di rancang akan dimulai dari permasalahan yang di temui dalam kehidupan sehari-hari siswa dan dari sanalah penanaman konsep akan di lakukan, sehingga ketika siswa dihadapi dengan persoalan yang ia temui pada kehidupan nyata tersebut, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman konsep serta pengalaman langsung dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran

*Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu dan fasilitas dalam pembuatan media pembelajaran
2. Tidak ada penggunaan media pembelajaran yang interaktif
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam belajar materi pengukuran waktu dan hasil belajar yang kurang memuaskan

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai maka penelitian ini dibatasi pada kurangnya ketersediaan penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta ketersediaan sumber belajar dan sarana prasarana yang tidak memadai.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis PBL pada pembelajaran matematika pengukuran waktu di kelas III SDN 05 Surau Gadang?

2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis PBL pada pembelajaran matematika pengukuran waktu di kelas III SDN 05 Surau Gadang?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan paparan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis pada pembelajaran matematika pengukuran waktu di kelas III SDN 05 Surau Gadang yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis PBL pada pembelajaran matematika pengukuran waktu di kelas III SDN 05 Surau Gadang untuk memenuhi kriteria praktis.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di kemukakan, maka manfaat dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini serta agar dapat mengetahui cara penyelesaian suatu permasalahan yang ada.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan serta meningkatkan kreatifitas dalam



mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis PBL Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu di Kelas III SD dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

- b. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis PBL Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu ini dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan serta menemukan solusi dari permasalahan yang di temui dalam kehidupan sehari-harinya.
- c. Bagi guru, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis PBL ini, dapat menambah ketersediaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika kelas III SD materi pengukuran waktu.

### **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran Pengembangan Media *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis PBL Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu di Kelas III SDN 05 Surau Gadang. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika di buat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point Office* 2010.

2. Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif disesuaikan dengan karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) yang memaut 5 komponen yaitu: orientasi siswa, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan/investigasi, mengembangkan dan menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
3. Adapun materi yang dibahas pada media pembelajaran *microsoft power point* interaktif yaitu mengenai pengukuran waktu.
4. Media pembelajaran *microsoft power point* dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pokok pembahasan.
5. Ukuran tampilan layar pada media pembelajaran (16:9), lebar 10 inci, tinggi 5,63 inci, jenis tulisan *rockwel condensed* dan *rockwel extra bold*, ukuran *font* pada huruf disesuaikan, tampilan awal menampilkan menu-menu yang dapat di klik untuk menuju pembahasan yang akan dipelajari.
6. Media dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif seperti tombol Kd/Indikator, Petunjuk penggunaan media, serta tombol langkah-langkah pembelajaran berbasis *problem based learning* pada materi yang akan di pelajari, serta rangkuman dari keseluruhan materi yang di pelajari yang memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.
7. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai sumber belajar.
8. Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis PBL ini, dapat di akses di *Smartphone*, *Personal Computer* (PC)/laptop apa saja aplikasi *Power Point* dengan atau format *file* pptx/ppsx/video.