

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengenal dan menggunakan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar maupun di tingkat sekolah menengah. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang lebih menekankan pendekatan keilmuan (saintifik) dan tematik. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sangat didukung oleh strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Pembelajaran disekolah dapat terlaksana dengan baik apabila pembelajaran dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan dalam batas-batas tertentu akan memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak dan memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik. Sistem pembelajaran seharusnya sudah lebih maju dari era sebelumnya. Salah satu cara untuk mensiasati penginovasian belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia yang mampu mempermudah kelangsungan hidup manusia, begitu juga dengan pendidikan. Pemanfaatan teknologi sudah seharusnya menjadi tuntutan bagi guru dalam proses pembelajaran sebagai wujud keprofesionalan seorang guru.

Salah satu strategi yang digunakan oleh guru adalah mendesain media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta nilai-nilai kehidupan yang termuat di dalam setiap tema, subtema, maupun pembelajaran. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar.

Media *powerpoint* interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat menerima materi yang diajarkan dengan baik dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Powerpoint* interaktif untuk pembelajaran tematik dilengkapi dengan menggunakan pemutaran video, gambar dan animasi-animasi lain. Dengan cara ini proses belajar akan lebih menarik sehingga peserta didik akan memahami konsep dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Siti (2017) dengan judul Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIII D SMPN 1 Jabon, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebelum menggunakan media powerpoint 57% siswa kesulitan mempelajari materi tersebut. Salah satu

solusinya dengan menggunakan multimedia interaktif dan menarik supaya anak aktif dalam belajarnya.

Hasil penelitian yang dilakukan Anyan (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebelum menggunakan media powerpoint siswa siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru juga masih bersifat konvensional dan gurunya yang mendominasi proses belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa pasif dan bosan didalam kelas. Salah satu solusinya dengan menggunakan media powerpoint. *Microsoft Power Point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan siswa akan aktif dan semangat ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil penelitian yang dilakukan Nurdiana Nicodema (2020) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar PKn Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint. Dengan adanya media pembelajaran powerpoint interaktif siswa tidak merasa bosan karena terdapat menu-menu yg menarik serta terdapat hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melihat permasalahan di atas maka peneliti menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indah nya kebersamaan dan mengembangkan media powerpoint tersebut menjadi interaktif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi. Pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil, melainkan pada proses. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara mengalami. Guru hanya sebagai fasilitator dengan menggunakan media powerpoint interaktif.

Masalah yang menjadi kendala di dalam pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan pada hari senin tanggal 2 November 2020 dengan wali kelas IV SD Negeri 157013 Sibabangun 5, mengungkapkan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah, karena guru tidak pernah menggunakan media. Selain itu, Kebanyakan dalam proses pembelajaran, guru hanya berceramah, menyuruh siswa membaca, dan kemudian mengerjakan soal. Setelah itu guru tidak ada memberikan media pembelajaran sehingga lama kelamaan hasil belajar siswa rendah. Dikarenakan guru mengajar masih bersifat konvensional, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat peserta didik merasa bosan.

Pembelajaran di kelas IV SDN 157013 masih monoton, dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa menjadi malas, bosan, serta tidak adanya dorongan dan motivasi belajar siswa untuk menjadi aktif dan kreatif. Guru juga belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media

pembelajaran berbasis TIK, dan masih banyak siswa belum mengenal rumah adat disumatera utara, padahal siswa tersebut bertempat tinggal disumatera utara. Hal ini menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal dan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran.

Permasalahan diatas memerlukan upaya penyelesaian agar siswa menjadi termotivasi untuk mempelajari tema indahny kebersamaan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung serta mengenal rumah adat dan pakaian adat disumatera utara sehingga meningkatnya kompetensi yang tercapai. Alternatif untuk memecahkan masalah diatas tersebut adalah dengan menggunakan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar tema indahny kebersamaan. Media tersebut yaitu media powerpoint interaktif dan diharapkan kepada siswa menjadi termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar tema indahny kebersamaan dapat meningkat dan berdampak pada meningkatnya kompetensi siswa. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran powerpoint interaktif dikembangkan antara lain sebagai variasi dalam pembelajaran, modern dan menarik, dapat menayangkan materi pembelajaran yang sudah disusun sedemikian rupa, dan media pembelajaran powerpoint ini belum digunakan disekolah tersebut.

Rendahnya hasil belajar tersebut diduga akibat penyampaian materi oleh guru dalam proses pembelajaran terlalu abstrak. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah diatas, adalah menerapkan teori Piaget pada tema indahny kebersamaan, agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mengatasi masalah yang dipaparkan di atas maka teori Piaget dianggap tepat untuk diterapkan khususnya pada tema indahny kebersamaan.

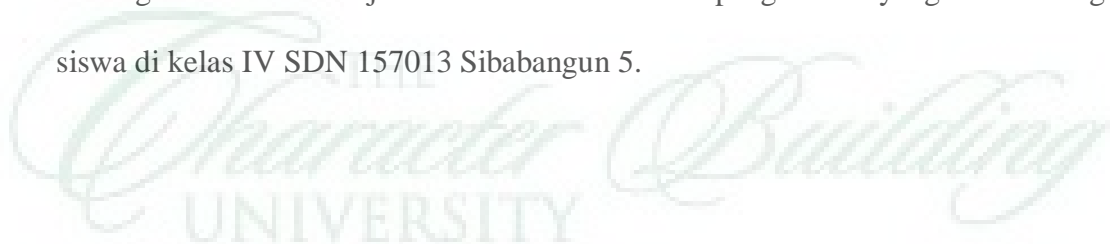
Piaget adalah seorang tokoh psikologi kognitif yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan pemikiran para pakar kognitif lainnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

kegiatan pembelajarannya mengikuti prinsip-prinsip sebagai berikut: a) Peserta didik bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, b) Anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar akan dapat belajar dengan baik, terutama jika menggunakan benda-benda konkret, c) Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar amat d) dipentingkan, karena hanya dengan mengaktifkan peserta didik maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik, e) Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengalaman atau informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa, f) Pemahaman dan retensi akan meningkat jika materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks, g) Belajar memahami akan lebih bermakna dari pada belajar menghafal. Agar bermakna, informasi baru harus disesuaikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Tugas guru adalah menunjukkan hubungan antara apa yang sedang dipelajari dengan apa yang telah diketahui peserta didik, h) Adanya perbedaan individual pada diri

peserta didik perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Perbedaan tersebut misalnya pada motivasi, persepsi, kemampuan berpikir, pengetahuan awal, dan sebagainya

Tujuan dari media powerpoint ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 dengan menggunakan media powerpoint interaktif siswa diberi kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman dalam proses belajarnya, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar kondusif.

Sesuai keterangan tersebut belum adanya produk berupa pengembangan aplikasi *powerpoint* interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran di SDN 157013 Sibabangun 5 maka peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif. Media ini didukung dengan tampilan yang menarik. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, masalah ini perlu diteliti dengan menggunakan media berbantuan powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat peserta didik merasa bosan.
2. Guru masih sering mengabaikan pentingnya pemberian media pembelajaran
3. Masih banyak siswa yang belum mengetahui rumah adat disumatera utara, padahal siswa tersebut bertempat tinggal disumatera utara.
4. Guru belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK.
5. Pembelajaran hanya diajarkan melalui penjelasan saja, oleh karena itu guru tidak pernah menggunakan media
6. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif meliputi kompetensi dasar pada pembelajaran tematik di kelas IV SD yaitu tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku”



2. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif tema indahny kebersamaan yang berisikan animasi, objek, gambar, teks, suara dan video.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif pada tema indahny kebersamaan di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 ?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif pada tema indahny kebersamaan di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 ?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbantuan *Powerpoint* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema Indahny Kebersamaan di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran berbantuan *powerpoint* interaktif di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan *Powerpoint Interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema IndahNya Kebersamaan di kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap dari hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran tematik serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Membantu peserta didik dalam memahami materi pada pembelajaran tematik dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik.

#### **b. Bagi Guru**

Memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

**c. Bagi Sekolah**

Sekolah memiliki contoh media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif di kelas IV SD.

**d. Bagi Peneliti**

Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran berbasis TIK berupa *powerpoint* interaktif.

