

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap individu terutama anak-anak yang belum dewasa baik itu sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial. Pendidikan dapat terjadi dimanapun dan kapanpun baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, maupun di lingkungan sekolah. Proses pendidikan terdapat aktivitas pembelajaran yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang melakukan aktivitas belajar. Susanto (2013:4) mengatakan belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dengan tujuan mendapatkan teori, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat memungkinkan seseorang untuk mengubah perilaku yang relatif persisten dalam berpikir, memahami, maupun bertindak.

Kegiatan belajar mengajar melibatkan seorang pendidik untuk mengontrol setiap situasi dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan baik untuk mengembangkan potensi siswa. Salah satu perangkat perencanaan yang dijadikan acuan dalam pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai “seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan sumber daya serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan” dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang adalah pengembangan dari

kurikulum sebelumnya. Dalam penerapan kurikulum 2013 guru dituntut untuk lebih kreatif dalam aktivitas pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan sebagai suatu sistem yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Salah satu unsur penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa salah satu tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran yang efisien. Selain itu, ada lebih banyak variasi dalam media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih jelas dan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Alternatif yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam pemahaman materi dan aktif pada setiap aktivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Menurut Nurdyansyah (2019:193) multimedia dapat didefinisikan sebagai media presentasi yang dinamis serta interaktif antara teks, animasi, grafik, audio dan video. Dalam proses pembelajaran, multimedia sangat berperan penting dikarenakan informasi atau ilmu yang disampaikan dinilai komunikatif dan interaktif.

Novitasari (2016:8-18) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi dari gambar, video, animasi, serta suara dalam satu perangkat

lunak (*software*) yang memungkinkan adanya interaksi pengguna secara langsung. Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan yaitu *Storyboard*. Winarni dan Astuti (2019:69-79) mengatakan bahwa Media *storyboard* adalah rancangan yang berisikan sekumpulan sketsa atau gambar yang dibuat secara keseluruhan dilengkapi dengan kalimat yang disusun secara garis besar mengikuti alur hingga selesai yang akan menjadi sebuah cerita singkat. Media *Storyboard* dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SD Negeri 060866 Kecamatan Medan Timur bahwa masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran, yaitu (1) kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih bersifat konvensional yang dimana pembelajaran berpusat pada guru dan siswa menerima materi secara pasif (2) media pembelajaran yang digunakan hanya berupa pemutaran video yang bersumber melalui *YouTube* dan belum bersifat interaktif, (3) rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, (4) serta siswa dinilai pasif dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, media *storyboard* ini cocok digunakan untuk memberikan siswa pemahaman terhadap materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas belajar.

Tabel 1. 1 Data Observasi Awal Persentase Ketuntasan Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas V SD Negeri 060866 Medan Timur

| No. | Kelas | Kriteria | | Jumlah Siswa | Persentase | |
|---------------|-------|----------|--------------|-----------------|-------------|--------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1. | V-A | ≥ 70 | ≤ 70 | 21 Orang | 42,8% | 57,1% |
| 2. | V-B | | | 20 Orang | 46% | 54% |
| Jumlah | | | | 41 Orang | 100% | |

Sumber : Wali Kelas SD Negeri 060866 Medan Timur

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam aktivitas belajar mengajar khususnya di SD Negeri 060866 Kecamatan Medan Timur membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Storyboard* Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 060866 Medan Timur Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pemahaman pembelajaran.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, batasan yang diperoleh penulis yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran *storyboard* berbasis multimedia interaktif untuk mengatasi permasalahan yang timbul dalam

aktivitas belajar mengajar. Dikarenakan keterbatasan waktu, peneliti memilih fokus pada pembelajaran 1 untuk mengukur Pengaruh Penggunaan Media *Storyboard* Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 060866 Medan Timur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 di Kelas V SD Negeri 060866 Medan Timur ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 di Kelas V SD Negeri 060866 Medan Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *storyboard* berbasis multimedia interaktif sehingga dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu yang mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, membantu siswa agar lebih bersemangat, membantu peningkatan hasil belajar siswa dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan perencanaan guru dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan juga dapat dijadikan referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk menciptakan aktivitas belajar mengajar yang kreatif, inovatif, dan efektif.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang digunakan dapat dijadikan sebagai referensi bagi lembaga pendidikan. Serta dapat memberikan ide atau gagasan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta pengalaman peneliti sebagai acuan dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, informatif, efektif dan efisien.