

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi berperan penting sebagai sarana pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Berdasarkan proses ini, media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai sarana bantu dalam penyampaian materi ajar. Media yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Pratiwi dkk, (2025:4906).

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital. Teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menjelaskan fenomena, fakta, maupun konsep abstrak agar lebih mudah dipahami siswa. Rahadian, 2017 (dalam Lolik Arsna dkk, 2024:1578) Berdasarkan dukungan teknologi, manusia mampu menciptakan inovasi yang mempermudah dan mendukung aktivitas sehari-hari. Salah satu penerapan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Menurut Daniyati dkk, (2023:285) media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, yang berfungsi untuk merangsang pikiran dan perasaan siswa. Media yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menarik minat serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media berbasis teknologi menjadi penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Media pembelajaran berperan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menarik minat belajar siswa.

Perkembangan teknologi telah mendorong evolusi media pembelajaran, yang awalnya bersifat konvensional, kini bertransformasi menjadi media berbasis teknologi. Teknologi pembelajaran digunakan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Berdasarkan demikian, pemanfaatan media ajar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sekaligus merangsang motivasi peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar mereka.

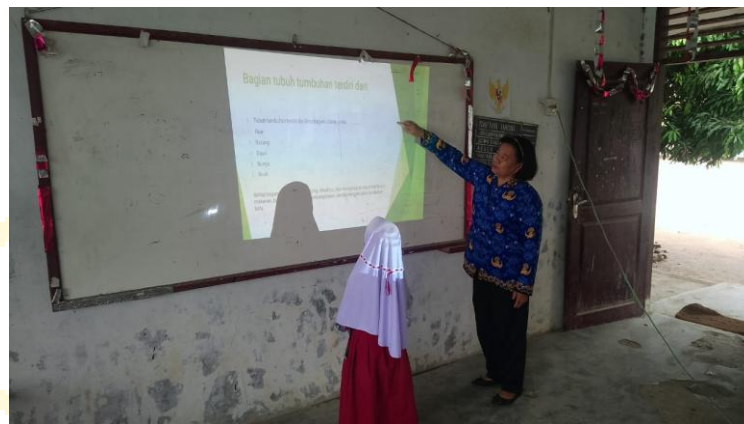
Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Lestari dkk, 2023 (dalam Pangestu dkk, 2024:854) IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi keduanya dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS dirancang dengan mempertimbangkan bahwa siswa SD masih berada pada tahap berpikir yang sederhana. Oleh karena itu, fokus utama dalam pelajaran IPAS di tingkat SD adalah pada fenomena-fenomena umum, seperti pembahasan mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia. Tujuan dari pendidikan IPAS adalah memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kekayaan pengetahuan yang ada di lingkungan sekitar serta mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam upaya menyelesaikan masalah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya berbasis *PowerPoint*. *PowerPoint* interaktif dirancang agar lebih menarik dengan menghadirkan animasi, audio, serta visualisasi nyata yang relevan dengan materi. Media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan minat belajar, serta membantu mereka memahami konsep IPAS dengan lebih optimal. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menjadi solusi yang relevan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada Kamis, 21 Agustus 2025 di SDN 105333 Sei Merah, diperoleh informasi bahwa guru kelas IV telah menggunakan media *PowerPoint* dengan bantuan infokus untuk menampilkan

gambar dan penjelasan singkat. Namun, guru mengeluhkan rendahnya partisipasi siswa dalam bertanya maupun berdiskusi. Media yang digunakan masih terbilang sederhana sehingga peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang memahami materi secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Berikut ini merupakan tampilan *PowerPoint* yang digunakan oleh guru sebelumnya:



**Gambar 1. 1 *PowerPoint* yang digunakan guru**

Melalui observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, beberapa hal yang peneliti tangkap berdasarkan keluhan guru kelas, dan setelah melihat media yang digunakan sebelumnya salah satu penyebab siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan atau berdiskusi tentang materi yang disampaikan adalah karena media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif. *PowerPoint* yang hanya memuat teks dan gambar sederhana tidak mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa hanya berperan sebagai penerima informasi pasif tanpa dorongan untuk menganalisis atau merangkum materi secara mendalam. Selain itu, kurangnya visualisasi yang menarik dan relevan, seperti animasi, membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, sehingga mereka enggan atau tidak mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi mengenai materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media

*PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Hyperlink* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 105333 Sei Merah T.P 2025/2026”.

## **1. 2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS masih bersifat sederhana dan kurang interaktif, terutama penggunaan *PowerPoint* yang hanya memuat teks dan gambar statis.
2. Pembelajaran di kelas IV belum memanfaatkan *PowerPoint* interaktif untuk membuat pembelajaran yang menarik.
3. Kurangnya interaktivitas dalam media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi penerima informasi pasif, sehingga motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam bertanya maupun berdiskusi terkait materi pembelajaran masih rendah.
4. Kualitas media pembelajaran IPAS yang digunakan di sekolah belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk memahami materi
5. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menarik perhatian peserta didik

## **1.3. Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Hyperlink* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDN 105333 Sei Merah T.P 2025/2026.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Hyperlink* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 105333 Sei Merah T.P 2025/2026?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Hyperlink* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 105333 Sei Merah T.P 2025/2026?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Hyperlink* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 105333 Sei Merah T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Hyperlink* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 105333 Sei Merah T.P 2025/2026.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media ajar berbasis teknologi, khususnya *PowerPoint* interaktif, dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada literatur pendidikan mengenai efektivitas media ajar berbasis *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi bagian-bagian tumbuhan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

##### b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber acuan bagi guru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Dengan memanfaatkan hasil penelitian ini, guru dapat memperbaiki metode pengajaran menjadi lebih menarik dan selaras dengan kemajuan teknologi.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di SDN 105333 Sei Merah, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

