

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini menunjukkan banyak kemajuan luar biasa. Banyak hal di industri kehidupan yang digerakkan oleh teknologi. Kehadirannya memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan manusia dalam berbagai cara, aspek dan dimensi. Kemajuan teknologi juga merupakan pemicu perubahan sistem pembelajaran, yaitu berjuang untuk membebaskan dunia pendidikan dari kendala model pembelajaran tradisional.

Strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa bukan pada guru. Pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi apabila ada hubungan interpersonal antara guru dan siswa berlangsung baik. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan. Belajar menyenangkan tercapai karena siswa aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat belajar juga memiliki kontribusi yang tinggi menuju suasana belajar yang menyenangkan. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang dimiliki. Minat juga merupakan suatu landasan yang paling menyenangkan demi keberhasilan suatu proses belajar (T. Rahmawati et al., 2019).

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan. Berdasarkan definisi tersebut, Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Selain pemilihan strategi dan metode

pembelajaran, untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, membuat siswa aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya (Satrianawati, 2018:8). Selanjutnya Hamdan Husen Batubara (2022:4) menyatakan bahwa Media Pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi wawancara awal dengan wali kelas V Ibu Verawati Br Barus di UPT SPF SDN 107103 Lantasan yaitu pada tanggal 10 Oktober 2022, Masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional, sehingga kegiatan belajar monoton tidak menarik. Media yang digunakan masih belum bervariasi, sehingga kurangnya minat atau semangat siswa. Minimnya alat peraga yang digunakan guru seperti halnya dalam penggunaan media presentasi berbasis power point interaktif yang masih jarang digunakan khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Guru lebih berfokus dengan penggunaan metode ceramah dalam mata pelajaran IPA dan akhirnya penyebab kejenuhan bagi siswa ketika dalam proses belajar. Salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media atau alat peraga, mengingat bahwa fungsi media dalam proses belajar sebagai penyaji stimulus dan juga untuk meningkatkan penerimaan informasi. Selain itu manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan multimedia adalah: pertama proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kedua jumlah waktu

mengajar dapat lebih efektif, ketiga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan keempat sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.

Media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar serta media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap. Melalui media pembelajaran interaktif ini siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Indriyanti, 2017). Media pembelajaran interaktif menggunakan Power Point. Program aplikasi Power Point digunakan untuk mengemas materi dengan ringkas, efektif dan mengaplikasikan animasi yang sangat lengkap (Srimaya, 2017). Penelitian ini memiliki kelebihan karena menggunakan perangkat pembelajaran powerpoint interaktif yang dibuat sendiri oleh peneliti. Peneliti menyajikan teks materi pembelajaran, serta soal-soal dan gambar yang dapat bergerak atau bersifat interaktif. Media ini belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Power Point interaktif dapat meningkatkan minat, fokus dan aktifnya peran siswa saat belajar. Harapannya dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 107103 Lantasan dengan Judul: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat atau semangat siswa sehingga menggunakan media untuk menarik perhatian siswa.
2. Kegiatan belajar yang monoton tidak menarik.
3. Minimnya alat peraga yang digunakan guru seperti halnya dalam penggunaan media power point interaktif yang masih jarang digunakan khususnya dalam mata pelajaran IPA.
4. Pembelajaran ceramah membuat siswa cepat bosan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah Penggunaan media Power Point Interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi Zat Tunggal dan Zat Campuran di Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran dengan menggunakan media power point Interaktif pada siswa Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru?
2. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran tanpa menggunakan media power point Interaktif pada siswa Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media power point interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru?
4. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah, maka tujuan penelitian pada mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia Kelas V UPT SPF SDN 107103 Lantasan Baru Tahun Ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran dengan menggunakan media power point interaktif pada siswa Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.
2. Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran tanpa menggunakan media power point interaktif pada siswa Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media power point interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.
4. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Bagi guru, dapat mengetahui media pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran dikelas.
2. Bagi siswa, dengan Media Power Point Interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 107103 Lantasan Baru Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Bagi peneliti selanjutnya, menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran tentang media pembelajaran power point interaktif.

