

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi aspek yang penting dalam mendukung kemajuan bangsa di masa depan. Kemajuan dan masa depan suatu bangsa sangat bergantung pada peran Pendidikan. Pendidikan perlu diarahkan agar menghasilkan individu yang berkualitas, mampu bersaing, serta memiliki moral dan budi pekerti yang baik. Sekolah sebagai lembaga Pendidikan berfungsi sebagai tempat untuk melaksanakan berbagai Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran di sekolah menjadi sarana utama dalam usaha meningkatkan kompetensi individu.

Adnan et al. (2022: 130) menyebutkan pembelajaran adalah suatu proses atau metode yang diimplementasikan oleh seorang guru dengan tujuan agar siswa dapat belajar. Peran guru memiliki pengaruh signifikan dalam menentukan baik kualitas maupun kuantitas pembelajaran yang terjadi. Sebagai fasilitator bagi siswa, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan kreatif dan inovatif. Untuk meningkatkan minat belajar dan memudahkan siswa dalam menerima materi adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Fatmawati, Aminuyati, & Okianna, 2019).

Idrus et al. (2014: 2) mengatakan media pembelajaran terus berkembang sejalan dengan pesatnya kemajuan dalam ranah informasi dan teknologi. Media pembelajaran mencakup segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari penerima dengan tujuan merangsang pemikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik agar lebih bersemangat dalam proses belajar. Salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang relevan dengan era sekarang adalah pemanfaatan media berbasis Powerpoint (Wijayanti, Widayati, & Sularmi, 2022).

Lidya dan Reinita (2022) mengatakan bahwa kemajuan teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran saat ini menghasilkan beragam jenis media pembelajaran contohnya penggunaan Powerpoint interaktif. Powerpoint interaktif adalah jenis presentasi dimana fitur tambahan seperti hyperlink dan aplikasi pendukung lainnya diaktifkan untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pengalaman pengguna selama menggunakan Powerpoint (Octaliani & Reinita, 2022) . Penyajian konsep pembelajaran melalui media Powerpoint interaktif memiliki potensi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dan dapat meningkatkan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang keterkaitan antara minat belajar dan hasil belajar siswa sangat signifikan. Idrus et al. (2014: 3) mengatakan minat memiliki peran dalam berbagai konteks, karena keberadaannya mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan semangat yang tinggi tanpa adanya tekanan eksternal. Menurut Supit (2021: 450) minat adalah dorongan individu untuk fokus dan memfokuskan perhatiannya dalam suatu aktivitas khusus. Minat memiliki dampak signifikan pada proses belajar ketika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, kemampuannya untuk belajar secara optimal dapat terhambat karena kurangnya daya tarik yang dirasakannya. Pada akhirnya siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang memiliki minat belajar rendah.

Keadaan yang demikian juga ditemukan di Sekolah Dasar Negeri Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati. Pada sekolah dasar gugus R.A Kartini terutama pada SDN Kertomulyo 01, SDN Sambilawang, dan SDN Kadilangu karakteristik siswa yang hampir serupa dan mempunyai permasalahan yang sama terkait minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan pra-observasi dengan guru kelas dari sekolah masing-masing sekolah pada jenjang kelas IV SD Negeri Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati pada hari Selasa, 17 Oktober 2023 bertempat di SDN Kertomulyo 01, SDN Sambilawang, dan SDN Kadilangu ditemukan

permasalahan melalui lembar wawancara siswa mengisi dan observasi pada saat pembelajaran berlangsung ditemukan bahwa minat siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila menunjukkan variasi yang beragam, sehingga hasil belajarnya juga menjadi bervariasi. Siswa dengan minat belajar tinggi menunjukkan keaktifan dengan sering bertanya, mengemukakan pendapat, rajin membaca buku terkait, dan responsif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa dengan minat belajar rendah cenderung kurang antusias selama pembelajaran, pasif dengan hanya mendengar penjelasan materi dari guru, sehingga proses pembelajaran menjadi satu arah. Siswa kurang tertarik untuk menambah pengetahuan dengan membaca buku dan umumnya diam saat diberikan kesempatan untuk bertanya.

Siswa sering mengalami situasi jenuh pada saat mempelajari mata pelajaran pendidikan pancasila karena kurang pemahaman dan ketidakpahaman terhadap materi pendidikan pancasila yang lebih sering menghafal, dan guru kebanyakan masih menjelaskan materi dengan metode ceramah hal ini mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan. Perlu adanya sebuah variasi dalam pembelajaran yang monoton dengan menggunakan media yang dapat menarik minat belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila. Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendapatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam proses pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan melalui perhatian pada penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran *Powerpoint* interaktif.

Peranan yang sangat penting dalam pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa adalah minat belajar. Selain minat belajar, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran yang tak kalah penting karena dapat meningkatkan minat dan belajar siswa. Beberapa hasil dari penelitian sebelumnya membuktikan bahwa peran media pembelajaran berhubungan dengan hasil belajar siswa dikarenakan minat belajar siswa

yang meningkat. Penelitian oleh Fatmawati et al. (Fatmawati, Aminuyati, & Okianna, 2019) yang berjudul “Hubungan Media Powerpoint Dengan Minat Belajar Siswa Kelas VII B SMP Negeri 21 Pontianak” menunjukkan bahwa penerapan media Powerpoint dalam mata pelajaran IPS memiliki dampak positif. Media ini mampu menarik perhatian siswa, memberikan semangat dan meningkatkan minat belajar siswa. Dilihat dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII B SMP Negeri 21 Pontianak dari rata-rata 0,68 yang menunjukkan bahwa penggunaan media Powerpoint layak digunakan sebagai media pembelajaran dan menarik minat belajar siswa.

Penelitian oleh Adnan et al. (K, Jafar, Irfan, & Musdalifah, 2022) yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus II” menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus II dengan $r_{hitung} (0,586) > r_{tabel} (0,212)$ yang berarti H_1 diterima. Artinya penggunaan media yang sesuai karakteristik dan tujuan dapat meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Berbanding terbalik dengan hasil penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Umi dan Edo (Latifah & Cahyo, 2022) yang berjudul “Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan hasil yang menunjukkan analisis data dalam menguji hipotesis menggunakan *koefisisensi product moment* dengan taraf 5% yang mendapatkan hasil bahwa variabel minat belajar siswa masuk dalam kategori sedang. Hasil belajar IPS siswa dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 11 Metro Pusat. Beberapa penelitian tersebut tidak dilakukan pengukuran terhadap korelasi antara minat belajar menggunakan media Powerpoint interaktif dengan hasil belajar khususnya pelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian korelasi dengan judul “Hubungan Minat Belajar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan media *Powerpoint* interaktif pada pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati?
2. Seberapa besar hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan media *Powerpoint* interaktif pada pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari rencana penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan media *Powerpoint* interaktif pada pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati.
2. Untuk menganalisa besarnya hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan media *Powerpoint* interaktif pada pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat yang bersifat teoritis maupun manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi, memberikan gambaran mendalam mengenai minat belajar, media Powerpoint interaktif dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati. Penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan yang masih relevan di masa mendatang, memberikan pemahaman dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru guna meningkatkan efektivitas penerapan penggunaan media Powerpoint Interaktif, minat belajar, serta pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV.

2. Manfaat Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memperoleh data dan informasi yang diperlukan, sebagai pendidik yang berada di lingkungan rumah, perlu untuk lebih memahami anak-anak mereka. Penting bagi orang tua untuk memberikan perhatian khusus terhadap konsentrasi belajar anak dirumah, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

3. Manfaat Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat memperoleh motivasi dalam proses pembelajaran yang menerapkan media *Powerpoint* interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan minat siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal melalui dukungan dari semua pihak.

4. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai kepentingan keterlibatan orang tua dalam pendidikan siswa adalah Langkah penting. Hal ini juga dapat menjadi pertimbangan dalam merancang program-program sekolah yang

melibatkan tidak hanya orang tua, tetapi juga siswa, sehingga menciptakan keterlibatan aktif dari seluruh komunitas Pendidikan.

5. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan pengetahuan bagi peneliti di masa depan, khususnya terkait faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam bidang yang diteliti.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan menyeluruh di dalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar. Minat belajar memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan oleh pelajar. Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan yang konsisten untuk fokus mengingat beberapa aktivitas yang diminati, dilakukan secara berkesinambungan dengan perasaan senang. Anak yang memiliki minat belajar pada suatu objek cenderung memberikan perhatian lebih besar pada subjek tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar berfungsi sebagai kekuatan dorongan dan keinginan yang kuat dari dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

1.5.2 Media Powerpoint Interaktif

Powerpoint (PPT) merupakan salah satu program aplikasi dari paket Microsoft Office yang umumnya dimanfaatkan untuk membuat presentasi. Dalam konteks penelitian ini, Powerpoint digunakan sebagai alat untuk media pembelajaran interaktif. Interaktif merujuk pada sifat yang melibatkan saling melakukan aksi, interkoneksi, dan keterlibatan aktif. Media ini melibatkan penggunaan elemen-elemen interaktif seperti tombol, hyperlink, atau elemen lainnya yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam mengontrol alur presentasi.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian atau penguasaan siswa terhadap pengetahuan, keterampilan, sikap, atau kemampuan lainnya setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup tingkat pemahaman dan penerapan materi pembelajaran, dan sering kali diukur melalui berbagai bentuk evaluasi seperti ujian, tugas, proyek, atau penilaian lainnya. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1.5.4 Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila adalah jenis pendidikan yang mengingatkan kita akan nilai-nilai hak dan kewajiban yang harus dimiliki setiap warga negara. Tujuannya agar setiap tindakan yang dilakukan sejalan dengan cita-cita dan tujuan bangsa, serta tidak menyimpang dari harapan yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap untuk menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara.