

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran mengenai wawasan pemikiran, disiplin ilmu, dan budaya segelintir kaum yang diwariskan kepada keturunan selanjutnya dengan cara mengarahkan, belajar, dan penelitian. Sebagaimana yang telah tertulis di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar tercapainya tujuan pendidikan nasional tersebut maka setiap satuan pendidikan harus mampu memberikan pendidikan yang berkualitas, merata, dan bertaraf tinggi demi mencapai tujuan dari pendidikan tersebut.

Untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan bunyi Undang-undang yang telah ditulis, tentunya lembaga pendidikan memerlukan sekolah sebagai wadah peserta didik untuk belajar dan tenaga pendidik sebagai jembatan ilmu pengetahuan yang akan diberikan kepada peserta didik. Darmadi (2018 : 3) mengatakan di dalam lingkungan sekolah, guru adalah pemeran utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Tanpa hadirnya seorang guru, dunia pendidikan akan kosong dari materi, esensi, dan substansi. Dalam melaksanakan tugas mulia, guru wajib mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi dalam dirinya, yang tidak hanya berdasarkan kebutuhan finansial saja. Maka dari itu,

guru harus mampu menekuni apa yang telah menjadi tugasnya dengan penuh kesungguhan dan kerja keras.

Dalam dunia pendidikan tugas guru bukan hanya sebagai pengajar yang sekadar memberikan materi ajar saja, guru juga harus menjadi seorang yang kreatif agar terciptanya pembelajaran yang dapat memicu semangat peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran (Tias, 2021:8). Perlu adanya inovasi-inovasi pada diri guru agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diperlukan pada abad ke-21. Guru memiliki tantangan untuk dapat membentuk peserta didik yang sukses dalam dunia kerja dengan cara memiliki keterampilan 4C (*Creative, Critical Thinking, Communication, Colaborative*) yang terdiri dari keterampilan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi yang baik.

Dalam meningkatkan keterampilan 4C pada peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif sumber belajar oleh guru apabila guru kesulitan dalam menyampaikan pengalaman belajar secara luas. Seperti pernyataan Sudjana dan Rivai (2010) Media pembelajaran meliputi kesamaan antara materi yang ingin disampaikan dengan karakteristik media, yang disesuaikan dengan tumbuh kembang peserta didik sehingga setiap kemampuan peserta didik dapat meningkat di setiap proses pembelajaran.

Namun, penggunaan media pembelajaran ini masih kurang direalisasikan oleh kebanyakan guru. Berdasarkan analisis awal yang peneliti lakukan (observasi dan wawancara) dengan guru wali kelas 3 di SD Negeri 107398 Sei Rotan, masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media gambar, buku, benda-benda sekitar kelas, dan papan tulis. Dan

dalam proses belajar mengajar sering sekali para siswa mengalami penurunan semangat belajar. Hal itu dapat dilihat dengan siswa mengantuk, tidak peduli dengan materi yang diberikan, membuat keributan, dan asik dengan dunianya sendiri. Sesuai dengan pernyataan Kurniawan (2020:493) yang mengatakan bahwa pada intinya peserta didik sekolah dasar memiliki sifat bermain sambil belajar dan mudah memahami materi yang berhubungan dengan. Akan tetapi masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dan belum melibatkan teknologi yang telah disediakan sebagai media pembelajaran.

(Febriandi, 2018:485) mengatakan bahwa *Ice Breaking* mampu mengembalikan fokus dan semangat belajar peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. *Ice breaking* bisa menjadi salah satu solusi untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak kaku. Peserta didik akan lebih dapat menerima materi ajar karena dapat mengembalikan konsentrasi dan motivasi belajar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kedepannya. Maka dari itu peneliti ingin meningkatkan inovasi pembelajaran di abad 21 dengan menggunakan media *Ice Breaking* berbasis 4C yang dapat memberikan penyegaran dalam berpikir. Yang mana siswa dapat bermain sambil mengasah beberapa keterampilan mereka, yaitu berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Ice Breaking* Berbasis 4C Dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Sub Tema 1 Benda-Benda Di Sekitarku Kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan cara yang biasa.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan buku paket, gambar-gambar, dan papan tulis.
3. Kurangnya semangat belajar anak.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada saat kegiatan belajar mengajar di sekolah.
5. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Perlu adanya batasan masalah pada penelitian ini supaya dapat lebih berfokus dengan permasalahan yang ada sesuai pada kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh peneliti yang dapat dilihat dari identifikasi masalah di atas. Dengan permasalahan yang ada, maka yang akan difokuskan pada penelitian ini yaitu pengembangan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 untuk kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari batasan masalah yang ada dalam penelitian ini, dapat ditemukan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah ditemukannya rumusan masalah pada penelitian ini maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas III SD Negeri 107398 Sei Rotan TA. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan yang berkaitan pada pengembangan media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon* sehingga bermanfaat untuk proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan, khususnya pada Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Mampu membantu proses belajar peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi ajar yang diberikan dan dapat memicu semangat belajar peserta didik.

2. Bagi guru

Sebagai sumber bacaan untuk guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Dan juga sebagai bahan literasi guru yang bisa dijadikan perbandingan untuk mengembangkan media *ice breaking* yang menarik dan mampu memicu semangat belajar peserta didik.

3. Bagi sekolah

Memberikan referensi tambahan perihal media *ice breaking* kepada pihak sekolah. Serta mendapatkan inovasi-inovasi yang baik untuk menambah perangkat media pembelajaran untuk pihak sekolah.

4. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman dan wawasan yang baru dalam meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran seperti media *ice breaking* berbasis 4C dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.



THE
Character Building
UNIVERSITY