

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan tolak ukur perkembangan dari sebuah pembelajaran, baik itu menggunakan media pembelajaran maupun tidak menggunakan media pembelajaran. Komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan adalah pembelajaran dan media pembelajaran. Miarso (2004: 458) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik yang bertujuan untuk membuat perubahan pada diri setiap peserta didik. Sedangkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dan terkendali. Tentunya dari pembelajaran dan media pembelajaran akan didapatkan sebuah hasil belajar yang nantinya menjadi acuan melihat perkembangan peserta didik.

Hasil belajar sangat dibutuhkan untuk melihat perkembangan peserta didik. Hasil belajar adalah kumpulan informasi berupa data yang dapat digunakan untuk memodifikasi strategi dan teknik belajar-mengajar yang telah dilakukan. (Rasyid Harun dan Mansur, 55: 2019). Kemajuan belajar siswa dapat diketahui melalui hasil belajar yang diperoleh sebelum dan sesudah mengikuti proses belajar mengajar. Setiap pendidik saat ini membutuhkan inovasi yang dapat memberikan kunci keberhasilan dalam pengajaran bagi siswa. Hal ini tentunya sesuai dengan ketentuan dalam UU No. 14 tahun 2005 pasal 20 B yaitu, “Guru

berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni”.

Teknologi menjadi alat yang efektif untuk dimanfaatkan dalam meningkatkan hasil belajar. Kemajuan teknologi dalam pembelajaran idealnya dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan potensi peserta didik. Dalam bidang pendidikan atau pengajaran, teknologi dapat mencakup skema mulai dari proses, produk dan sistem. Sehingga, dapat memberikan peran sebagai disiplin ilmu Teknologi Pendidikan. Berdasarkan AECT (2004), teknologi pendidikan menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran sehingga terbentuklah teknologi pembelajaran yang memiliki peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, meningkatkan atau memanfaatkan, dan mengelola proses serta sumber-sumber teknologi yang tepat sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yang berkualitas.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan menciptakan proses pembelajaran yang aktif-interaktif, hal ini tentunya meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tentunya ini juga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran. (Prawiradilaga, 2016: 21). Penerapan media pembelajaran juga dapat dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan sifat dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dikatakan berhasil apabila

peserta didik memiliki nilai hasil belajar yang baik yaitu memiliki batasan mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Juli 2022 di Sekolah Dasar 101767 Tembung, diperoleh data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tergolong masih rendah dan jauh di bawah nilai KKM (78,00). Hal tersebut diperoleh dari data rata-rata nilai asli pelajaran kelas III di kelas. Sekolah Dasar 101767 Tembung tahun terakhir (2019/2020, 2020/2021, dan 2021/2022) pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Data Nilai Asli Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar 101767 Tembung 3 Tahun Terakhir

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Ujian T. a 2019/2020	Nilai Ujian T. a 2020/2021	Nilai Ujian T. a 2021/2022
1	III-A	25	69,46	72,82	72,76
2	III-B	26	66,75	71,89	73,55

Pada Tabel 1.1, nilai murni yang dicapai murid sebelum melakukan remedial dan penambahan melalui nilai harian, terlihat bahwa kelas III-A, nilai ujian T. a 2019/2020 hanya mencapai 69,46, nilai ujian T. a 2020/2021 mencapai angka 72,82, dan nilai ujian T. a 2021/2022 72,76 masih jauh di bawah KKM dimana siswa harus mencapai nilai 80,00. Sedangkan di kelas III-B, nilai rata-rata nilai ujian T. a 2019/2020 hanya mencapai 66,75, nilai ujian T. a 2020/2021 mencapai angka 71,89, dan nilai ujian T. a 2021/2022 73,55 sangat jauh di bawah atau dapat dikatakan proses pembelajaran belum mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, Nilai ujian siswa dapat dikatakan meningkat dari nilai sebelumnya. Walaupun meningkat, akan tetapi nilai akhir Semester kedua kelas tetap berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Data hasil belajar pada siswa di Sekolah Dasar 101767 Tembung memberikan fakta sebagian besar siswa memiliki nilai rendah atau dapat dikatakan tidak sesuai pada tujuan pembelajaran secara umum. Gambaran nilai siswa menjadi cerminan kegiatan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Hal tersebut tentunya didukung dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru disertai dengan wawancara terhadap penggunaan media belajar sebagaimana akan dijabarkan pada Tabel 1.2 berikut:

Tabel 1.2 Data Hasil observasi Pelaksanaan Pembelajaran Sekolah Dasar 101767 Tembung

No.	Kelas	Penggunaan Media Tekonologi	Metode Pembelajaran
1.	III A	Media Cetak (Print Gambar)	<i>Lecture Metode (Ceramah)</i>
2.	III B	Tidak Ada	<i>Lecture Metode (Ceramah)</i>

Berdasarkan data tersebut, pembelajaran menggunakan metode ceramah berpusat pada guru dan penggunaan media berbasis teknologi dapat dikatakan belum diterapkan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan biasanya media gambar printing pada kertas. Kendala tersebut didasari ketidak tersedianya fasilitas media pembelajaran di sekolah, keterbatasan waktu, dan keahlian guru dalam penggunaan media teknologi sangat minim.

Dari beberapa data yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rendahnya nilai hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor instrumental yang terdiri atas kurikulum, guru, sarana dan fasilitas (media) belajar. Hal tersebut menjadi penyebab utama kegiatan pembelajaran sulit untuk dipahami sehingga menimbulkan kurangnya minat siswa dalam belajar yang berdampak pada hasil akhir belajar siswa.

Minimnya media dan sumber belajar interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan jenuh.

Terlebih lagi dengan pembelajaran tematik yang menggabungkan 2 sampai 4 mata pelajaran pada setiap pertemuannya. Pembelajaran tematik merupakan program pembelajaran yang memadukan dari satu tema/topik tertentu dan dilaksanakan secara terarah dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan guru. (Maiyona, O; 2021). Dalam hal ini, dibutuhkan media yang dapat memadukan setiap mata pelajaran serta dikemas dengan tampilan yang menarik.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan efek gambar, suara, video, dan animasi menarik berperan dalam merangsang daya tarik dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk itu, perlu adanya peralihan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Disertai dengan peran guru dalam mendesain pembelajaran, mengembangkan, mengelola, dan melaksanakan refleksi terhadap setiap pembelajaran, untuk melihat kebutuhan belajar siswa. Penentuan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan pengembangan media pembelajaran tematik interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran tematik interaktif menjadi sarana untuk guru berkreasi dan meningkatkan inovasi dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memiliki artian proses pembelajaran yang saling berkaitan dalam setiap tema yang dipelajari. Kurikulum 2013, memberikan konsep pembelajaran berbasis tema yang memberikan paduan 3 sampai 4 mata pelajaran dalam setiap pertemuan. Sedangkan interaktif dapat memberikan makna saling berkaitan, adanya suatu aksi atau perlakuan selanjutnya memberikan umpan balik sebagai reaksi yang timbul.

Interaktif dalam cakupan ini berkaitan dengan penggunaan media yang digunakan, termasuk salah satu media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan bantuan software *i-Spring* yang tergabung dalam *Microsoft Power Point* dan/atau program multimedia yang digunakan dalam bentuk simulasi inovatif dengan fasilitas tambahan evaluasi penilaian di bagian akhir. Hasil akhir media dapat diperoleh media interaktif dengan format HTML, *flash*, MP4 Video, dan *power point* serta dapat dijadikan menjadi salah satu fitur aplikasi *mobile phone*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *i-Spring* dapat mempermudah guru untuk mengajarkan materi abstrak menjadi lebih konkret dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa (1) “Data respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Power point i-Spring suite 8*, terdapat 15 pernyataan yang terdiri dari respon positif dan respon negatif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power point i-Spring suite 8*, menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut memperoleh respon positif dari peserta didik”. (Putriyani and Haryono, 2019; 2) Media yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi kesetimbangan kimia dan meningkatkan hasil belajar siswa. (Fibriani, dkk.,2014; 3) Produk pengembangan media interaktif yang dihasilkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan hasil belajar yang melebihi target pencapaian angket respon siswa terhadap pembelajaran adalah sangat baik. (Aulia, 2014; 5).

Uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa dapat termotivasi dengan pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Pada setiap pertemuan, dalam kegiatan belajar-mengajar yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tematik interaktif, dengan menggunakan aplikasi dan/atau software pendukung lainnya, dikemas dengan lebih menarik dan dilengkapi dengan audio dan video visual bersamaan dengan setiap tampilan *slide Power point*. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi dengan bantuan media tersebut.

Berdasarkan penjelasan hasil temuan di lapangan, disertai dengan kendala dan adanya penelitian terdahulu dapat menjadikan gambaran utama bagi peneliti dalam memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas hasil belajar. Untuk itu, dapat disimpulkan pentingnya penggunaan suatu medium yang lebih inovatif dalam pembelajaran. Maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran tematik interaktif di jenjang pendidikan Sekolah Dasar 101767 Tembung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik oleh guru, terutama penggunaan media pembelajaran interaktif.
- b. Penggunaan media pembelajaran jauh dari sifat kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Tematik yang tidak terlaksana.

- c. Hasil belajar siswa masih rendah jauh dari dengan batas standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) karena kegiatan pembelajaran cenderung membuat siswa jenuh dan bosan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang terkait dalam penelitian ini dan tidak mungkin sekaligus serta agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka peneliti membatasi dan berfokus pada upaya pengembangan media pembelajaran tematik interaktif yang layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik di Sekolah Dasar 101767 Tembung, meliputi:

1. Kelayakan penggunaan Media Pembelajaran *Tematik Interaktif* Pada Pembelajaran tema 3 subTema 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar 101767 Tembung.
2. Keefektifan media pembelajaran tematik interaktif pada pembelajaran tema 3 subTema 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar 101767 Tembung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah produk pengembangan media pembelajaran tematik interaktif pada pembelajaran tema 3 subTema 3 layak digunakan dalam pembelajaran?

- b. Apakah produk pengembangan media pembelajaran tematik interaktif pada pembelajaran tema 3 subtema 3 yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai atas pengembangan media ini adalah untuk menganalisis:

- a. Kelayakan penggunaan media pembelajaran tematik interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran.
- b. Keefektifan media pembelajaran tematik interaktif pada pembelajaran tematik yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian, dilengkapi dengan hasil pengembangan media pembelajaran tematik interaktif yang telah dilakukan. dianggap penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teori dan manfaat praktis, yaitu:

- a. Manfaat Teori: Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat menjadi salah satu rujukan dalam pengembangan media pembelajaran tematik interaktif dan upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Manfaat Praktis
 1. Bagi Peneliti, manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran tematik interaktif.

2. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran tematik interaktif yang telah dikembangkan diharapkan dapat memberi manfaat untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi guru, setelah melakukan pengembangan media pembelajaran tematik interaktif, dianggap dapat memberikan kontribusi berupa salah satu referensi secara inovatif, kreatif dan motivasi bagi guru dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

