

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas kehidupan suatu bangsa mempunyai hubungan yang sangat erat dengan faktor pendidikan. Sesuai yang tercantum dalam UU Sisdiknas Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sejalan dengan perubahan budaya kehidupan maka haruslah ada perubahan atau perkembangan dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan suatu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat akan adanya perkembangan. Atas pertimbangan itu, maka pada tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengembangkan “Kurikulum Baru”, sebagai bentuk penyempurnaan dan penguatan dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang selanjutnya dikenal dengan Kurikulum 2013. Munculnya kurikulum ini agar adanya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).

Dikarenakan pada saat ini berlaku Kurikulum 2013 maka siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar, kreatif dalam mengungkapkan ide atau gagasan, inovatif saat proses belajar melalui berbuat

untuk mengembangkan keterampilannya, dan juga tetap merasa termotivasi, senang dan menantang saat belajar. Dalam hal ini guru menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Guru harus mampu menjadi fasilitator guna memfasilitasi siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung tentunya dengan bantuan berbagai strategi yang melibatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Akan tetapi, yang terjadi selama ini guru kurang mengkreasikan strategi pembelajaran yang ada, guru hanya memberikan penjelasan dan memberikan tugas untuk dikerjakan, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat sedikit dan siswa merasa jenuh sehingga mereka kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu siswa juga menjadi pasif dan pembelajaran menjadi cepat membosankan. Dengan demikian, diperlukan inovasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa dan menciptakan pengajaran yang efektif.

Penggunaan strategi pembelajaran yang variatif dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di dalam kelas, seperti rendahnya aktifitas siswa, motivasi belajar siswa maupun prestasi belajar siswa. Selain strategi pembelajaran yang inovatif, media juga mempunyai peran yang penting dalam mendukung efektivitas strategi yang digunakan tersebut. Dengan adanya media proses penyampaian informasi akan lebih mudah tercapai antar pengirim pesan dengan penerima pesan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi misalnya digunakannya media interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran

memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Tingginya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa begitu juga dengan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat dalam proses pembelajaran guru masih menjadi pusat pembelajaran, seringnya menggunakan metode ceramah dan metode latihan yang terdapat pada buku. Apabila metode tersebut sering digunakan dan tidak disertai dengan media pembelajaran atau strategi pembelajaran yang menyenangkan, dampaknya akan membuat siswa tidak tertarik dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Dari masalah di atas ditemukan beberapa siswa kurang memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi rendah.

Hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh dari guru kelas berupa nilai ulangan harian di kelas VA dan VB SDN 101772 Tanjung Selamat. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwasannya kelas V-A dengan jumlah 24 siswa dan kelas V-B terdiri dari 25 siswa. Dari 49 siswa di kelas V-A dan V-B hanya 36,75% atau sebanyak 18 siswa yang mencapai nilai >71, sedangkan 31 siswa lainnya atau sebanyak 63,25% mencapai nilai <71.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencoba menawarkan solusi dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbantu media presentasi *Prezi* sebagai salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas yang diinginkan. Hal ini dikarenakan dengan pembelajaran yang menyenangkan maka mampu menciptakan suatu pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini juga akan mengkombinasikan strategi *Joyfull Learning* dengan media presentasi *Prezi*. Penggunaan *software Prezi* adalah salah satu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran menggunakan media ini merupakan terobosan baru dalam pembelajaran, selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual (Nuryadin dan Tamam, 2018: 83).

Untuk dapat melihat apakah strategi *Joyfull Learning* berbantu media presentasi *Prezi* dapat meningkatkan peran aktif dan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Strategi *Joyfull Learning* Berbantu Media Presentasi *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2019/2020**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti menyimpulkan masalah yang dapat diidentifikasi yakni:

1. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan pembelajaran yang kurang menarik.
2. Pembelajaran di kelas yang masih didominasi oleh guru.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga mudah bosan dan kurang memahami materi pembelajaran.
4. Guru kurang berinovasi dalam menggunakan strategi pembelajaran.
5. Pembelajaran terlalu berfokus pada buku dan menjawab latihan.

6. Guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media saat melaksanakan proses pembelajaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka terdapat batasan guna memperjelas arah penelitian ini, yaitu:

1. Hasil Belajar Tematik Siswa Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Materi Peristiwa yang Terjadi Saat Kemerdekaan Indonesia (Bahasa Indonesia, IPS, IPA) Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Pengaruh penggunaan Strategi *Joyfull Learning* Berbantu Media Presentasi *Prezi* Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Materi Peristiwa yang Terjadi Saat Kemerdekaan Indonesia (Bahasa Indonesia, IPS, IPA) Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2019/2020..

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* Berbantu Media Presentasi *Prezi* pada pembelajaran tematik Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2019/2020?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adanya pelaksanaan penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar tematik siswa Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Pengaruh strategi *Joyfull Learning* Berbantu Media Presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar tematik Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2019/2020.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

#### Manfaat Teoritis

1. Sebagai karya ilmiah, diharapkan memberikan kontribusi penambahan pengetahuan tentang strategi pembelajaran dan media yang tepat.
2. Sebagai informasi tambahan mengenai proses pendidikan siswa.

#### Manfaat Praktis

Bagi guru

1. Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantu media presentasi *Prezi*.
2. Sebagai masukan dalam memilih strategi pembelajaran dan media yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi Siswa

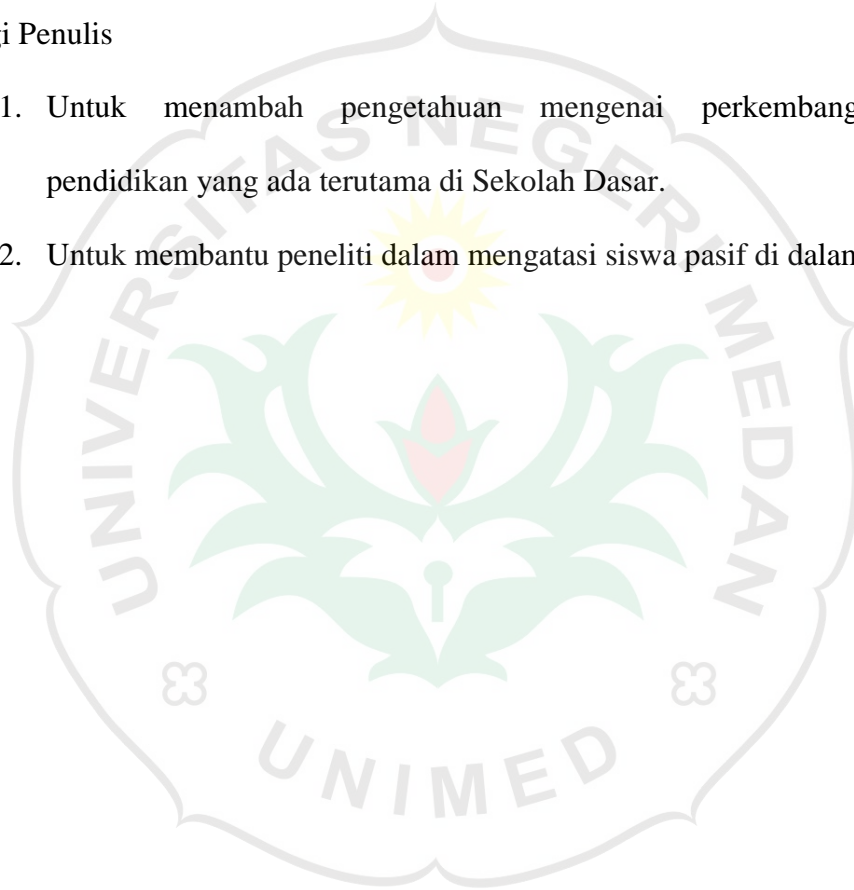
1. Memberi masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa serta mengajak siswa untuk terbiasa belajar aktif

### Bagi Sekolah

1. Dapat memotivasi tenaga pendidik untuk menggunakan strategi dan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif.

### Bagi Penulis

1. Untuk menambah pengetahuan mengenai perkembangan sistem pendidikan yang ada terutama di Sekolah Dasar.
2. Untuk membantu peneliti dalam mengatasi siswa pasif di dalam kelas.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY