

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam mengembangkan dirinya, manusia membutuhkan pendidikan. Pendidikan didefinisikan sebagai sebuah proses pengembangan pola pikir, sikap, dan keterampilan individu untuk melatih kemampuan diri dalam berbagai perspektif. Sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 1 Peraturan Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk membina kecakapan dan menciptakan pribadi serta kultur bangsa yang unggul guna mencerdaskan kehidupan negara. Sasaran utamanya adalah membina peserta didik supaya tercapainya pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berpengetahuan, terampil, mandiri, kreatif, dan mampu menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab.

Melalui pendidikan, siswa dapat menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan secara berkelanjutan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan. Siswa yang dibekali dengan pengetahuan dan keterampilannya mampu mengembangkan potensinya untuk mencapai prestasi yang lebih baik, baik dari bidang akademik maupun non-akademik. Untuk mencapai perkembangan potensi ini, diperlukan sebuah proses yang disebut pembelajaran.

Pembelajaran ialah suatu proses yang mencakup interaksi antara guru dan siswa di dalam sebuah lingkungan belajar agar mencapai tujuan dari belajar dalam bidang tertentu dengan melibatkan sejumlah komponen didalamnya. Komponen pembelajaran ialah bagian-bagian dari arah seluruh proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media

pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran merupakan bagian dari komponen-komponen pembelajaran tersebut (Zuhairi, 2021, h. 11). Keseluruhan komponen ini harus terorganisir dengan baik dan memerlukan kerjasama supaya kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif.

Di antara komponen-komponen pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat signifikan untuk menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai dalam menjelaskan materi pada siswa supaya materi itu dapat dipelajari dengan mudah. Menurut Arsyad (2017, h. 19) menyatakan pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mampu mengembangkan keinginan dan minat baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan dalam proses pembelajaran, serta memicu pengaruh psikologis pada peserta didik.

Dengan melihat pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran kini telah bertransformasi menuju media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia mengintegrasikan teknologi dengan berbagai elemen dalam pembelajaran seperti teks, audio, video, animasi, dan interaktif lainnya. Menurut Indrawan, dkk. (2020, h. 100) menyatakan keunggulan media pembelajaran berbasis multimedia terletak pada fleksibilitasnya, yang mampu membuat siswa untuk mengakses pelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media berbasis multimedia juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan imersif, sehingga memacu siswa lebih bergairah saat kegiatan belajar mengajar.

Matematika ialah salah satu bidang studi yang fundamental dan memiliki peran yang esensial dalam pembentukan pola pikir logis serta analitis siswa. Menurut Seran & Ladyawati (2018, h. 115) menyatakan matematika tidak hanya

berkaitan dengan perhitungan, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak yang kompleks, seperti pola, hubungan, struktur, dan perubahan. Untuk mencapai pemahaman mendalam dalam matematika, siswa memerlukan kemampuan untuk berpikir kritis dan sistematis, serta keterampilan dalam menerapkan konsep ke dalam situasi nyata. Proses belajar matematika menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi konsep-konsep tersebut.

Hasil belajar adalah indikator utama dalam menilai sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Rahim, dkk. (2023, h. 9) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, hasil belajar mengacu pada kecakapan dalam memahami materi yang diajarkan pada siswa serta ditunjukkan melalui peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa meliputi metode belajar, motivasi belajar, lingkungan belajar, serta media pembelajaran yang dipakai. Maka dari itu, penting untuk menerapkan media yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh agar memastikan hasil belajar yang optimal.

Pada hasil observasi peneliti, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang membuat keaktifan dan keikutsertaan peserta didik serta belum optimal dan hanya menonjol pada hafalan suatu materi. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta terintegrasi pada perkembangan teknologi menjadi salah satu penyebab utama tidak tercapainya target pembelajaran, sehingga peserta didik sulit mempelajari materi dengan efektif. Permasalahan itu membuat siswa kurang berpartisipasi aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. Sebagai dampaknya, hasil belajar matematika siswa tidak mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan hasil ulangan kelas IV-A SDN 104202 Bandar Setia terlihat dari 26 siswa, hanya 11 siswa yang lulus dengan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan 15 siswa lainnya tidak lulus dan memperoleh nilai kurang dari KKM. Begitu juga pada kelas IV-B, dari 26 siswa, hanya 9 siswa yang lulus dengan nilai di atas KKM, sementara 17 siswa lainnya tidak lulus dan memperoleh skor di bawah KKM. Di bawah ini disajikan tabel dari hasil nilai ulangan Matematika siswa di kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia T.A 2024/2025:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Matematika Kelas IV SDN 104202 Bandar Setia T.A 2024/2025

Kelas	Nilai	Siswa Tuntas KKM	Siswa Tidak Tuntas KKM
IV A	< 70	11	15
IV B	≥ 70	9	17

Dilihat dari table 1.1, hasil ulangan kelas IV SDN 104202 Bandar Setia pada pelajaran matematika ditemukan bahwa lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM, dimana KKM SDN 104202 Bandar Setia adalah 70. Pada kelas IV-A dengan total murid sejumlah 26 orang, didapati 11 siswa tuntas dengan presentase 42,30% dan 15 siswa tidak tuntas dengan presentase 57,70%. Sementara itu, di kelas IV-B SDN 104202 Bandar Setia, dari semua total 26 siswa, 9 siswa berhasil dengan presentase 34,62% dan 17 siswa tidak berhasil dengan presentase 65,38%. Sehingga dilihat dari keseluruhan hasil kognitif matematika di kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia masih termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dan terintegrasi dengan perkembangan

teknologi dalam pelajaran matematika, khususnya materi yang bersifat abstrak. Media ini berdampak positif pada hasil belajar siswa dikarenakan mampu menumbuhkan minat mereka saat belajar. Hal tersebut senada dengan Bito & Masaong (2023, h. 90) yang menyatakan bahwa pelajaran matematika memerlukan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif guna mengatasi kejenuhan siswa dalam mendalami teori-teori yang kompleks dan abstrak.

Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang cocok dipakai oleh guru, yaitu media *powtoon*. Menurut Syafitri, Asib, & Sumardi (2018, h. 305) menyatakan *powtoon* merupakan *software web-based* yang membantu guru membuat presentasi animasi secara cepat dan mudah, dengan fitur manipulasi objek, impor gambar atau video, serta musik dan suara yang bisa disesuaikan. Kelebihan *powtoon* yaitu: 1) Pemakai *powtoon* mampu dengan mudah menyusun presentasi animasi secara cepat memakai desain yang sudah disediakan, 2) Mampu menawarkan berbagai *template* serta fitur audio bawaan yang memudahkan proses pembuatan, 3) Karakter dan ikon animasi juga tersedia untuk dimasukkan ke dalam presentasi, sehingga membuatnya lebih menarik, 4) Mampu menyesuaikan presentasi dengan topik yang akan dibahas dengan sangat mudah, 5) Membuat visualisasi suatu konsep secara nyata, 6) Mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dengan animasi yang menarik terhadap pelajaran matematika (Deliviana, 2017, h. 3).

Selain media *powtoon*, media lainnya yang dapat diterapkan oleh guru, yaitu media *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan aplikasi dari *Microsoft Office* yang mampu membuat pemaparan. Menurut Rusman (2015, h. 301) menyatakan *powerpoint* merupakan *software* yang dibuat guna menyajikan program

multimedia dengan cara yang memikat, mudah dirancang, serta cukup terjangkau. Seperti perangkat lunak presentasi lainnya, *powerpoint* memungkinkan pengguna menyisipkan berbagai objek, termasuk gambar, teks, video, grafik, suara, serta elemen lain ke dalam beberapa slide. Adapun kelebihan *powerpoint* yang dikemukakan oleh Kristanto (2016, h. 57) yaitu: 1) Tidak harus memakai ruangan yang gelap, 2) Mampu memaparkan informasi/materi dalam bentuk multimedia, 3) Guru dapat mengajar secara langsung dengan tatap muka bersama peserta didik, 4) Memiliki variasi metode penyampaian yang menarik perhatian peserta didik dan tidak membuat bosan, 5) Efisien, dikarenakan mampu dipakai pada seluruh tingkatan kelas, 6) Mampu dipakai secara langsung oleh pendidik dan peserta didik, tanpa memakai pertolongan operator, 7) Menghemat energi dan waktu karena mampu digunakan berulang kali. Dengan *powerpoint*, peserta didik dapat dengan mudahnya mempelajari materi karena presentasi visual yang menarik.

Berlandaskan pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa pemakaian media pembelajaran *powtoon* dan *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Faktanya, belum ada penelitian yang membandingkan kedua media tersebut agar melihat hasil belajar mana yang lebih tinggi antara memakai media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *powerpoint*.

Dengan penjabaran di atas, peneliti berminat mengangkat suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dan *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika SD Negeri 104202 Bandar Setia T.A 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka identifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran masih berbentuk konvensional dan cenderung monoton.
2. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV.
3. Siswa mudah jenuh saat pelajaran matematika materi pecahan.
4. Media yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran tidak bervariasi saat pelajaran matematika materi pecahan.
5. Siswa terkendala mempelajari materi pecahan yang dijelaskan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai macam masalah yang sudah disebutkan pada identifikasi masalah masih terlalu lebar. Maka dari itu, butuh penyempitan masalah supaya pokok masalah jadi jelas. Batasan pokok masalah pada penelitian ini, yakni:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *powerpoint*.
2. Materi yang diteliti adalah pecahan.
3. Pengukuran hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan menggunakan *pre-test* dan *post-test*.
4. Hasil belajar yang dinilai yaitu ranah kognitif siswa pada T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada batasan masalah yang sudah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi pecahan antara penggunaan media pembelajaran *powtoon* dan *powerpoint* di SDN 104202 Bandar Setia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi pecahan antara penggunaan media pembelajaran *powtoon* dan *powerpoint* di SDN 104202 Bandar Setia.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diinginkan mampu berguna secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menumbuhkan pengetahuan dan wawasan tentang adanya pengaruh media pembelajaran *powtoon* dan *powerpoint*.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi Siswa. Penelitian ini mampu menambah ilmu dan pengalaman peserta didik terkait pengaplikasian media pembelajaran *powtoon* dan *powerpoint* dalam meningkatkan hasil belajar yang optimal.
2. Bagi Guru. Penelitian ini diharapkan jadi bahan informasi dan masukan perihal pemanfaatan media pembelajaran yang modern dan imajinatif sehingga kegiatan belajar mengajar jadi seru dan menarik.
3. Bagi Sekolah. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk paduan dan sumbangan pemikiran yang diperuntukkan kepada sekolah dalam merencanakan rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beraneka ragam, seperti media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *powerpoint*.
4. Bagi Peneliti. Penelitian ini berpotensi untuk peningkatan kualitas diri dalam mengembangkan kemampuan menulis karya ilmiah.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya. Sebagai acuan atau bahan perbandingan dengan penelitian lain yang mengkaji masalah-masalah serupa dengan penelitian ini sehingga mendapatkan hasil yang akurat.