

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPTEK mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan yaitu digunakan sebagai media pembelajaran. Kebijakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tercantum dalam Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 yaitu “Pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan dan keefektifan proses pembelajaran”. Penggunaan teknologi inovatif sebagai media pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Lestari (2018, h. 97) “Teknologi Pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk membantu pembelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar sehingga tercapai hasil yang diinginkan”. Menurut Susilana dan Riyana (2017, h. 25) “Media pembelajaran adalah salah satu aspek penentu keberhasilan pembelajaran dan berfungsi mengantarkan materi pembelajaran agar dipahami peserta didik”. Berdasarkan pendapat diatas pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran besar dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Anwar dkk. (2022, h. 207) “Hasil belajar adalah sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran, karena menjadi petunjuk bagi pendidik untuk mengetahui keberhasilan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah

dilakukan”. Sehingga kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik yang optimal.

Berdasarkan observasi dan penyebaran angket yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas V SDN 106158 Pematang Johar diperoleh informasi bahwa pembelajaran belum berpusat kepada peserta didik, guru sebagai penyedia belum dapat membuat siswa tertarik terhadap materi ajar karena guru sebagai satu-satu sumber informasi atau *teacher centred learning*. Guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan RPP dan media dalam proses belajar mengajar.

Adapun hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN 106158 Pematang Johar masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari nilai UTS peserta didik kelas V secara keseluruhan belum mencapai KKM.

Adapun solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu dengan mencoba menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dianggap berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Adapun media pembelajaran tersebut yaitu media monopoli berbasis aplikasi genially. Monopoli berbasis aplikasi genially adalah media pembelajaran monopoli berisi unsur materi pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain seperti monopoli melalui aplikasi atau web genially secara online serta ideal untuk digunakan karena memiliki berbagai fitur yang dapat membuat konten pembelajaran lebih hidup dan interaktif.

Pemilihan penggunaan media monopoli ini juga didukung penelitian terdahulu oleh Maani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SDN 38 Mataram.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi Genially Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi pada proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centred learning*).
2. Metode pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi.
3. Pendidik tidak menggunakan media pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pengidentifikasian masalah yang sudah dipaparkan diatas, penelitian ini difokuskan pada pengaruh media monopoli berbasis aplikasi genially terhadap hasil belajar kognitif peserta didik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah media monopoli berbasis aplikasi genially berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2022/2023?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli berbasis aplikasi genially terhadap hasil belajar kognitif peserta didik tema 6 subtema 1 suhu dan kalor di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2022/2023”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan informasi dan kontribusi pengetahuan mengenai pengaruh media monopoli berbasis aplikasi genially terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi atau teknologi.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan untuk perbaikan mengenai penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai penggunaan media monopoli berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi mengenai media pembelajaran di sekolah dasar.