

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara tenaga pendidik dengan peserta didik yang melibatkan interaksi dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan oleh tenaga pendidik dan peserta didik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi peserta didik Bersama pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar dalam membantu peserta didik mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik agar memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan yang telah ditentukan saat proses pembelajaran dapat tercapai.

Berlakunya kurikulum 2013 di Sekolah Dasar menuntut setiap proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk dapat aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan pembelajaran menurut Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogic modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan scientific (ilmiah). Dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba,

menalar, atau mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Melalui pendekatan tersebut paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher centered) perlahan-lahan akan berubah menjadi berpusat atau berorientasi pada peserta didik (student centered). Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik tidak lagi berperan sebagai objek melainkan sebagai subyek atau pelaku yang berperan aktif, sedangkan guru hadir sebagai fasilitator yang berperan membimbing dan menyediakan kesempatan serta fasilitas agar anak dapat belajar mandiri secara aktif.

Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media yang mendukung penyampaian materi dan memberikan pengalaman belajar bagi siswa, sehingga siswa bukan hanya menerima materi secara pasif tetapi ikut serta aktif menemukan materi. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar dan siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Desember 2021, media yang digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN 064973 yaitu media visual berbentuk gambar yang dicetak (print) oleh guru, kemudian gambar tersebut ditempelkan pada kertas karton. Selain media berbentuk gambar, guru juga menggunakan media visual berupa buku teks pembelajaran. Sekolah juga menyediakan media pembelajaran berupa globe dan kerangka tubuh manusia.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas V SDN 064973 Bhayangkara yaitu Ibu Ririn Sondang Ariani Sinaga, S.Pd pada tanggal 6

Desember 2021. Dari hasil wawancara peneliti mengetahui bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak terlalu sering menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru adalah media yang dibuat sendiri oleh guru yaitu berupa gambar atau poster yang ditempelkan di kertas karton dan di dinding kelas. Hal ini mengakibatkan pada saat proses pembelajaran kebanyakan siswa merasa bosan dan sering bermain-main ketika proses pembelajaran, sehingga nilai yang diperoleh ketika ujian seperti ujian tengah semester (UTS) banyak siswa yang tidak lulus KKM, Adapun nilai KKM di SDN 064973 adalah 75. Sedangkan nilai rata-rata ujian tengah semester siswa kelas Va dari jumlah keseluruhan 31 siswa, hanya 29,03% yakni 9 siswa yang memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 70,97% yakni 22 siswa mendapat nilai dibawah KKM. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman siswa masih rendah, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah.

Dari hasil wawancara peneliti juga mengetahui bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK seperti aplikasi *prezi* yang menampilkan animasi nyata dari materi pembelajaran. Guru hanya pernah membuat media pembelajaran berbasis TIK berupa power point sederhana. Namun pada saat ini guru ingin membuat inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis TIK.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa di SDN 064739 Bhayangkara. Siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan

teknologi, dengan demikian keingintahuan siswa dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru akan akan meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan dari media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain berbasis digital, seperti media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *Prezi* yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Perangkat lunak atau aplikasi *prezi* ialah salah satu contoh platform online yang mudah dan praktis untuk menghasilkan kombinasi media presentasi yang didukung berbagai efek, zoom, dan transisi yang menarik. Dengan menggunakan aplikasi *prezi* untuk mengembangkan media pembelajaran, guru juga akan terbantu dalam aspek dana, waktu dan tenaga sehingga proses pengembangan menjadi lebih praktis. Hal ini senada juga dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mukhammad Karim dan Yudha Anggana agung dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang valid digunakan dan mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* pada pembelajaran tematik. Respons siswa terhadap media mendapatkan persentase sebesar 84,28% dengan interpretasi “menarik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* sangat valid untuk digunakan dan menarik bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi *prezi*. Atas dasar pemikiran inilah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Prezi* Pada Tema 6 Subtema 1 di SDN 064973 Bhayangkara T.A. 2021/2022”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perlu diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut :

1. Capaian belajar yang masih kurang optimal.
2. Adanya proses pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan.
3. Kondisi pengadaan dan penggunaan media pembelajaran di SDN 064973 Bhayangkara masih kurang optimal.
4. Proses pembelajaran hanya menggunakan media visual yang kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada media visual yang digunakan kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Dengan demikian, pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran

menggunakan aplikasi *prezi* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A. 2021/2022.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A. 2021/2022?
2. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A 2021/2022?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A. 2021/2022?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A. 2021/2022.
2. Efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A. 2021/2022.
3. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 064973 Bhayangkara T.A.

2021/2022.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan mempunyai manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang diambil dari penelitian dalam bentuk teori. Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memberikan wawasan dan menambah ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* pada tema 6 subtema 1 di kelas V Sekolah Dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis sebagai berikut:

#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada tema 6 subtema 1.
- 2) Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus mengenalkan kegunaan positif dari IT.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

- 1) Memberikan pengalaman bagi guru mengenai cara memanfaatkan IT sebagai media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran

- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada tema 6 subtema 1 di kelas V SD

#### 1.6.2.3 Bagi Peneliti Lainnya

- 1) Menambah inovasi penelitian yang memanfaatkan perkembangan IT didalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat dijadikan sebagai sumber referensi pada penelitian lain yang mempunyai objek penelitian yang sama atau yang berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

