

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tuntutan pendidikan abad 21 menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Guru yang kreatif dapat mengembangkan keterampilan, ide, dan metode pengajaran baru. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan pada kehidupan masyarakat, baik dalam bidang sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Oleh karena itu, menggunakan teknologi akan sangat mudah. Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu alternatif pendidikan dimana guru dan siswa harus aktif dan kreatif dalam pemanfaatan teknologi. Proses pembelajaran media memberikan solusi atas kekurangan metode konvensional yang cenderung menggunakan ceramah tanpa mengetahui dan melihat objek pelajaran yang sedang dijelaskan oleh pengajar. Tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, melainkan juga sebagai administrator, evaluator, konselor, dan lain-lain sesuai dengan kemampuan (kompetensi) yang dimiliki.

Menurut Nurhaidah (2016, h.9) Proses belajar dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran diperlukan optimalisasi yang sempurna. Optimalisasi media pembelajaran memberikan pengalaman yang kaya kepada peserta didik dalam bentuk audio, visual, dan audiovisual. Pembelajaran dengan guru sebagai media utama

membuat peserta didik bosan dan tidak berminat terhadap materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran media pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan.

Tematik merupakan suatu upaya dalam memberhasilkan kurikulum 2013 yang mengutamakan peserta didik pada aspek berfikir secara holistik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran dengan tema yang sama dan memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Peserta didik Sekolah Dasar masih memerlukan alat peraga yang nyata untuk memahami suatu konsep tertentu. Sesuai dengan karakteristik siswa SD maka, pembelajaran tematik tidak lepas dari kehidupan yang paling dekat dengan lingkungan siswa. Melalui tema yang menarik perhatian siswa, guru dapat membelajarkan beberapa mata pelajaran. Tema dalam pembelajaran tematik diartikan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Contohnya, pada tema 5 “Perubahan Cuaca” Kelas III SD. Tema Perubahan Cuaca dapat ditinjau dari aspek mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, dan memberikan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Seluruh bahasa pembelajaran memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka (Huda, 2018, h. 3).

Pada pembelajaran tematik, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah sangat dibutuhkan di sekolah- sekolah dalam melakukan proses pembelajaran. sangat dibutuhkan di sekolah- sekolah dalam melakukan proses

pembelajaran. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Swasta Imelda Medan kurangnya penggunaan media menarik dan aktif yang menjadi penunjang belajar peserta didik, peserta didik yang tidak aktif pada saat proses belajar yang menjadikan pembelajaran tidak aktif. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik, dari 26 siswa dimana 10 peserta didik (38,46%) sudah lulus KKM 75, dan sisanya 16 peserta didik (61,54%) nilainya masih dibawah KKM 75 (Sumber : Guru Kelas III).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan dua guru kelas III SD Swasta Imelda Medan, yang dilakukan pada hari Senin, 17 Oktober 2022, diperoleh beberapa fakta yaitu pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas belum menggunakan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar, proses pembelajaran masih dominan kepada guru dan hanya menggunakan buku tematik sebagai satu-satunya sumber belajar siswa. Kadang kala guru juga menggunakan buku KTSP sebagai pelengkap materi untuk disampaikan kepada peserta didik. Peserta didik belum dibiasakan untuk berfikir ilmiah dan memecahkan suatu masalah. *Powerpoint* jarang dikembangkan dan digunakan saat pembelajaran. Salah satu guru Kelas III di SD Swasta Imelda Medan juga menyatakan *Powerpoint* terbilang sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa terlihat jenuh jika belajar menggunakan tanpa media terlihat dari perilaku siswa yang mengantuk dan suka ribut di kelas.

Media pembelajaran *Powerpoint* adalah salah satu jenis media pembelajaran visual. *Powerpoint* adalah program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidennya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan

lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Albert, 2019, h. 38). Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Maka untuk mengatasinya peneliti memanfaatkan Media *Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik. Selain itu alasan memilih media power point sendiri, karena menurut peneliti, guru di sekolah ini sudah seharusnya menggunakan atau memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Jadi pembelajaran di kelas tidak hanya terpaku pada buku cetak ataupun papan tulis saja. Menciptakan suasana belajar yang variatif dan atraktif sangatlah penting. Media *Powerpoint* dianggap mampu membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Presentasi *Powerpoint* itu sendiri merupakan cara untuk memperjelaskan tentang segala hal yang dijelaskan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka judul penelitian ini adalah. “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Imelda Medan T.A 2022/2023.”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Media berbasis teknologi tidak di gunakan di kelas III SD Imelda Medan.
2. Siswa terlihat jenuh jika belajar menggunakan tanpa media terlihat dari perilaku siswa yang mengantuk dan suka ribut di kelas.

3. Dari 26 siswa dimana 10 peserta didik (38,46%) sudah lulus KKM 75, dan sisanya 16 peserat didik (61,54%) nilainya masih dibawah KKM 75

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah maka perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Batasan masalah dari penelitian ini difokuskan pada hubungan penggunaan media Pembelajaran *Powerpoint* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Imelda Medan T.A 2022/2023.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan media *powerpoint* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Imelda Medan T.A 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan yang signifikan media *powerpoint* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Imelda Medan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yang berkepentingan. Secara terperinci, manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.1.1 Secara Teoritis

Secara teoretis manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan keilmuan dalam penggunaan media pembelajaran *powerpoint* serta menyumbangkan ide atau pemikiran menggunakan produk berupa *Powerpoint* untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melatih siswa untuk berfikir secara ilmiah.

1.1.2 Secara Praktis

1. Bagi Peserta Didik, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, melalui penelitian ini pula peserta didik diharapkan mencintai pelajaran Tematik dan tidak beranggapan lagi bahwa Tema 5 Subtema 2 adalah pelajaran yang membosankan.
2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam memperbaiki cara mengajar yang lebih efektif dan efisien, menjadi masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kegiatan belajar mengajar yang menarik di dalam kelas dengan penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran *powerpoint* ataupun bahan ajar lainnya sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Peneliti lain, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan jika ingin melakukan penelitian lain dengan tema yang hampir sama dengan judul tersebut.