

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pada proses pembelajaran. Pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran terpadu, dimana secara efektif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Di samping itu pembelajaran tematik akan memberikan peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

Kenyataannya, pembelajaran tematik di sekolah dasar banyak memiliki permasalahan yang relatif sama, seperti dapat dilihat dalam penelitian Simanihuruk (2019, h. 38) yang menyatakan bahwa permasalahan guru pada proses pembelajaran tematik ialah guru lebih cenderung mengajar menggunakan metode ceramah sehingga siswa sibuk melakukan aktivitasnya sendiri pada saat guru menerangkan. Selain itu siswa juga menjadi pasif dan tidak memberikan *feedback* pada saat guru memberikan pertanyaan dikarenakan guru belum memiliki pengetahuan terhadap konsep pembelajaran terpadu. Tidak hanya permasalahan yang muncul pada guru

namun juga pada siswa dimana siswa mengalami kesulitan pada proses pembelajaran tematik, hal ini sejalan dengan pendapat Azzahra dan Nurrohmatul Amaliyah (2022, h. 857) dalam penelitiannya pada Jurnal Cakrawala Pendas yang menyatakan bahwa terdapat lima faktor yang mampu mempengaruhi siswa kesulitan belajar dalam mempelajari pembelajaran tematik yaitu: sikap, pemahaman siswa ketika menguasai materi, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan intelektual siswa ketika berpikir atau memecahkan masalah, dan yang terakhir ialah faktor keluarga.

Pembelajaran tematik sekarang ini perlu memperhatikan bagaimana proses pembelajaran di kelas agar dapat terciptanya pembelajaran tematik yang ideal. Pembelajaran tematik ideal yang dimaksud ialah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menjadikan siswa produktif, aktif, dan kreatif untuk mengkonstruksi pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat kemampuannya, dimana siswa belajar melalui pengalaman dan lingkungannya. Pembelajaran tematik yang ideal menekankan keterlibatan siswa langsung secara aktif dan menyenangkan, yakni tidak semata-mata mendorong siswa belajar untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi siswa juga diajak belajar untuk melakukan (*learning to do*). Sehingga aktivitas pembelajaran itu menjadi semakin menyenangkan.

Saat ini proses pembelajaran di sekolah dasar menggunakan Kurikulum 2013 dengan pendekatan pembelajaran tematik, namun beberapa sekolah juga sudah menerapkan proses pembelajaran dengan kurikulum merdeka tetapi sifatnya masih dalam berbentuk *pilot project*. Situasi pembelajaran seperti inilah yang mengharuskan guru agar lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran

yang sesuai pada materi dan karakteristik siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai suatu sarana bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang dibuat harus tersusun secara sistematis, mengacu pada kurikulum, dan sesuai dengan capaian kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat mengoptimalkan seluruh alat indera siswa, proses belajar mengajar lebih bertahan lama dan materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat terlaksananya pembelajaran tematik yang ideal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat dari waktu ke waktu turut mempengaruhi bidang pendidikan yang mendorong adanya upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Berkembangnya teknologi di bidang pendidikan berguna dalam memudahkan akses belajar, menambah informasi, dan membangun kreatifitas siswa. Media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan teknologi salah satunya yaitu menggunakan laptop maupun *android*. Media yang dibuat menggunakan laptop maupun *android* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat digunakan dalam berbagai situasi baik di rumah maupun di sekolah karena penggunaannya yang bersifat fleksibel. Implementasi pembelajaran menggunakan *android* memiliki kekuatan transformasi dalam belajar. Pembelajaran menggunakan media interaktif akan cenderung membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi sehingga dapat menarik perhatian siswa dengan aplikasi yang menarik. Selain berdampak positif bagi siswa, media pembelajaran interaktif juga

berdampak positif bagi guru, yaitu akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Lili Indah Purwanti, S.Pd. selaku wali kelas III-A pada hari Sabtu, 17 Desember 2022, pukul 10.00 WIB di SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur diperoleh hasil bahwa: Pertama, pada proses pembelajaran berlangsung cenderung menggunakan metode ceramah, pernah menggunakan metode diskusi kelompok tetapi hanya pada saat materi tertentu saja yang mengharuskan siswa melakukan diskusi kelompok. Kedua, media yang pernah digunakan guru pada saat proses pembelajaran yaitu berupa media gambar dan kertas origami yang ditempel di kertas karton dan terkadang hanya menggunakan buku paket saja, Ketiga, pada proses pembelajaran guru pernah menggunakan media berbasis teknologi tetapi masih bersifat sederhana, yaitu dengan menayangkan video pembelajaran yang diambil dari *youtube* kemudian ditampilkan menggunakan proyektor. Keempat, guru belum pernah mendengar dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite*. Kelima, alasan guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran tematik yaitu keterbatasan waktu dalam membuat media dan sulit dalam mengaitkan beberapa muatan materi yang beraneka ragam dalam satu pembelajaran. Keenam, hasil belajar siswa kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil rekap ulangan harian siswa kelas III-A pada semester ganjil yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih belum tercapai dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Seperti dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas III-A SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Tuntas	18 siswa	64,3 %
2	≥ 75	Tuntas	10 siswa	35,7 %
	Jumlah		28 Siswa	100 %

Sumber: SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa terdapat 18 siswa dengan kriteria belum tuntas dan 10 siswa dengan kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Upaya mengatasi hal tersebut perlu dilakukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan mampu membangkitkan semangat dan perhatian siswa adalah media pembelajaran interaktif. Terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Namun, peneliti lebih memilih menggunakan aplikasi *Ispring Suite* karena menurut (Larasati, 2022, h. 81) kelebihan aplikasi ini adalah memiliki kualitas tinggi diantara perangkat lain yang sering digunakan dalam membuat media pembelajaran, proses pembuatan mudah tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang sulit, dan media dapat dikonversikan ke dalam bentuk sesuai yang kita inginkan. *Ispring Suite* merupakan *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*. *Software* ini merupakan salah satu *tool* yang mengubah file

presentasi menjadi bentuk *flash*. Materi yang dimasukkan dapat disajikan dalam bentuk konten animasi, video, audio, gambar, teks dan kuis yang menarik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Julianti Monica dan Arwin (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *PowerPoint Ispring Suite 9* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar” dengan model penelitian pengembangan ADDIE mendapatkan hasil yang memuaskan dengan persentase kepraktisan yaitu 94,87%. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dan menyenangkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dikembangkan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A. 2022/2023”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran berlangsung cenderung menggunakan metode ceramah, pernah menggunakan metode diskusi kelompok tetapi hanya pada saat materi tertentu saja yang mengharuskan siswa melakukan diskusi kelompok.

2. Media yang pernah digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu berupa media gambar dan kertas origami yang ditempel di kertas karton dan terkadang hanya menggunakan buku paket saja.
3. Pada proses pembelajaran guru pernah menggunakan media berbasis teknologi tetapi masih bersifat sederhana, yaitu dengan menayangkan video pembelajaran yang diambil dari *youtube* kemudian ditampilkan menggunakan proyektor.
4. Guru belum pernah mendengar dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite*.
5. Alasan guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran tematik yaitu keterbatasan waktu dalam membuat media dan sulit mengaitkan beberapa muatan materi yang beraneka ragam dalam satu pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian ini. Tujuannya adalah agar penelitian ini tidak terlalu luas, dan hasil penelitian nantinya dapat dijelaskan secara lebih spesifik dan mendalam. Oleh sebab itu, batasan masalah pada penelitian ini adalah: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* pada Tema 6: Energi dan Perubahannya, Subtema 1: Sumber Energi, Pembelajaran 2 Materi Bahasa Indonesia dan PPKn di Kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023”**.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah **validitas** media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023?
2. Bagaimanakah **praktikalitas** media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023?
3. Bagaimanakah **efektivitas** media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang **valid** pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang **praktis** pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* yang **efektif** pada pembelajaran tematik di kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A 2022/2023.



## 1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, dan menjadi sumber referensi yang positif untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya berbasis *Ispring Suite* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik dengan mudah dan menyenangkan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Bagi guru, dapat menjadi alternatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas dan membantu memudahkan guru dalam memahami materi kepada siswa agar mencapai tujuan pembelajaran dan memicu minat siswa untuk belajar melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite*.

#### b. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dan memperoleh pengalaman langsung dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang baru dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.

#### c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran dan memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY