

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab pasal 1 ayat 1 menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana demi terciptanya suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Melalui pendidikan seseorang akan dapat mengubah segala sesuatunya menjadi hal yang berguna dan dapat bermanfaat.

Dalam eraglobalisasi saat ini, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam ilmu pengetahuan lahir seiring dengan berkembangnya teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon (2017:1) yang menyatakan “globalisation process continues in accordance with the development of science and technology”. Pengaruh globalisasi tidak hanya berdampak terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi saja, tetapi juga berdampak pada karakteristik maupun gaya belajar generasi yang ada saat ini.

Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran Sanaky (2013:4). Media pembelajaran yang baik tidak hanya dilihat dari segi penampilan media,

tetapi segi kualitas, manfaat dan kesesuaian dengan konteks pembelajaran. Semakin baik suatu media pembelajaran maka semakin baik hasil yang didapatkan. Hal tersebut didukung oleh kebijakan pemerintah dengan keluarnya Kepres No 50/2000 tentang pengadaan Tim Koordinasi Telematika. Tim ini berperan pada pemanfaatan ICT di berbagai aspek kehidupan, termasuk guru sebagai pendidik untuk mampu menggunakan teknologi komputer pada saat mengajar.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Program untuk pembuatan media pembelajaran berbasis komputer yang kreatif dan inovatif kini sudah banyak tersedia. Salah satunya ialah program *Microsoft Office PowerPoint*. *Microsoft Office PowerPoint* adalah software yang digunakan sebagai media alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide power point. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan pada saat proses belajar mengajar. *Microsoft Office PowerPoint* ini mempunyai kemampuan yang unggul dalam menampilkan teks, animasi, suara, video. Media elektronik sangat di perlukan

dalam dunia pendidikan, dikarenakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan tanggal 3 Februari 2020 pada siswa kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio ditemukan suasana kelas yang tidak kondusif disaat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa asik dengan kesibukan mereka masing-masing. Ditemukan beberapa anak yang mengantuk di dalam kelas saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio, diperoleh informasi bahwa beberapa faktor yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar.

Guru belum menguasai model atau metode pembelajaran sehingga guru merasa kesulitan dalam menentukan model atau metode pembelajaran, sehingga lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih pasif dan mudah bosan serta minat belajar siswa untuk belajar menurun dikarenakan siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dan menerimanya begitu saja dari guru. Selain itu, guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada tema pengalamanku.

Guru cenderung tidak memiliki banyak waktu dan kesulitan menjabarkan materi pelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang memperhatikan terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, siswa tidak merespon. Dalam kelas juga terdapat banyak siswa dengan beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap

materi yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama. Meskipun di kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio telah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa aktif masih jarang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio, guru lebih sering menggunakan media gambar yang ada di buku.

Guru menyatakan tidak pernah menggunakan media lain selain media gambar ataupun media berbasis ICT atau komputer dikarenakan kurangnya fasilitas yang mendukung dan keterampilan guru dalam menggunakannya. Sementara di era globalisasi saat ini peran teknologi yang di kombinasikan dengan pembelajaran tematik akan sangat membantu tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, yakni tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi peserta didik juga diajak untuk belajar melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*) dan belajar untuk hidup bersama (*learning live together*), sehingga aktifitas pembelajaran itu menjadi semakin relevan dengan kehidupan nyata dan penuh makna bagi siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) untuk pembelajaran tematik ini perlu dikembangkan di SD Negeri 104188 Medan Krio, Dengan adanya media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) ini siswa diharapkan lebih termotivasi dan

bisa lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer seharusnya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi dan diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Penerapan pendekatan saintifik juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan tersebut berperan sebagai kendaraan yang digunakan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan maksimal. Banyak media pembelajaran yang ditemukan di lapangan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini disebabkan cakupan materi dalam media tersebut dibuat untuk kalangan umum dan tidak memperhatikan secara khusus karakteristik kebutuhan sekolah yang akan menggunakannya, contoh-contoh dan ilustrasi yang ditampilkan dalam media tidak mengarah pada lingkungan sekitar, dan tidak sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan di sekolah.

Hal-hal ini dapat dijadikan suatu pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) dari sekian banyak bentuk media pembelajaran yang digunakan guru dalam memperlancar proses belajar mengajar dan untuk mengimplementasikan kurikulum 2013. Dengan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memperdalam materi pelajaran serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Pengalamku**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang diatas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak bervariasi.
2. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Pengalamku.
4. Guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana seperti menampilkan gambar sederhana di papan tulis.
5. Guru cenderung menggunakan metode ceramah.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada Subtema pengalamanku dirumah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada Pengembangan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada tema pengalamku subtema pengalamanku dirumah pembelajaran 1 di kelas 2 SD Negeri 104188 Medan Krio.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka masalah penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada tema 1 untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada tema 1 efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini dapat di jabarkan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media perangkat pembelajaran Berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada Subtema 1 pembelajaran 1 Yang layak Untuk Digunakan Dalam Pembelajaran Di Kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio T.A 2020/2021.
2. Mengetahui layak penggunaan media perangkat pembelajaran Berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada Subtema 1 pembelajaran 1 Yang efektif Untuk Digunakan Dalam Pembelajaran Di Kelas II SD Negeri 104188 Medan Krio T.A 2020/2021.

3.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan diatas, maka diperoleh manfaat penelitian yakni sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada subtema pengalamanku dirumah pembelajaran 1.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* (ICT) dengan pendekatan saintifik pada subtema pengalamanku dirumah pembelajaran 1.

3. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis ICT diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai subtema pengalamanku dirumah pembelajaran 1.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi sekaligus bahan pegangan dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon pengajar di masa yang akan datang.

5. Bagi Peneliti Lanjutan

Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.