

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Implementasi proses pembelajaran era 21 yang termuat pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang memadukan antara literasi, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan menggunakan teknologi. Kurikulum 2013 umumnya menggunakan pembelajaran tematik yang bermakna serta menerapkan konsep pembelajaran dengan cara mempraktikannya. Perubahan zaman membuat teknologi semakin berkembang sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi, inovasi baru dalam pembelajaran juga semakin diperbaharui. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon (2017, h.7) yang menyatakan bahwa dampak perkembangan teknologi bukan saja mempengaruhi ilmu pengetahuan, tetapi juga mempengaruhi karakteristik serta gaya belajar generasi saat ini. Dengan mendukung kegiatan pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran serta menambahkan semangat belajar peserta didik. Berkembangnya sistem edukasi dan pemanfaatan teknologi di dalam kelas, maka diperlukan guru yang profesional karena guru memegang peranan paling penting dalam keberhasilan kelas.

Pembelajaran didalam kelas dapat ditingkatkan dengan beberapa tindakan, tindakan yang dapat dilakukan salah satunya yaitu merancang sarana pembelajaran dalam bentuk media yang efektif dan bervariasi untuk setiap topik pembelajaran yang akan di sampaikan guru. Media pembelajaran yang sederhana yang dikembangkan belum efektif dan efisien karena tidak disesuaikan dengan perilaku

dari peserta didik. Siswa sekolah dasar mempunyai perilaku suka bergerak dan memiliki suara. Ditemukan fakta bahwa ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar guru masih memakai bahan ajar buku dan gambar sebagai sarana pembelajaran. Dipertegas kembali oleh Mailani (2020, h.20) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa : “Peserta didik merasa kesulitan pada saat memahami materi pembelajaran. Beberapa faktor yang menjadi penyebab, salah satunya adalah guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik selama masa pembelajaran di kelas berlangsung. Akibatnya, ketika guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, siswa tidak dapat menerima materi itu secara maksimal”.

Media pembelajaran yang baik tidak lagi dinilai hanya dari tampilan media saja, tetapi juga kualitas, kemanfaatan dan kesesuaiannya dengan konteks topik yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan bagi siswa, karena untuk menambahkan minat belajar siswa dibutuhkan media yang sesuai dengan perkembangan siswa. Sitohang, dkk (2019, h. 39) menyatakan pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan motivasi dan semangat baru, menimbulkan minat dan merangsang kegiatan belajar bahkan membangkitkan pengaruh psikologis bagi siswa. Media yang digunakan saat proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang besar terhadap aktifitas pembelajaran termasuk penyampaian serta isi materi pembelajaran. Salah satu program pembuatan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan saat ini adalah *Microsoft Power Point*.

Microsoft Office Power Point digunakan sebagai media presentasi dan biasanya digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam slide PowerPoint. Untuk membantu siswa memahami penjelasan dengan lebih mudah selama proses belajar mengajar. Microsoft Power Point ini dilengkapi dengan berbagai macam warna, huruf dan animasi, serta animasi teks dan animasi gambar atau foto, yang dapat memotivasi siswa agar mempelajari konten pembelajaran yang disajikan oleh guru. Siswa lebih mudah memahami informasi visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada Kamis tanggal 6 Oktober 2022 dengan siswa kelas IV di SDN 101768 Tembung Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. Ditemukan hasil belajar yang tergolong rendah, dilihat dari hasil ujian akhir semester pada semester genap pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 dengan kriteria ketuntasan (KKM) yang diterapkan. Nilai hasil ujian akhir semester genap untuk kelas IV dapat diperhatikan di bawah ini.

Tabel 1. 1 Hasil Ujian Semester Ganjil Kelas IV SDN 101768 Tembung

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	< 72	Belum Tuntas	24 Siswa	75%
2.	≥ 72	Tuntas	8 Siswa	25%
		Jumlah	32	100%

(Buku nilai kelas IV SDN 101768 Tembung)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 siswa kelas IV SDN 101768 Tembung . Siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 8 orang siswa atau sekitar dari 25 % dari 32 siswa jumlah nilai yang diperoleh dari hasil ujian semester ganjil kelas IV masih jauh dari KKM.

Sedangkan jumlah siswa yang memiliki nilai tidak tuntas sebanyak 24 siswa atau setara dengan 75% dari 32 siswa. Berdasarkan data nilai hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 siswa kelas IV SDN 101768 Tembung dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada pembelajaran tematik.

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh keterbatasan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih berbasis visual dalam bentuk gambar yang ditempel pada kertas karton. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa menjadi tidak fokus. Siswa lebih banyak diam ketika guru bertanya, suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung masih terasa pasif. Penyediaan fasilitas untuk menggunakan *Microsoft Power Point* kurang memadai. Diperoleh informasi dari hasil wawancara bahwa tenaga pendidik di sekolah itu belum mampu mengoperasikan program Powerpoint.

Pemanfaatan media pembelajaran penting dilakukan saat kegiatan pembelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Keseuaian media pembelajaran terhadap topik pembelajaran dan kebutuhan siswa akan memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar, keterampilan yang dicapai dan tujuan pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh Betty (2021, h. 27) Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pembelajaran tematik meliputi tiga aspek yaitu, sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Upaya untuk meningkatkan dan menyeimbangkan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan didukung oleh strategi guru salah satunya dalam kegiatan pembelajaran yaitu

dengan mengadakan variasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Keterampilan untuk mengadakan variasi di antaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan akhir dari suatu pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik didukung dengan memberikan cara yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan mampu berinteraksi langsung dengan peserta didik, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan penjelasan diatas dan belum adanya produk berupa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Power Point pada proses pembelajaran tematik di kelas IV SDN 101768 Tembung, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Power Point Pada Pembelajaran Tematik di kelas IV SDN 101768 Tembung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* belum dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran
- 1.2.2 Pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media berbasis visual dalam bentuk gambar yang ditempel pada kertas karton.

1.2.3 Penyediaan fasilitas untuk menggunakan media *Power Point* di sekolah ini kurang memadai.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kegiatan penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* pada pembelajaran tematik dengan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 1 T.A 2022/2023 SDN 101768 Tembung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan batasan masalah di atas adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 bagi peserta didik kelas IV SD/MI?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* tema 7 subtema 1 pembelajaran bagi peserta didik kelas IV SD/MI?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 berbasis *Power Point* bagi peserta didik kelas IV SD/MI?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD/MI.
- 1.5.2 Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD/MI.
- 1.5.3 Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD/MI.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari terlaksananya penelitian ini yaitu, kegiatan penelitian maupun produk yang dihasilkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang bersangkutan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1.7 Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain dalam bidang yang sama untuk mengembangkan penelitian lanjutan di masa yang akan datang.

a. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, menjadi acuan perbaikan, perkembangan dan peningkatan mutu pembelajaran dengan inisiatif baru dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Bagi guru, produk media pembelajaran digunakan pada saat pembelajaran di kelas berlangsung dan meningkatkan minat belajar peserta didik agar memberikan hasil belajar yang lebih baik serta memicu peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa, belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan lebih menarik sehingga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* mampu meningkatkan pengetahuan kepada peneliti untuk melakukan inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik sesuai dengan konteks materi juga kebutuhan peserta didik.

