

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan, individu dapat mengasah pola pikir dan potensi yang dimiliki sehingga terjadi peningkatan kualitas dalam diri individu. Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tepatnya pada Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal terkhususnya dimasa pandemi Covid-19 saat ini.

Menurut Iskandar Wiryokusumo (2014, h. 45) Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab

dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun kebelakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi itu adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi dkk, 2014, h. 9). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.

Arsyad (2011, h. 2) berpendapat bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan”. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pendidik yang hanya bersumber pada buku guru dan buku siswa disebabkan pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik dalam menerima informasi yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu diperlukan adanya penggunaan media yang inovatif untuk peserta didik dalam memahami

setiap detail materi pelajaran sehingga, para peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kejenuhan. Dengan semakin berkembangnya teknologi di era globalisasi tentu semakin besar pula pengaruhnya terhadap pendidikan. Dengan adanya teknologi yang sudah canggih saat ini sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk saat ini, seperti media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik wali kelas IV di SDN 060852 Madong Lubis pada desember 2020, diperoleh informasi bahwa sebelum pandemi Covid-19, pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah dan selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara luring. Hal ini di karenakan kurangnya dalam pemahaman guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga mendapat informasi tentang hasil belajar peserta didik yang rendah.

MATA PELAJARAN	NILAI KI 3	JUMLAH SISWA	TOTAL SISWA	PERSENTASE
IPA	<67	9	23	39.1%
	67	4		17.3 %
	>67	10		43.4 %
IPS	<70	11	23	47.8%
	70	7		30.4%
	>70	5		21.7 %

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Informasi lain yang diperoleh adalah bahwa guru-guru kurang paham dalam menggunakan media berbasis teknologi.

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat menjadi suplemen atau pelengkap bagi proses belajar mengajar. Sehingga, dengan bantuan media pembelajaran siswa dapat memperoleh lebih banyak informasi tentang materi yang dipelajari, terlebih media pembelajaran yang diintegrasikan dengan sebuah teknologi. Karena teknologi mampu membantu siswa memperoleh informasi yang lebih luas, seperti teknologi *classpoint*. *Classpoint* merupakan salah satu teknologi yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran, oleh sebab itu guru dapat mengintegrasikan powerpoint kedalam media pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Classpoint Menggunakan Powerpoint Tema 9 Pada Siswa Kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021 ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Sumber belajar yang digunakan pendidikan hanya menggunakan buku cetak/paket.
- c. Belum tersedianya pengembangan media berbasis *Classpoint* menggunakan *powerpoint* pada tema 9 kelas IV.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, sehingga peneliti ini lebih fokus dan mencapai tujuan. Adapun batasan masalahnya adalah pada pengembangan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 pada siswa kelas V SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dilatar belakang masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 pada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 pada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 pada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 pada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 pada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* tema 9 pada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Masalah

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain dalam bidang yang sama untuk mengembangkan penelitian lanjutan dimasa yang akan datang

b. Manfaat Praktis

- Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya media Berbasis *Classpoint menggunakan powerpoint* menambah referensi bagi guru dalam mengajar.

- Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media berbasis *classpoint menggunakan powerpoint* membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

- Manfaat bagi mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk ke depannya apabila sebelumnya terdapat kekurangan dalam mengembangkan media tersebut.

- Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya media berbasis *classpoint* menggunakan *powerpoint* untuk mengembangkan profesionalisme guru, dan mengembangkan kualitas mutu sekolah.

