

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat bantu dan/atau sumber belajar dalam penyajian materi yang dapat menciptakan pengalaman belajar, merangsang siswa dalam proses pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut, media pembelajaran tentunya wajib memiliki sifat kreatif, disusun secara runtut, memiliki bahasa yang sesuai dengan bahasa anak jenjang pendidikan Sekolah Dasar dan dapat dijelaskan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga terjalinnya komunikasi interaktif antara guru dan siswa yang berdampak pada ketercapaian keberhasilan belajar dengan perwujudan hasil belajar.

Setiap guru saat ini dituntut untuk dapat menguasai teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan aktif bagi peserta didik. Hal ini tertuang pada UU No. 14 Tahun 2005, menyatakan bahwa “Guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni”. Untuk itu, kegiatan pembelajaran yang diberikan guru sudah semestinya tidak kontemporer yakni dengan sistem pembelajaran berpusat kepada guru, dalam ketentuan tersebut kegiatan pembelajaran harus bersifat interaktif berpusat pada siswa dengan memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai bentuk implementasi pembelajaran abad 21.

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan dan membangun SDM yang bermutu tinggi dapat terwujud melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki nilai hasil belajar yang baik yakni mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Oktober 2019 di SDN 101772 Tanjung Selamat, diperoleh data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih rendah dan jauh dibawah nilai KKM (80,00). Hal tersebut diperoleh dari data rata-rata nilai pelajaran kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai SDN 10172 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2019/2020

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai UTS Semester II	Nilai Ujian Semester II
1	IV-A	28	73,46	75,82
2	IV-B	28	66,75	74,89

Pada Tabel 1.1, nilai murni yang dicapai murid sebelum melakukan remedial, terlihat bahwa kelas IV-A, nilai rata-rata UTS semester hanya mencapai 73,46 masih jauh dibawah KKM dimana siswa harus mencapai nilai 80,00, begitu juga dengan hasil ujian semester II yang nilai rata-ratanya hanya mencapai 75,82. Sedangkan di kelas IV-B, nilai rata-rata UTS semester II mencapai 66,75 sangat jauh dibawah atau dapat dikatakan pembelajaran belum mencapai tujuan pembelajaran, begitu juga dengan nilai ujian semester II mencapai nilai 74,89

dapat dikatakan meningkat dari nilai UTS sebelumnya. Walaupun meningkat, akan tetapi nilai akhir Semester kedua kelas IV-B tetap berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Data hasil belajar pada siswa di SD Negeri 101772 Tanjung Selamat memberikan realita bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai rendah atau dapat dikatakan tidak sesuai pada tujuan pembelajaran secara umum. Gambaran nilai siswa menjadi cerminan kegiatan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Hal tersebut didukung dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada kegiatan Magang III, tanggal 29 Maret 2019 selama 1 bulan penuh disertai dengan wawancara terhadap penggunaan media belajar. Dalam hal ini, dari jumlah 18 orang guru yang melakukan pembelajaran hanya sekitar 2 orang yang menggunakan media pembelajaran dalam setiap pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan biasanya media gambar printing pada kertas. Kendala tersebut didasari ketidak tersedianya fasilitas media pembelajaran di sekolah dan ketidak fahaman guru dalam penggunaan media elektronik dengan menggunakan infokus.

Rendahnya nilai hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu faktor instrumental yang terdiri atas kurikulum, guru, sarana dan fasilitas (media) belajar (Djamarah, 2019: 180). Hal tersebut menjadi penyebab utama kegiatan pembelajaran sulit untuk dipahami sehingga menimbulkan kurangnya minat siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa. Minimnya media dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan jenuh. Terlebih lagi dengan pembelajaran Tematik yang menggabungkan 2 sampai 4 mata pelajaran pada

setiap pertemuannya. Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang memadukan dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dilaksanakan secara terarah dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan guru. Dalam hal ini, dibutuhkan media yang dapat memadukan setiap mata pelajaran serta dikemas dengan tampilan yang menarik. Sehingga dapat mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru.

Pembelajaran dengan media berbasis teknologi yang memadukan efek gambar, suara, video, dan animasi yang bekerja lebih kreatif dan inovatif akan lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini tentu akan meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran *i-Spring* termasuk salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. *i-Spring* tergabung dalam *Microsoft Power Point* dan/atau program multimedia yang digunakan dalam bentuk simulasi inovatif dengan fasilitas tambahan evaluasi penilaian di bagian akhir. Hasil akhir media dapat diperoleh dengan format HTML, *flash*, MP4 Video, dan *powerpoint* serta dapat dijadikan menjadi salah satu fitur aplikasi *mobile phone*.

Penggunaan *i-Spring* dapat mempermudah guru untuk mengajarkan materi abstrak menjadi lebih konkret dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa “Data respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Power point i-Spring suite 8*, terdapat 15 pernyataan yang terdiri dari respon positif dan respon negative peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power point i-Spring suite 8*, menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media

pembelajaran interaktif tersebut memperoleh respon positif dari peserta didik”.(Putriyani and Haryono, 2019)

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti dalam hal ini tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa merasa lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dibawakan oleh guru pada setiap pertemuan dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia dengan menggunakan aplikasi dan/atau software pendukung lainnya yang dikemas dengan tampilan yang lebih menarik yang disertai dengan audio dan video visual bersamaan dengan setiap tampilan *slide Power point*. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi dengan bantuan media tersebut. Untuk itu, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *I-Spring* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 101772 Tanjung Selamat”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik oleh guru, terutama penggunaan media pembelajaran interaktif.
- b. Terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan informasi yang berkembang saat.

- c. Penggunaan media pembelajaran jauh dari sifat kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Tematik yang tidak terlaksana.
- d. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis aplikasi *i-Spring* pada pembelajaran tematik guna memudahkan pembelajaran.
- e. Hasil belajar siswa masih rendah jauh dari dengan batas standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) karena kegiatan pembelajaran cenderung membuat siswa jenuh dan bosan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang terkait dalam penelitian ini dan tidak mungkin sekaligus serta agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka peneliti membatasi masalah hanya pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *i-Spring* Pada tema 5 “Pahlawanku”, subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” dan Pembelajaran 1 sampai 6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *i-Spring* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, serta tanggapan siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai atas pengembangan media ini adalah untuk mengetahui:

- a. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *i-Spring* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, serta tanggapan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti, yaitu:

- a. Secara Teoritis Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberikan gambaran yang jelas mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *i-Spring* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat.
- b. Saran Praktis
 1. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan siswa kelas IV SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran jenis multimedia berbasis aplikasi *i-Spring* pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat.

2. Bagi guru : manfaat penelitian ini bagi guru adalah penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru pengembangan pembelajaran jenis Media Pembelajaran berbasis *i-Spring* Pada Pembelajaran Tematik yang dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi Peneliti : manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *i-Spring* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 101772 Tanjung Selamat.