

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dimasa sekarang ini dunia pendidikan semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk peningkatan kualitas pendidikan, untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai macam terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan alat pendidikan untuk meningkatkan sistem pembelajaran maka guru dituntut untuk membuat pelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Fungsi dan tugas pendidikan sebagai alat untuk mengembangkan kepribadian manusia.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam kegiatan belajar. Guru biasanya lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengobrol diluar jangkauan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan sedikit memberikan inti dari pembelajaran tersebut. Hal ini yang membuat suasana di dalam kelas menjadi membosankan. Tujuan pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan manusia menjadi manusia yang utuh. Mengembangkan siswa menjadi manusia seutuhnya tentunya tidak hanya meningkatkan kemampuan pada tingkat kognitifnya, tetapi juga afektif dan psikomotoriknya (Marcella dkk, 2018). Peserta didik juga harus dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun pada kenyataannya tidak semua peserta didik dapat memenuhi KKM dan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Salah satu faktornya adalah penggunaan media kurang maksimal dalam proses pembelajaran.

Mutu pendidikan sangat tergantung terhadap kualitas guru dan proses pembelajarannya. Peningkatan pembelajaran merupakan proses memajukan mutu pendidikan secara rasional. Dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini dapat mempengaruhi pola pikir pendidik dalam menyediakan kebutuhan belajar peserta didik, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Simanjuntak (2018: 44) menyatakan bahwa strategi penggunaan TIK mengharuskan guru dalam penggunaan media pada saat pembelajaran berlangsung, adanya pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK menjadi sebuah keharusan di kurikulum 2013, dalam pendidikan guru pun harus dapat menggunakan media pada pembelajarannya.

Dengan penyampaian materi melalui media pembelajaran yang menarik maka informasi yang diterima peserta didik akan diterima dengan baik. Simbolon (2018:34) menyatakan bahwa pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa juga sangat mempengaruhi keefektifan proses belajar siswa. Memilih media pembelajaran yang tepat akan menghindarkan dari rasa jenuh. Akar penyebab bervariasinya keaktifan dan hasil belajar siswa bersumber dari guru, siswa dan peralatan belajar. Akar penyebab masalah juga berasal dari cara guru dalam mengajar, seperti cara guru yang kurang melibatkan siswa dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, siswa lebih pasif dalam menerima pelajaran dari guru.

Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat

untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar, namun kenyataannya berdasarkan observasi peneliti di sekolah SD Negeri 060957 Belawan, saat ini dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang jarang sekali menggunakan media pembelajaran dan informasi yang didapat dari guru kelas III SD 060957 Belawan bahwasannya memang sangat jarang menggunakan media dan seandainya guru menggunakan media dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang di pajang di dalam kelas menggunakan kertas karton, media ini sering disebut dengan media cetak. Media cetak berisi gambar beserta rangkaian tulisan yang menjadi penjelasan dari gambar tersebut masih kurang memikat motivasi siswa karena siswa hanya bisa melihatnya saja di dinding yang mana hanya menekankan persepsi indera mata saja. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang juga hanya terfokus pada buku cetak. Bila komunikasi tidak berjalan dengan baik maka penyampaian pesan oleh guru tidak akan tersampaikan dengan baik. Untuk mengatasi masalah tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media yang menarik seperti media berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 3 pada hari Kamis tanggal 27 Januari 2022 di SD Negeri 060957 Jalan Bangka Belawan Kec. Medan Belawan masih menggunakan media pembelajaran cetak yang di pajang di dalam kelas, media yang digunakan belum bervariasi. Belum ada guru yang membuat dan menggunakan *Game Spinning* berbasis *ICT* yaitu media pembelajaran yang memadukan pembelajaran dan teknologi. Dengan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran anak berinteraksi langsung terhadap media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* dapat memberikan

pengalaman belajar baru bagi siswa di SD Negeri 060957 Belawan, hal ini berpengaruh kepada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari data nilai harian siswa kelas III SD Negeri 060957 Belawan pada Tema 4 Subtema 1.

Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas III SD Negeri 060957 Belawan

Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Bahasa Indonesia	70	21	10	47,6%	14	66,6%
PPKN	70	21	8	38%	16	76,1

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat disimpulkan nilai hasil belajar siswa pada Tema 4 Subtema 1 yang tuntas pada pelajaran bahasa Indonesia sebanyak 10 orang atau sekitar 47,6% dari 21 orang dan pada pelajaran PPKN sebanyak 8 orang atau sekitar 38% siswa. Hal ini menunjukkan siswa masih belum memenuhi KKM.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Spinning* Berbasis *ICT* Pada Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Hak Dan Kewajibanku Dirumah Kelas 3 SD Negeri 060957 Belawan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang muncul dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran
2. Guru belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *ICT*
3. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran

4. Siswa merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang bersumber dari buku saja sehingga hasil belajar siswa rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *game spinning* dengan menggunakan aplikasi PowerPoint pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKN pada siswa kelas III SD Negeri 060957 Belawan Kec. Medan Belawan T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka hal-hal yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah kelas III SD Negeri 060957 Belawan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah kelas III SD Negeri 060957 Belawan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah kelas III SD Negeri 060957 Belawan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran *Game Spinning*:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah kelas III SD Negeri060957 Belawan.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah kelas III SD Negeri 060957 Belawan.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah kelas III SD Negeri 060957 Belawan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *ICT* menggunakan *Power Point* yang digunakan dalam pembelajaran Tematik dan dapat dijadikan sebagai dasar ataupun rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran *Game Spinning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai salah satu alternatif siswa memahami materi pada pembelajaran tematik khususnya pembelajaran satu dengan pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi

- b. Bagi guru, untuk memberikan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan kemajuan teknologi.
- c. Bagi sekolah, memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran *ICT* demi mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman berharga dan menambah wawasan peneliti serta dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Game Spinning*.

