

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah senjata utama dalam mengubah dunia. Pandangan ini tentunya bukan omong kosong belaka jika dilihat dari bagaimana dunia berubah dengan sangat cepat akibat temuan-temuan yang ditemukan dalam berbagai bidang yang disebabkan oleh adanya pendidikan. Begitu cepatnya hingga jika suatu bangsa tidak mampu menyelaraskan diri dengan pergeseran paradigma dan bersaing dengan dunia internasional, maka akan jauh tertinggal. Daryanto, dkk. (2017, h. 26) menyatakan bahwa Pendidikan memegang peranan penting bagaimana nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dapat dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan Nasional di Indonesia menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003, bab 1 pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga perlu adanya pendidik dan metode maupun media pembelajaran yang efektif, sistematis, terencana, berproses dan terevaluasi agar tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai yang kita inginkan.

Sebagai seorang pendidik, pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik apabila pembelajaran dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang menjadikan peserta didik untuk belajar dan memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik. Menurut Zainiyati, H.S.

(2017, h. 1-3) Dalam sistem pembelajaran di sekolah, guru dan siswa merupakan komponen penting. Sehingga tidak mungkin ada lembaga pendidikan tanpa adanya guru dan siswa. Tugas utama guru adalah mengajar dan tugas siswa adalah belajar. Meskipun kedua hal tersebut terlihat terpisah tetapi pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan. Peristiwa mengajar guru harusnya ditandai dengan adanya peristiwa belajar siswa. Pola pembelajaran yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengelolaan kelas yang menjadi tanggung jawabnya, hal ini banyak dipengaruhi oleh motivasi dan pandangannya terhadap konsep mengajar sehingga menjadi gaya atau teknik guru dalam melakukan interaksi dalam pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku.

Pembelajaran siswa di sekolah perlu menggunakan media yang cocok dan sesuai dengan karakter siswa. Pada umumnya siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki karakter yang senang bermain serta senang dalam bekerja kelompok, maka guru SD dapat merancang media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan memungkinkan siswa belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu media yang sesuai dengan karakter siswa dengan adanya gambar interaktif dan juga animasi yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar.

Teknologi saat ini dapat mempermudah kelangsungan hidup manusia, begitu juga dengan pendidikan. Perkembangan ICT (Information and Communication Technology) sekarang ini telah menghadirkan komputer sebagai

media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis ICT adalah *powerpoint* yang merupakan aplikasi program *Microsoft Office* digunakan sebagai perangkat lunak untuk presentasi materi pembelajaran. Media *quiz games* berbantuan *powerpoint* interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan baik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya latihan-latihan soal (kuis) berbentuk game yang akan dijawab siswa secara bergantian.

Interaksi guru dengan siswa perlu dilakukan dengan baik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru perlu kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang baik dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan menggunakan media yang baik dalam pembelajaran, maka akan menciptakan siswa yang dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah serta efisiensi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun sering guru tidak menggunakan media yang baik dalam pembelajaran sehingga timbul masalah-masalah yang terjadi pada siswa, yaitu dimana dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar pada buku sehingga pembelajaran terasa monoton, membuat peserta didik merasa bosan, siswa kurang aktif, kegiatan pembelajaran satu arah, siswa sering bermain-main dan juga kurang sungguh-sungguh belajar yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 060957 Medan Belawan, yang diketahui banyak masalah yang dihadapi sekolah,

guru, maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dimana siswa kurang aktif disebabkan kurangnya ketersediaan media pembelajaran saat proses pembelajaran, guru sering menggunakan media gambar pada buku sehingga media pembelajaran kurang bervariasi yang membuat siswa merasa bosan dan guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT sehingga mengakibatkan beberapa siswa memiliki hasil belajar yang rendah. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, pihak sekolah juga sudah berupaya menyediakan sarana dan prasarana, seperti proyektor agar menunjang keberhasilan peserta didik namun permasalahannya banyak guru yang belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media berbasis ICT (Information and Communication Technology) ini yang akibatnya kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dan media yang digunakan guru belum maksimal pada proses pembelajaran. Terbaikannya penggunaan media disebabkan karena beberapa alasan salah satunya yaitu terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti akan mengembangkan media *quiz games* berbasis ICT melalui *powerpoint* interaktif sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran tematik kelas II tema 3 tugasku sehari-hari dengan mengambil subtema tugasku dalam kehidupan sosial selama proses belajar berlangsung, agar hasil belajar siswa menjadi jauh lebih baik. Media *quiz games* berbasis ICT melalui *powerpoint* interaktif ini dapat menampilkan berbagai menu berisi materi, video pembelajaran, kuis, serta gambar yang bersifat interaktif. Sehingga presentasi *powerpoint* ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian peserta didik dan mengatasi kebosanan.

Berdasarkan hal – hal yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin meneliti penelitian dengan judul "**Pengembangan Media *Quiz Games* Berbasis ICT Pada Tema 3 Subtema 4 Di Kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan Tahun Ajaran 2022/2023**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran disebabkan kurangnya ketersediaan media pembelajaran saat proses pembelajaran.
2. Siswa kurang aktif dalam merespon materi yang disampaikan oleh guru disebabkan media pembelajaran yang digunakan belum maksimal dalam membantu proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran kurang menarik minat peserta didik mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi di atas penelitian ini dibatasi dengan permasalahan yang ada, maka yang akan difokuskan pada penelitian ini yaitu : Pengembangan media *quiz games* berbasis ICT melalui *powerpoint* interaktif pada Kelas II Tema 3 dengan mengambil Subtema 4 Tugasku dalam Kehidupan Sosial pembelajaran 4 untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 060957 Belawan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media *Quiz Games* Berbasis ICT pada tema3 “Tugasku Sehari-hari” untuk kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023.
2. Bagaimana praktikalitas dari hasil media *Quiz Games* Berbasis ICT pada tema 3 “Tugasku Sehari-hari” untuk kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023.
3. Bagaimana efektivitas dari hasil media *Quiz Games* Berbasis ICT pada tema 3 “Tugasku Sehari-hari” untuk kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Quiz Games* Berbasis ICT pada tema 3 “Tugasku Sehari-hari” untuk siswa kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2022.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media *Quiz Games* Berbasis ICT pada tema 3 “Tugasku Sehari-hari” untuk kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas media *Quiz Game* Berbasis ICT pada tema 3 “Tugasku Sehari-hari” untuk kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran. Serta menumbuhkan minat motivasi belajar bagi peserta didik dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan semangat belajar pada pembelajaran tematik sehingga siswa dapat lebih terus termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
- b. Bagi guru, yaitu sebagai bahan kajian dan referensi dalam menyajikan pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, yaitu sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah SD Negeri 060957 Belawan bahwa pentingnya media pembelajaran berbasis ICT yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi mahasiswa, sebagai masukan bagi mahasiswa calon guru khususnya Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan dapat menggunakan media yang diterapkan agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan siswa menjadi lebih mandiri.