

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Sejalan dengan era *Society 5.0*, yang menekankan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas hidup, pendidikan harus menjadi lebih fleksibel, kreatif, dan interaktif untuk memenuhi kebutuhan abad ke-21 (Subandowo, 2022).

Budiman (2017) dan Izza (2024) menegaskan bahwa teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya meningkatkan jangkauan sumber belajar, tetapi juga membantu guru memaparkan konten pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Sejalan dengan itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan pengalaman dengan membuat pesan lebih jelas sehingga peserta didik tidak terlalu verbalistis. Selain itu, media pembelajaran membangkitkan minat belajar bagi peserta didik (Gulo & Harefa, 2022).

Pernyataan ini menegaskan bahwa media pembelajaran bukan hanya pelengkap, melainkan bagian penting untuk membantu peserta didik mengerti konsep, terutama yang bersifat abstrak. Penggunaan media yang tepat dapat memfasilitasi proses visualisasi, sehingga konsep yang sulit dipahami secara langsung menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Hal ini juga searah dengan tuntutan Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 yang menegaskan pentingnya pembelajaran IPAS berbasis kejadian nyata sehingga peserta didik dapat aktif membangun pengetahuan. Pada jenjang Kelas VI, peserta didik diharapkan mengerti sistem tata surya termasuk benda langit dan planet, rotasi revolusi Bumi serta dampaknya terhadap bumi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru Kelas VI di SD Plus Al-Ghifari, pembelajaran IPAS khususnya pada materi tata surya masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab serta penggunaan singkatan nama benda langit. Media yang digunakan dalam pembelajaran berupa media visual statis seperti slide PowerPoint tanpa animasi.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, dari jumlah keseluruhan 26 peserta didik, hanya 12 siswa yang tergolong aktif, yang umumnya berada pada barisan pertama dan kedua, siswa aktif menjawab pertanyaan dan memperhatikan penjelasan guru. Sementara itu, 14 siswa lainnya cenderung kurang aktif, ditunjukkan dengan perilaku mudah terdistraksi, kurang fokus, serta hanya mendengarkan tanpa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam membayangkan pergerakan seperti rotasi, revolusi bumi serta hubungan antarplanet dalam sistem tata surya, karena materi tersebut bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung.

Dengan adanya fasilitas TIK di sekolah sebenarnya berpotensi mendukung implementasi media pembelajaran digital secara lebih maksimal. Namun, guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara kreatif dan inovatif. Media digital yang digunakan masih sebatas presentasi PowerPoint konvensional, belum memanfaatkan fitur lanjutan yang dapat menampilkan pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis.

Hal itu menunjukkan perlunya mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan ciri peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif yang menarik dan dilengkapi animasi tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mendorong perhatian dan minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami gagasan yang disampaikan (Hakim, 2020).

Pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan visualisasi kepada peserta didik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kreatif mereka. Proses eksplorasi yang dibantu oleh visualisasi yang jelas memungkinkan peserta didik menghubungkan informasi baru dengan pengalaman belajarnya secara mendalam, sehingga pemahaman konseptual menjadi lebih kuat.

Temuan ini searah dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa penyajian pembelajaran IPA secara maksimal memungkinkan peserta didik mengamati,

memvisualisasikan, dan mengeksplorasi materi IPA secara aktif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik sekolah dasar (Salma, Carlian, & Ginanjar, 2025).

Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif. PowerPoint adalah alat bantu presentasi, digunakan untuk menyajikan materi yang dirangkum dalam slide PowerPoint. PowerPoint adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna menampilkan materi dalam bentuk tulisan, gambar grafik, *clipart*, film, suara, atau video. Dalam program ini juga terdapat fitur animasi seperti Morph Transition. Fitur ini memungkinkan perubahan objek dari satu slide ke slide berikutnya secara halus dan realistis (Hermanto & Syafi'i, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, Sebagian besar masih memanfaatkan animasi sederhana atau transisi slide konvensional yang belum menampilkan visualisasi gerak objek secara dinamis dan berkesinambungan. Padahal, materi tata surya diperlukan media yang mampu memvisualisasikan pergerakan benda langit seperti rotasi dan revolusi secara lebih realistis agar peserta didik dapat memahami konsep yang bersifat abstrak.

Sebagian penelitian juga lebih menekankan pada penggunaan PowerPoint sebagai alat presentasi, belum mengoptimalkan fitur transisi Morph yang memungkinkan perubahan objek secara halus antar slide sehingga dapat menyerupai simulasi gerak. Oleh karena itu masih terdapat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang memanfaatkan fitur Morph secara optimal guna mendukung visualisasi konsep tata surya secara lebih konkret dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk “PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS MORPH MATERI TATA SURYA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI”. media ini diharapkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik secara signifikan melalui

pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif mereka.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan masalah yang diidentifikasi di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI?
2. Bagaimana kelayakan media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI?
3. Bagaimana kepraktisan media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI?
4. Bagaimana efektivitas media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI.
4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media PowerPoint interaktif berbasis Morph pada materi tata surya dalam mata pelajaran IPAS Kelas VI dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS Kelas VI tentang pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis Morph materi tata surya menghasilkan hasil berikut.

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis Morph sebagai alternatif solusi visualisasi konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS. Serta menjadi referensi ilmiah terkait tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis Morph dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi tata surya di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, memberikan rujukan media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan efektif dalam menyajikan materi abstrak secara visual dan interaktif.
- b. Bagi peserta didik, membantu memahami materi tata surya melalui visualisasi rotasi, revolusi Bumi dan gerak Planet yang lebih konkret, dinamis, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, mendorong kualitas proses pembelajaran berbasis teknologi serta mendukung implementasi kurikulum merdeka di kelas secara nyata dan berkelanjutan.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian lanjutan, baik dalam pengembangan media berbasis Morph yang lebih inovatif maupun dalam mengkaji keefektifan media pembelajaran melalui berbagai metode dan variabel yang lebih beragam.

E. Ruang lingkup dan Batasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Penelitian ini dipusatkan pada pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis *Morph* materi tata surya pada pembelajaran IPAS di Kelas VI SD Plus Al-Ghifari. Fokus utama penelitian ini adalah pada proses pengembangan

media, kelayakan media, kepraktisan media serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Batasan Penelitian

Agar penelitian lebih teratur dan sesuai dengan tujuan, maka batasan penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada media berbasis PowerPoint interaktif berbasis Morph.
- b. Materi pembelajaran yang digunakan terbatas pada materi tata surya pada mata pelajaran IPAS Kelas VI SD.
- c. Subjek uji coba hanya peserta didik Kelas VI-A SD serta melibatkan ahli sebagai validator.
- d. Penelitian berfokus pada proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan serta pengukuran efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar.

F. Kerangka Berpikir

Berkembangnya dunia pendidikan menuntut guru untuk terus berinovasi mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Guru haruslah pintar memilih media ajar yang mampu membantu penyampaian materi secara maksimal. Khusus dalam pembelajaran IPAS materi tata surya, guru harus memilih media ajar yang tepat karena materi ini memiliki karakteristik abstrak.

Peserta didik Kelas VI dalam teori perkembangan kognitif Piaget, berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana pemahaman konsep baru terbentuk secara maksimal apabila ditampilkan dalam visualisasi nyata dan kontekstual (Pitriani, Faslah, & Masitoh, 2023). Dengan demikian, proses pembelajaran tata surya menuntut adanya media yang mampu menghadirkan simulasi gerak secara visual, bukan sekedar penjelasan verbal atau gambar statis.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint efektif dalam memaksimalkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Namun Sebagian besar media tersebut masih menggunakan bentuk visual statis atau animasi sederhana, belum menampilkan gerak objek secara natural dan berkesinambungan. Hal ini

menyebabkan pemahaman konsep ilmiah yang melibatkan dinamika gerak, seperti orbit planet dan perbedaan rotasi-revolusi, masih sulit dipahami.

PowerPoint interaktif dirancang dengan mengutamakan interaktivitas untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Fitur seperti kuis digital, tombol navigasi mandiri, dan aktivitas respons langsung memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi, memperoleh umpan balik instan, serta membangun pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Interaktivitas ini terbukti mampu mendorong motivasi, fokus, dan kemandirian belajar peserta didik melalui proses umpan balik yang terjadi antara peserta didik dan media (Fadil & Ramli, 2025; Kusnadi & Azzahra, 2024).

PowerPoint *Morph* memiliki fitur transisi animasi yang mampu menggerakkan objek secara halus, konsisten, dan menyerupai gerak nyata ketika berpindah dari satu slide ke slide berikutnya. Kemampuan ini memberikan pengalaman visual yang lebih realistis, terutama dalam memvisualisasikan gerak rotasi, revolusi, atau pergerakan orbit dan planet, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret (Hermanto & Syafi'i, 2024).

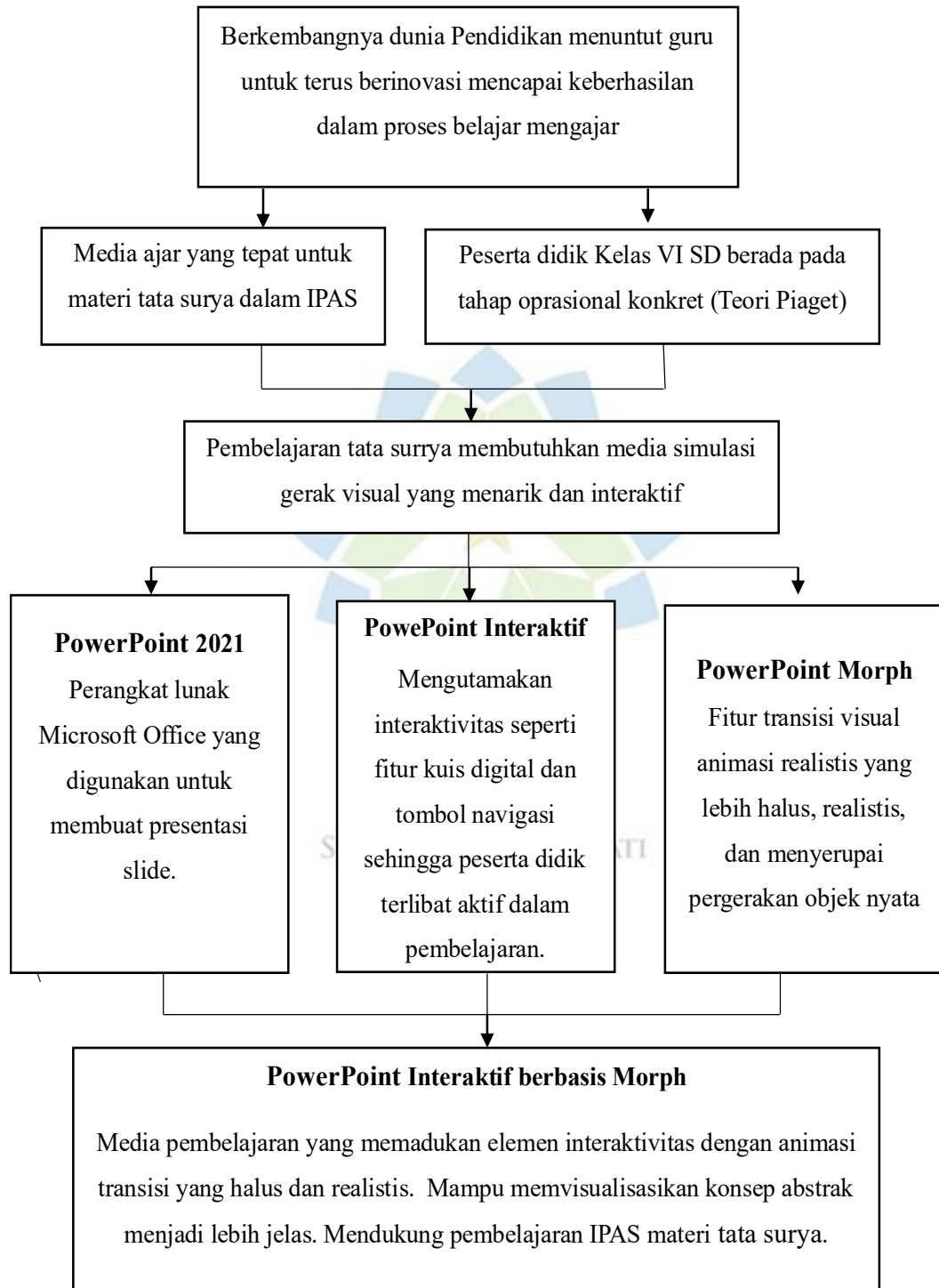
Pembelajaran IPAS menggunakan media PowerPoint interaktif berbasis *Morph* memiliki beberapa keunggulan dalam mendukung pemahaman peserta didik Kelas VI. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam memaparkan materi yang bersifat abstrak, tetapi juga menjadikan peserta didik lebih terampil dalam menggunakan teknologi. Hal ini penting memperhatikan perkembangan zaman yang terus menghasilkan inovasi teknologi sebagai solusi untuk mempermudah berbagai kegiatan manusia.

Selain itu, tampilan yang dinamis dan interaktif turut menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya daya tarik serta pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Dengan demikian, pengembangan PowerPoint interaktif berbasis *Morph* sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran IPAS yang lebih efektif, menarik, dan bermakna, khususnya dalam membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih nyata.

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini:

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



G. Penelitian Terdahulu

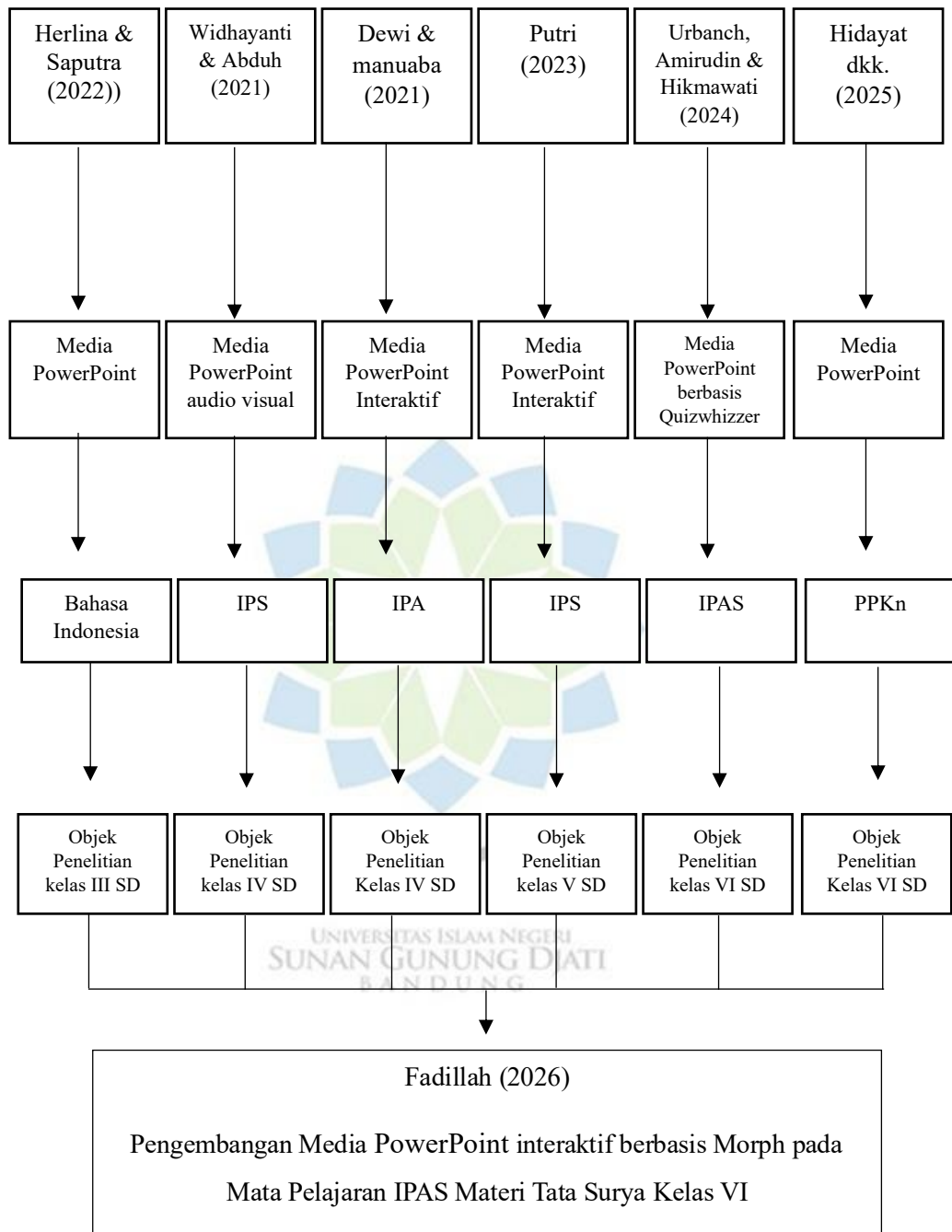
Di bawah ini merupakan hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian:

1. Penelitian oleh Herlina & Saputra (2022) berjudul “Pengembangan Media PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian membuktikan bahwa PowerPoint dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan sistematis. Persamaannya, terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk sekolah dasar. Namun, perbedaannya adalah media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut berfokus pada presentasi slide, sedangkan penelitian ini mengembangkan presentasi PowerPoint interaktif berbasis Morph.
2. Penelitian oleh Widhayanti & Abduh (2021) berjudul “Penggunaan Media Audiovisual Berbantu PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis PowerPoint untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual melalui slide, gambar dan teks dapat mendorong hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Persamaannya terletak pada penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar. Perbedaannya adalah media yang digunakan dalam penelitian tersebut sederhana dan belum memiliki fitur interaktif Penelitian ini, mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis Morph, yang menyajikan materi tata surya dengan menarik dan interaktif.
3. Penelitian oleh Dewi & Manuaba (2021) berjudul “Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPA Kelas VI SD”. Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Persamaannya terletak pada pengembangan media berbasis PowerPoint untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaannya, media pada penelitian sebelumnya menggunakan animasi dan transisi sederhana, sedangkan

penelitian ini memanfaatkan fitur Morph untuk menghasilkan animasi visual yang lebih halus dan natural.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023) berjudul "Pengembangan Media PowerPoint Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kelas V" bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk mendorong hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan media sangat valid dan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran, dan mendukung peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Persamaannya penggunaan PowerPoint sebagai alat pembelajaran interaktif di sekolah dasar dan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan fitur animasi dasar PowerPoint, sedangkan penelitian ini menggunakan PowerPoint interaktif berbasis Morph, yang membuat visualisasi gerak lebih halus, dinamis, dan interaktif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Urbanch, Amiruddin, & Hikmawati (2024) berjudul "Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer pada pembelajaran IPAS Kelas VI". Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dikombinasikan dengan platform Quizwhizzer. Persamaannya terletak pada penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif dalam pelajaran IPAS Kelas VI. Perbedaannya, penelitian sebelumnya mengintegrasikan PowerPoint dengan platform Quizwhizzer, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis fitur Morph.
6. Penelitian oleh Hidayat dkk. (2025) berjudul "Pengembangan PPT interaktif pada Pelajaran PPKn". Penelitian ini menciptakan media pembelajaran yang mampu memaksimalkan partisipasi dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Persamaannya terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan fitur yang digunakan.

Berikut merupakan posisi penelitian diantara penelitian terdahulu lainnya:



Gambar 1. 2 Posisi penelitian diantara penelitian terdahulu