BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Menurut Marisyah, dkk (2019, h.1514-1519), pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman.

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah membawa banyak kemajuan dalam berbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi memudahkan manusia dalam melakukan berbagai pekerjaan penting dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM). Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi selanjutnya. Adaptasi manusia terhadap teknologi baru wajib dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan demikian teknologi dan pendidikan dapat berkembang

bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama. Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi perhatian penting khususnya di dunia pendidikan. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi tanggung jawab bersama tak terkecuali dari pihak guru.

Guru adalah sosok teladan yang menjadi salah satu acuan keberhasilan suatu pendidikan. R.Ceha, dkk (2016, h. 131-138) mengatakan bahwa dalam upaya peningkatan mutu mengajar dan mutu pembelajaran di era globalisasi, guru sebaiknya menguasai program komputer, agar dapat memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan untuk memudahkan dalam mengajar. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan mampu dimiliki oleh sekolah serta tidak menolak digunakannya peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman. Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar.

Menurut Duwi Retnaningsih (2019, h. 23-30) sebagian guru telah merasa siap namun sebagian yang lain belum siap. Beberapa rekan guru ada juga yang merasa tidak siap, gagap dalam teknologi dan enggan membelajarkan diri untuk mengikuti perkembangan.Namun demikian, semua guru sepakat bahwa siap atau pun tidak guru harus siap mengikuti perubahan sesuai tuntutan zaman.Peserta didik lahir di abad milenial memiliki karakter dan pergeseran nilai yang berbeda dengan era para guru dahulu. Guru harus dapat mengikuti perkembangan, tidak boleh ketinggalan. Sesuai dengan pepatah “Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya”. Oleh karena itu, guru harus bisa menyiapkan diri dalam membekali peserta didik. Dengan demikian, peserta didik memiliki bekal hidup yang cukup dalam menyongsong masa depan. Pendidikan dalam menghadapi era digital memiliki peran serta

tanggung jawab dalam membentuk generasi masa depan yang memiliki kemampuan di dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi secara baik dan maksimal. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat lebih mudah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dengan *basic* teknologi memberikan dampak yang positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan pada tanggal 16 Desember 2022 dengan wali kelas yaitu Ibu Armayani, S.Pd, didapatkan bahwa guru dalam kegiatan belajar terlihat tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku dan papan tulis saja sebagai media penyampaian materi. Kemudian, guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, yang dimana hal ini dapat membuat proses pembelajaran tidak kondusif, monoton dan membosankan sehingga banyak yang belum paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat hasil belajar siswa Pada Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan menjadi kurang memuaskan dan banyak yang tidak mencapai nilai KKM.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 5 Subtema 2 "Perubahan Cuaca T.A 2023/2024"

Nilai	Siswa	Jumlah Siswa
50-65	15 orang	25 orang
70-95	10 orang	

Sumber: Wali kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan

Melihat tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai KKM di SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan adalah 70,00. Jumlah siswa kelas III adalah 25 orang, adapun siswa yang lulus KKM sebanyak 10 orang (40%), sedangkan siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 15 orang (60%). Dari uraian tersebut, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum berjalan secara maksimal. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran.

Padahal penggunaan media pembelajaran yang bervariasi ialah metode yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan karena metode yang bervariasi berdampak pada keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diujikan yaitu menggunakan *Microsoft Sway* yang merupakan salah satu software komputer yang digunakan untuk presentasi online. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan *Microsoft Sway* siswa tidak hanya membayangkan, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Maka dari permasalahan tersebut peneliti akan mengadakan penelitian guna untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Perubahan Cuaca Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diketahui identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT selama proses pembelajaran dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.
2. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media penyampaian materi.
3. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran di mana guru selama proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.
4. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan pada Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, serta agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah pada kurangnya variasi media pembelajaran pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 yang menyebabkan siswa sulit memahami dan hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Sehingga peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024 untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024?
2. Bagaimanakah Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024?
3. Bagaimanakah Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca

Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pijakan atau referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* Pada Tema Tema 5 Subtema 2 Perubahan Cuaca Pembelajaran 1 di Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2023/2024.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft Sway* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

   b. Bagi siswa, dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi.

   c. Bagi guru, media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

   d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang Pengembangan Media Interaktif *Microsoft Sway*, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.