

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan semakin berkembang pesat mendukung terciptanya berbagai teknologi baru yang memasuki tahap digital dan telah merambah ke semua aspek kehidupan sehingga mengharuskan kita untuk siap menghadapi perubahan dunia terutama dalam bidang pendidikan. Trisanti Dan Nafiah (2020) menjelaskan bahwa era revolusi Industri 4.0 menghadirkan tantangan besar akibat pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pendidikan menjadi kunci dalam menghadapi era ini, dengan guru sebagai ujung tombaknya. Karena itu, pendidik dituntut menguasai kemampuan yang relevan agar dapat mencetak generasi yang kreatif, kompeten, dan siap bersaing di tengah tuntutan Revolusi Industri 4.0. Hal ini sejalan dengan hadist Rasulullah SAW:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim.” (HR. Ibnu Majah).” Yang menegaskan bahwa mencari ilmu adalah kewajiban, baik bagi guru maupun peserta didik,

sebagai bekal menghadapi kehidupan yang terus berkembang.

Menurut Putra (2024:183) Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam proses pembangunan dari suatu negara berkembang seperti di Indonesia. Sedangkan menurut Permatasari (2022:178) Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam membentuk manusia yang berakal, berbudi, dan beragama, untuk melawan rintangan di era globalisasi dan dengan adanya pendidikan dapat mendorong peserta didik yang cerdas dalam memiliki kompetensi dan kemampuan untuk keberhasilan peserta didik di lingkungan khalayak umum maupun lingkungan Pendidikan.

Dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik dari segi sistem pendidikan maupun dari segi teknologi dan pada era globalisasi ini pendidikan di Indonesia dituntut untuk lebih maju dan baik lagi guna untuk bersaing dengan negara lain pada dunia digital. Akan tetapi penerapan sistem pendidikan di Indonesia khususnya dari aspek teknologi masih harus ditingkatkan lagi. Pendidikan adalah sesuatu yang sangat diperlukan oleh manusia, melalui pendidikan tersebut manusia dapat mengalami proses pembelajaran. Putra (2024:184)

Teknologi sendiri sangat membantu para pendidik untuk mengefesiensikan waktu belajar siswa,

mempermudah siswa untuk menangkap materi ilmu pengetahuan dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Menurut Pratiwi dkk, (2022:212), teknologi informasi merupakan hasil penggabungan antara komunikasi berkecepatan tinggi dan komputer, yang mampu mengirimkan data, suara, dan video. Perkembangan teknologi ini memengaruhi peran guru dalam proses pembelajaran, di mana guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber utama belajar. Dengan adanya teknologi, guru diharapkan dapat melakukan pembaruan terhadap media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, pembaruan media juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, membuat materi lebih menarik, serta menumbuhkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Pemerintah Provinsi Bengkulu terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di daerah tersebut. Salah satu bentuk pembenahan tersebut terlihat di Kabupaten Bengkulu Selatan yaitu melalui dukungan terhadap penerapan pendidikan berbasis teknologi informasi di setiap sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Salah satu penerapannya yaitu dengan mengadakan pembelajaran menggunakan *multiface interactive display* (mid)/papan tulis digital. Guru-guru di

Kabupaten Bengkulu Selatan telah mengikuti pelatihan untuk meningkatkan kompetensi mereka termasuk dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar serta menciptakan generasi muda kompetitif dan berdaya saing di masa depan. Metro TV News (2024).

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 21 November 2025 di SDN 69 Seluma, peneliti melakukan wawancara dengan Wali Kelas V, Ibu Ririn Julita, S.Pd. Dari hasil wawancara dan pengamatan langsung, diperoleh gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah tersebut. Secara umum, proses KBM di SDN 69 Seluma berjalan dengan mengikuti alur pembelajaran konvensional yaitu ceramah, yang dimulai dari kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan penyajian materi utama, dan diakhiri dengan penugasan serta evaluasi. (Observasi dan wawancara peneliti, 2025).

Namun, dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yaitu ceramah, di mana guru berperan sebagai pusat utama informasi. Interaksi antara guru dan peserta didik masih bersifat satu arah, sehingga aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung pasif

dan terbatas pada mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal. Akibatnya, partisipasi aktif keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran kurang optimal. (Observasi peneliti, 2025).

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti bersama Kepala Sekolah, Ibu Ermiliana, S.Pd., yang menyatakan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran seperti proyektor, laptop, dan perangkat multimedia lainnya sebenarnya telah tersedia, namun pemanfaatannya belum optimal. Guru-guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan lebih sering mengandalkan penyampaian materi secara verbal tanpa bantuan media interaktif. (Wawancara peneliti, 2025).

Kondisi tersebut juga terlihat pada saat pembelajaran IPAS yang dimana penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan langsung oleh guru dan pencatatan di buku tulis. Penyajian materi belum banyak didukung oleh alat peraga ataupun media audio visual, yang dapat membantu siswa memahami konsep secara konkret. Padahal, pembelajaran IPAS memerlukan pendekatan yang aplikatif dan kontekstual agar siswa mampu mengamati, menyelidiki, serta menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar langsung. (Observasi peneliti, 2025).

Berdasarkan informasi yang diperoleh, SDN 69 Seluma telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, pemanfaatan teknologi pembelajaran, dan penggunaan media yang variatif untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Namun, praktik pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa implementasi kurikulum tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran, karena penggunaan sarana prasarana pembelajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal. (Observasi dan wawancara peneliti, 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya upaya peningkatan pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran serta penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPAS, agar tujuan Kurikulum Merdeka dapat tercapai dan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan salah satu bidang studi yang menuntut siswa untuk aktif, akan tetapi proses pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar (SD) menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Keterlibatan ini sangat krusial untuk mendukung peningkatan kualitas

pendidikan secara keseluruhan. Partisipasi belajar siswa merujuk pada sejauh mana mereka aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai studi menunjukkan bahwa siswa yang lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar cenderung menunjukkan partisipasi yang mencakup keikutsertaan dalam aktivitas kelas, kemampuan berdiskusi, kontribusi terhadap pembelajaran, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas dan proyek. Fadlilah dan Saraswati (2024:2).

Terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi tingkat partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, salah satunya adalah sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Menurut Yanuar & Pius (2023:2), metode konvensional adalah pendekatan pembelajaran yang masih menggunakan cara lama, seperti metode ceramah dalam penyampaian materi. Pendekatan ini sering menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga siswa mudah merasa bosan. Selain itu, metode ini juga membatasi potensi siswa karena lebih fokus pada hasil akhir dari pada proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif bahkan pasif dalam kegiatan belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi aktif siswa, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media audio visual. Serungke mayang, dkk (2023:3504) menjelaskan media audio visual adalah media yang mencakup berbagai bentuk seperti gambar, video, animasi, dan audio. Keberagaman ini memungkinkan pendidik untuk menghadirkan materi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih dinamis, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Salah satu bentuk penerapan media audiovisual yang relevan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah Powerpoint interaktif.

Menurut Salsabila & Pranata (2025:2) PowerPoint Interaktif adalah sebuah aplikasi presentasi berbasis interaktif yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dengan elemen visual dan audio yang dinamis. Media ini dilengkapi fitur interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Interaktivitas terlihat tidak hanya dari media, tetapi juga dari interaksi guru dan siswa selama presentasi. Guru menggunakan PowerPoint interaktif untuk menyampaikan materi dengan tujuan meningkatkan partisipasi dan memperoleh umpan balik dari siswa. Fitur seperti animasi, audio, serta kuis atau tanya jawab turut

dimanfaatkan untuk menarik perhatian dan mengukur pemahaman siswa. Dengan demikian, PowerPoint interaktif berpotensi menjadikan pembelajaran IPAS lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Intan Burhan (2024) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumbal” menunjukkan bahwa media audio visual PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Bulukumba. Selanjutnya, penelitian Mohammad Raafif William Sufa (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang” juga membuktikan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, serta berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD.

Penelitian serupa oleh Aulia (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Siswa Kelas X SMA” di temukan bahwa media audio visual berbasis Microsoft PowerPoint yang dikembangkan juga menarik, layak, dan dapat membantu siswa memahami materi keanekaragaman hayati dengan lebih baik.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media audiovisual berbasis PowerPoint interaktif, mayoritas studi masih berfokus dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kelayakan media pada berbagai jenis jenjang pendidikan. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi pemanfaatan media audiovisual berbasis Powerpoint interaktif dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar khususnya di SDN 69 Seluma. Kajian semacam ini masih jarang dilakukan, sehingga menjadi gap penelitian yang mendasari pentingnya penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Powerpoint Interaktif Dalam Menumbuhkan Partisipasi Aktif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 69 Seluma”**.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Powerpoint Interaktif di SDN 69 Seluma?
2. Apakah Pemanfaatan Media Audiovisual Berbasis Powerpoint Interaktif Dapat Menumbuhkan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 69 Seluma?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk Mendeskripsikan Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis PowerPoint Interaktif di SDN 69 Seluma
2. Untuk Mengetahui Efektivitas Pemanfaatan Media Audiovisual Berbasis Powerpoint Interaktif dalam Menumbuhkan Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Di SDN 69 Seluma

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti baik yang bersifat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan memperkaya kajian tentang pemanfaatan media audiovisual berbasis PowerPoint interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik untuk mendorong keaktifan siswa.
- b. Bagi Siswa: Membantu siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran IPAS.
- c. Bagi Sekolah: Menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan memperkaya kajian tentang pemanfaatan media audiovisual berbasis PowerPoint interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan agar tidak terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari perbedaan pengertian atau ketidakjelasan makna konsep pokok dalam penelitian.

1. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi melalui unsur suara dan gambar secara bersamaan sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih nyata.

2. PowerPoint Interaktif

PowerPoint interaktif adalah media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

3. Media Audio Visual Berbasis PowerPoint Interaktif

Media audio visual berbasis PowerPoint interaktif adalah media pembelajaran yang menggunakan PowerPoint sebagai alat penyajian materi dengan tampilan audio visual yang menarik dan dilengkapi unsur interaktif untuk mendukung keaktifan siswa.

4. Pemanfaatan Media Audio Visual

Pemanfaatan media audio visual adalah penggunaan media audio visual oleh guru dalam kegiatan pembelajaran IPAS sebagai upaya untuk membantu penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

5. Partisipasi Aktif Siswa

Partisipasi aktif siswa adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental, yang terlihat melalui kegiatan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta mengikuti pembelajaran dengan antusias.

6. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Merdeka, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.