

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pendidikan adalah suatu pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar peserta didik di sekolah. Meningkatnya teknologi di abad 21 yang bisa dikatakan serba modern tentu juga bisa kita terapkan di dunia pendidikan sebagai alat/fasilitas yang lebih canggih guna memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didik. Pendidik hendaknya mengikuti perkembangan zaman saat ini, sehingga pendidik dapat memenuhi tuntutan pendidikan yang lebih maju.

Penggunaan teknologi di sekolah memiliki banyak manfaat seperti: materi yang lebih menarik, efisien waktu, dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh selama mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Cholik (2017:28) dalam Jurnal Ilmiah Indonesia menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Sebagai alat dalam penyampaian materi belajar, diantaranya adalah dengan menggunakan perangkat komputer, sound dan infocus yang dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh materi yang disampaikan oleh guru, b) digunakan sebagai alat untuk mendistribusikan atau menyampaikan materi ajar dengan menggunakan fasilitas internet, sehingga mempermudah siswa untuk mendapatkan materi ajar yang disampaikan, c) mempermudah pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara daring.

Berdasarkan menurut pendapat ahli di atas teknologi memiliki banyak manfaat seperti mempermudah guru dalam penyampaian materi baik secara *online*

maupun luring. Melalui teknologi diharapkan terwujudnya suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara awal pada tanggal 15 Desember 2021 dengan guru kelas IV di SDN 040450 Kabanjahe, peneliti menemukan bahwa di kelas IV aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah dikarenakan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, guru masih menggunakan metode pembelajaran *teacher center learning*, media yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional terlihat bahwa media pembelajaran belum dikembangkan menjadi media berbasis teknologi sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik sangat kurang. Sedangkan potensi yang terdapat di kelas IV sekolah dasar tersebut peserta didik sudah memiliki 70% android sekitar 17 orang dari 25 orang peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah dapat dilihat pada tabel harian siswa di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai Harian Siswa Pada Tema 8 Subtema 3

Pembelajaran 1 Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022

Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Bahasa Indonesia	70	25	11	44%	14	56%
IPA	70	25	9	36%	16	64%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 040450 Kabanjahe pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 terdapat peserta didik yang belum tuntas yang dimana mendapat nilai di bawah KKM (kurang dari 70 dan 70) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 14 siswa dengan persentase 56% dan pada mata pelajaran IPA sebanyak 16 siswa

dengan persentase 64%. Sedangkan peserta didik yang tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 44% dan pada mata pelajaran IPA sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 36%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi KKM.

Sarana dan prasarana di SD Negeri 040450 Kabanjahe tentu sudah ada, seperti infocus dan laptop, tetapi pendidik belum mengembangkan media dalam bentuk IT. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis IT sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena merupakan salah satu komponen yang penting di dalam pembelajaran dimana dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik sekolah dasar, sehingga materi yang diajarkan oleh pendidik dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik secara lebih nyata.

Sejalan dengan pendapat Batubara (2020:2) menyatakan bahwa media memiliki peranan penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi diantara dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan media tertentu. Menurut Ni Komag Suni Astini (2019:119) menjelaskan bahwa media sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman materi, media yang dihasilkan tidak hanya monoton dengan teks saja, tetapi di dalamnya memuat unsur-unsur audio/visual bahkan animasi yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Selanjutnya, menurut Lala Jelita Ananda dan Nuraini (2019:10) menjelaskan bahwa pentingnya teknologi mempermudah penguasaan kompetensi dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga diharapkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9*. Terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Namun, peneliti memilih menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* karena memiliki kelebihan yaitu menurut Fatmawati dkk (dalam jurnal Dita Larasati, 2022:81) materi yang ada di dalam media dapat disajikan dalam bentuk animasi, audio, video, konten gambar dan tulisan yang menarik. Serta melalui banyak penelitian terdahulu yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* memiliki respon positif dari peserta didik serta memiliki hasil yang baik.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Olivia Juwita Putri dari Universitas Bung Hatta pada tahun 2021, bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* mendapatkan hasil yang memuaskan, yaitu pada materi pecahan siswa kelas II SDN 26 Nanggalo yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid yaitu dengan rata rata validitas 86,9%. Pada hasil respon siswa melalui angket diperoleh persentase 94,6%. Hal ini berarti multimedia pembelajaran interaktif pada materi pecahan siswa kelas II SDN 26 Nanggalo dapat digunakan sebagai media pembelajaran Matematika kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan penjabaran masalah yang terdapat di latar belakang di atas, peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik.
3. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memiliki gambar yang menarik.
5. Guru belum mengembangkan media pembelajaran bersifat IT.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditentukan batasan masalah yang dapat mempertegas penelitian ini sesuai dengan kemampuan dan waktu yang peneliti miliki. Masalah ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022?
3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Validasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022.
2. Untuk Mengetahui Praktikalitas Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022.
3. Untuk Mengetahui Keefektifan Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 9* Pada Subtema 3 Di Kelas IV SDN 040450 Kabanjahe T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dan sumbangan informasi terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu menemukan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9*.

b) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan media pembelajaran dan pemikiran guna dijadikan bahan referensi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Peneliti dapat membuat suatu pengembangan produk pendidikan yang berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9*.