

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dampak dari pesatnya kemajuan teknologi pada hampir setiap bidang, termasuk pendidikan, tidak dapat dipisahkan lagi. Salah satu komponen penentu yang ada dalam kemajuan sumber daya manusia adalah pendidikan. Peningkatan daya saing sumber daya manusia merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional yang mengedepankan keunggulan mutu pendidikan harus terus ditingkatkan untuk memenuhi tuntutan zaman dan kemajuan teknologi. Adapun upaya pemerintah untuk mengoptimalkan mutu pendidikan di Indonesia diantaranya: penguatan kualifikasi kepala sekolah dan guru, peningkatan fasilitas, pengembangan kurikulum, dan kegiatan lainnya.

Pengembangan kurikulum dimuat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 11 ayat (1) yang menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu”. Hal ini dilakukan mengingat pertumbuhan siswa sekolah dasar masih pada tahap usia operasional konkret, mereka lebih mudah memahami segala sesuatu dalam bentuk yang konkret (nyata).

Tujuan utama dari pengimplementasian pendekatan tematik terpadu adalah untuk menyatukan unsur-unsur yang ada di lingkungan sekitar siswa, seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Lingkungan tersebut diharapkan akan menjadi bahan ajar yang relevan bagi siswa SD. Siswa kelas awal tidak lagi

perlu untuk memahami pelajaran secara abstrak tetapi lebih ke membangun pengetahuan melalui pengalaman bermakna yang mereka temukan di lingkungan. Penerapan pendekatan tematik ini tentunya harus didukung oleh kreativitas guru sehingga dapat diterapkan secara efektif dan efisien.

Tema berperan sebagai pemersatu kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Sehingga, dibutuhkan sarana pembelajaran berupa media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dikarenakan penyampaian materi secara verbal saja dirasa tidak cukup untuk membuat siswa memahami materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari guru kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat terealisasi secara tepat. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di era globalisasi saat ini, siswa membutuhkan media pembelajaran yang orisinal, mutakhir dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Media berbasis teknologi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sedang digemari saat ini. Kemampuan siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sangat terbantu dengan adanya sentuhan teknologi dalam media pembelajaran. Selain itu, antusias dan minat siswa dalam belajar dapat distimulus dengan penggunaan media di dalam kelas.

Berdasarkan fakta yang terjadi saat ini, ditemukan sebagian besar guru belum menggunakan teknologi canggih untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Kurangnya pengetahuan inovatif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran adalah masalah utama yang dihadapi guru di Indonesia.

Apabila media pembelajaran monoton dan tidak memenuhi kriteria maka akan menyebabkan berbagai permasalahan dalam belajar. Salah satu hal yang perlu disoroti yakni inovasi media pembelajaran penting untuk dipelajari, khususnya media yang dimodifikasi agar sesuai dengan kurikulum dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran di atas tidak dapat dipungkiri memang dialami oleh sebagian besar Sekolah Dasar di Indonesia, salah satunya SDN 066052 Kec. Medan Denai. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas II SDN 066052 yaitu dengan Ibu Retnita, S.Ag pada hari Kamis, 12 Januari 2023, diperoleh informasi bahwa beberapa faktor yang menjadi masalah dalam pembelajaran diantaranya: guru hanya memanfaatkan buku paket dan papan tulis sebagai sarana pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran monoton dan membosankan bagi siswa. Media yang digunakan guru masih sangat sederhana, yaitu sebatas gambar-gambar pada buku pelajaran dan benda di lingkungan sekolah, sehingga siswa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain permasalahan di atas, dari hasil observasi awal yang telah dilakukan juga diperoleh informasi bahwa, pembelajaran yang berlangsung hanya berpusat pada guru, dimana siswa hanya ditugaskan untuk mencatat materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa secara utuh terhadap materi yang diajarkan. Saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, siswa terlihat lebih asyik bercerita dengan teman sebangkunya. Minimnya pengetahuan guru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas.

Dari wawancara yang telah dilakukan, peneliti juga memperoleh informasi bahwa, di SDN 066052 Kec. Medan Denai memiliki fasilitas yang lengkap, seperti tersedianya laptop, *infocus* dan *speaker* sebagai sarana pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi kurang menarik karena jarang penggunaannya media pembelajaran, hal ini tercermin dari hasil belajar siswa yang dapat disajikan pada tabel 1.1 di bawah ini:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar pada Tema 5**

Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
PJOK	< 70	15	22	68,1%
	70	4		18,1%
	>70	2		9,0%
PPKn	< 70	12	22	54,5%
	70	6		27,2%
	>70	4		18,1%
Bahasa Indonesia	< 70	10	22	45,4%
	70	8		36,3%
	>70	4		18,1%

(Sumber: Guru Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai)

Melihat perolehan hasil belajar siswa pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya, hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya nilai yang diperoleh pada setiap mata pelajaran, masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini dapat terjadi ketika media pembelajaran tidak digunakan atau tidak baru, yang membuat siswa kurang tertarik mempelajari materi yang diajarkan guru.

Berdasarkan fakta di atas, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran menjadi hal wajib untuk memfokuskan dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Saat ini, kemajuan media pembelajaran sangat pesat mengikuti perkembangan zaman. Salah satu aplikasi

yang populer dimanfaatkan sekarang ialah *Microsoft PowerPoint*. Program tersebut ialah aplikasi yang dirancang dengan beragam fitur menarik yang berguna untuk melakukan rapat atau sebagai alternatif media pembelajaran dengan menampilkan rangkaian *slide* yang menarik, selain itu juga tergolong mudah dalam pengembangan dan pengaplikasiannya. Salah satu fiturnya yang menarik dan sangat bermanfaat di dalam aplikasi *PowerPoint* adalah *hyperlink*. *Hyperlink* ini merupakan fitur yang digunakan sebagai jalan pintas bagi presentator untuk menuju halaman yang diinginkan. Dengan memanfaatkan fitur ini, maka presentator dapat memasukkan *link* (tautan), seperti *slide*, *link* URL, video dan file. Apabila *link* tersebut di klik, maka akan menuju ke halaman yang ingin dituju.

Sejalan dengan hal di atas, penelitian relevan yang dilakukan oleh oleh Yayuk Apriani (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 07 Rantau Utara T.A 2020/2021” menyimpulkan bahwa, hasil validator ahli media mendapat skor sebesar 96%, validator ahli materi sebesar 91%, kepraktisan media yang diujicobakan kepada siswa memperoleh skor 81,6%, respon guru sebesar 88% serta nilai *post-test* memperoleh skor sebesar 80%. Dengan demikian, dapat dikatakan media berbasis *PowerPoint* praktis diaplikasikan dan telah memenuhi kualifikasi kelayakan suatu media.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Berbantuan *Hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1.2.1 Guru hanya memanfaatkan buku paket dan papan tulis sebagai sarana pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran monoton dan membosankan bagi siswa.
- 1.2.2 Media yang digunakan guru masih sangat sederhana, yaitu sebatas gambar-gambar pada buku pelajaran dan benda di lingkungan sekolah, sehingga siswa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa secara utuh terhadap materi yang diajarkan.
- 1.2.4 Saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan, siswa terlihat lebih asyik bercerita dengan teman sebangkunya.
- 1.2.5 Minimnya pengetahuan guru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah, maka penelitian perlu dibatasi agar pemecahan masalah lebih terkonsentrasi pada pemberian jawaban yang lebih efektif juga efisien. Maka dari itu, penelitian ini dibatasi pada kajian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* berbantuan *Hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 pada mata pelajaran PJOK, Bahasa Indonesia dan PPKn di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana validitas kelayakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023 ?
- 1.4.2 Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023 ?
- 1.4.3 Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023 ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui validitas kelayakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023.
- 1.5.2 Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan media ini juga dapat menambah referensi pengembangan media pembelajaran interaktif guna mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran tematik serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Pihak-pihak berikut ini diharapkan dapat memperoleh manfaat praktis dari penelitian ini

#### **1.6.1.1 Untuk Siswa**

Untuk membangkitkan semangat pada pembelajaran tematik, sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu dimaksudkan agar media yang dibuat agar siswa tidak jenuh dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2.

#### **1.6.1.2 Untuk Guru**

Tersedianya media pembelajaran yang kreatif sesuai kebutuhan siswa dengan memanfaatkan aplikasi *PowerPoint* dengan bantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 sebagai alternatif yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran di kelas II SDN 066052 Kec. Denai Medan.

#### **1.6.1.3 Untuk Sekolah**

Menambah kajian terkait pembuatan media kreatif berbasis *PowerPoint* dalam rangka mendukung kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.



#### **1.6.1.4 Untuk Peneliti**

Melatih kemampuan dalam hal menciptakan perangkat pembelajaran berupa media berbasis *PowerPoint* yang menarik dan menyenangkan yang akan berdampak positif pada diri siswa.

#### **1.6.1.5 Untuk Penelitian Selanjutnya**

Sebagai literatur untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* berbantuan *hyperlink*.

