

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan di era globalisasi. Secara umum pendidikan adalah proses perubahan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham, dan sebagainya. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja, baik di sekolah, di rumah di masyarakat, yang penting adalah bagaimana cara memberikan dan memperoleh pendidikan dengan baik dan benar agar tidak terjerumus dalam hal negatif. Era modern seperti saat ini, pendidikan dituntut berkembang mengikuti perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia dianggap harus segera berbenah, baik dalam sektor cara pembelajaran maupun dalam kurikulum. Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Menurut Siregar dan Nara (2011, h. 3-6) belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang memungkinkan siswa untuk merespon pengetahuan yang diberikan sedemikian

rupa sehingga pemikiran, keterampilan, pemahaman, sikap, dan pengetahuan mereka meningkat.

Dalam proses belajar mengajar penting untuk menggunakan mekanisme perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa karena proses belajar mengajar dan proses komunikasi saling terkait. Dalam situasi ini, media pendidikan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya media pembelajaran. Menurut Simanjuntak, Siburian dan Nainggolan (2021, h. 70) media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika seorang guru hanya memberikan dan menyampaikan materi saja, maka tujuan belajar siswa tidak akan tercapai sepenuhnya. Tentu saja, pendidik mengusahakan untuk menyediakan media pembelajaran di setiap pertemuan dan mempertimbangkan tujuan, isi, materi, efektivitasnya dan karakteristik siswa. Hal ini disebabkan karena fakta bahwa alat bantu guru seperti media pembelajaran menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Media sangat membantu dalam siklus belajar bagi peserta didik karena dengan media peserta didik pasti dapat menyimpan pengetahuan yang diberikan, sehingga peserta didik dapat menjadi lebih antusias, imajinatif dan dapat menyatakan sendiri apa yang diinstruksikan oleh pengajar (Nurmayani dan Meliala, 2022, h. 94).

Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saat ini. Di era modern ini sangat tepat jika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi, karena pada dasarnya generasi saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi (Simanjuntak & Hospital, 2021, h. 271). Kemajuan teknologi semakin

memudahkan dalam mengakses media aplikasi pembelajaran. Komputer atau perangkat lain yang dapat menampilkan media tersebut kini dapat digunakan untuk melihat media aplikasi pembelajaran seperti Smartphone, Tablet, iPad, dan lain sebagainya.

Saat ini di sekolah dasar melaksanakan pembelajaran tematik yang membutuhkan media pembelajaran dalam pelaksanaannya (Nurmayani & Khairani, 2021, h. 233). Pada kenyataannya, para guru masih sangat jarang membuat media pembelajaran karena berbagai alasan, seperti tantangan untuk menemukan media yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan, kurangnya waktu yang tersedia untuk membuat media, biaya, dan sebagainya. Jika guru tersebut memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran, hal tersebut tidak akan terjadi. Karena jika guru tersebut kreatif maka guru tersebut tidak akan pusing memilih materi yang tepat untuk diajarkan. Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Pasar Pangururan dengan seorang guru wali kelas V B. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dalam rangka mengkaji lebih lanjut permasalahan terkait media yang sering dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, seperti sejauh mana guru mengetahui tentang media pembelajaran aplikasi *Padlet*. Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari wali kelas V B di SD Negeri 3 Pasar Pangururan, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, dalam penyampaian pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Dan saat proses pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran, adapun media yang sering digunakan selama pembelajaran antara

lain media yang terdapat di sekitar kelas. Guru lebih dominan mengajak siswanya untuk berpikir abstrak dan menyampaikan materi tanpa penggunaan media pembelajaran, hal tersebut akan membuat siswa menjadi merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V B mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media aplikasi *Padlet*, guru tersebut belum pernah membuat dan menggunakan media tersebut sebagai media belajar di kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemajuan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran dinding virtual dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet*. Media aplikasi *Padlet* dikembangkan oleh peneliti untuk membuat dinding virtual pada materi pembelajaran dengan tujuan memberikan informasi yang lengkap dan mudah dipahami oleh siswa pada materi pembelajaran Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti ingin memberikan solusi dengan melakukan penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*, dimana peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dinding virtual dengan menggunakan aplikasi *Padlet*. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Virtual Menggunakan Aplikasi *Padlet* Pada Tema 8 Kelas V SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Guru cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang kurang beragam saat penyampaian materi pelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran, yang membuat siswa akan merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, adapun media yang digunakan oleh guru adalah media yang terdapat di sekitar kelas.
3. Guru belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media aplikasi *Padlet* sebagai media pembelajaran di kelas.
4. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang diuraikan, agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang ada. Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* sebagai media dalam pembelajaran tematik pada kelas V B SD.

Adapun ruang lingkup dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 yaitu mata

pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023.

2. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Padlet*, dimana aplikasi ini memiliki keunggulan yang dapat menampilkan link tautan, teks, gambar, video dan file dokumen sehingga siswa dapat melihat konten secara utuh dan disajikan secara terstruktur sehingga diharapkan dengan dibuatnya media dinding virtual dengan bantuan aplikasi *Padlet*, siswa lebih memahami materi pembelajaran pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023.
3. Model pembelajaran yang digunakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan materi Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dipaparkan peneliti sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1

“Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian dan pengembangan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pemahaman kita tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan menjadi sumber untuk membuat media pembelajaran yang akan mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* sebagai media dan sumber belajar, siswa akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa akan menjadi lebih aktif dan mampu mengembangkan keterampilan yang dimilikinya.
- b. Bagi guru, pengembangan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* dapat membantu para guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, guru

dapat menggunakan media pembelajaran ini kapan saja dan di mana saja.

- c. Bagi sekolah, dalam upaya untuk meningkatkan standar dan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Pasar Pangururan, hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Padlet* ini dapat menjadi bahan informasi dan sumbangan pemikiran.
- d. Bagi peneliti, memberikan inspirasi atau ide terhadap pembuatan media pembelajaran dinding virtual dengan menggunakan aplikasi *Padlet* pada pembelajaran tematik, serta menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti.
- e. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti lain dan menjadi landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran aplikasi *Padlet*.