

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah membawa banyak kemajuan dalam berbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi memudahkan manusia dalam melakukan berbagai pekerjaan penting dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM).

Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi selanjutnya. Adaptasi manusia terhadap teknologi baru wajib dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan demikian teknologi dan pendidikan dapat berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama.

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal tersebut sangat ditentukan oleh adanya pendidikan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang membahas mengenai pendidikan merupakan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan di Indonesia diselenggarakan melalui dua jalan, yaitu pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan. Pendidikan non formal adalah pendidikan yang berlangsung di luar sekolah, terjadi di lingkungan keluarga, kelompok belajar, kursus keterampilan dan satuan pendidikan sejenis.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mempunyai peranan penting dalam proses adaptasi siswa menjadi generasi yang tidak tertinggal dalam menghadapi perkembangan teknologi. Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal yang dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten secara kognitif, psikomotorik, dan afektif untuk masuk ke jenjang sekolah menengah pertama. Pengenalan teknologi baru harus dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD) agar peserta didik mampu menjadi generasi yang siap dalam menghadapi tantangan dunia di era teknologi. Kualitas proses belajar mengajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu faktor yang dapat mendukung kualitas hasil belajar siswa adalah ketersediaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat lebih mudah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Sebagaimana dikatakan oleh Arsyad (2019, h. 10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran sehingga merangsang perhatian

siswa dan motivasi belajar siswa. Adanya media pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sesuai dengan berlakunya kurikulum 2013 menuntut setiap proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk dapat aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, proses pembelajaran yang berlangsung harus lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator. Proses pembelajaran tersebut akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga mendorong motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Maka, penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang kurang inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran karena adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam menggunakan teknologi sehingga guru dalam kegiatan belajar mengajar guru masih menyampaikan materi menggunakan buku paket dan papan tulis. Kegiatan pembelajaran yang monoton tersebut membuat siswa hanya mengetahui teori dan konsep saja serta materi yang didapat peserta didik tidak berkembang.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Darmawan (2015, h. 94) mengatakan realita yang ada sejumlah guru tidak memiliki kemampuan menggunakan teknologi, ada guru yang tidak memiliki pengetahuan tentang

penggunaan komputer, dan ada guru yang memiliki kemampuan menggunakan komputer tetapi tidak dapat memanfaatkan internet.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan pada tanggal 16 Desember 2022 didapatkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru terlihat hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja sebagai media untuk menjelaskan materi. Padahal penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pesan atau informasi tersampaikan secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Istiqlal (2017, h. 47) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media khusus yang sesuai dengan materi. Hal ini membuat proses pembelajaran terlihat monoton dan membosankan. Selan itu, selama proses pembelajaran guru cenderung lebih aktif daripada siswa dan siswa cenderung terlihat pasif. Padahal penggunaan media pembelajaran yang bervariasi adalah metode yang baik dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan karena metode yang bervariasi berdampak pada keaktifan belajar siswa hasil belajar siswa. Sebagaimana dikatakan oleh Ediany & Ratna (2019, h. 86) menyatakan bahwa metode yang baik adalah metode yang memberi banyak peluang untuk mencapai sasaran pembelajaran, seperti halnya metode bervariasi.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas III yang bernama Ibu Armayani pada tanggal 16 Desember 2022 diketahui bahwa

guru yang belum pernah menggunakan media berbasis teknologi semenjak pembelajaran tatap muka dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi sehingga guru hanya menggunakan media dari kertas karton yang dibuat sendiri oleh guru. Padahal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang demikian mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini diketahui dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) siswa khususnya pada Tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” yang dapat dilihat dari tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1. Hasil UTS Ganjil T.A 2022/2023 Kelas III Tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
47-53	5	20%
54-60	6	24%
61-67	6	24%
68-74	4	16%
75-81	2	8%
82-88	2	8%
N	25	100%

Sumber: Wali Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan

Pencapaian hasil UTS Ganjil T.A 2022/2023 Kelas III Tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” masih rendah ditunjukkan dengan data nilai di mana dari 25 siswa diketahui hanya 5 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 20% dan sisanya 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 80%, dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 47 serta diketahui juga nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan 70. Rendahnya hasil belajar tersebut diakibatkan karena guru kurang inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti pembelajaran dengan menggunakan media. Sebagaimana,

penelitian yang dilakukan oleh Dochi & Umi (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Salah media pembelajaran yang bisa dijadikan pilihan untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat mendorong siswa berperan lebih aktif selama pembelajaran yaitu media pembelajaran *Hypermedia* berbasis *I-Spring* karena *I-Spring* adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada powerpoint yang didalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penelitian dapat menjadi alat bantu guru dalam meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk mempunyai kemauan yang keras dalam belajar karena *Hypermedia* meliputi berbagai media seperti video/visual, audio/suara, music, teks, animasi, film, grafik dan gambar. Sebagaimana dikatakan oleh Novria, dkk (2015, h. 97) menyatakan bahwa *Hypermedia* adalah salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk mempunyai kemauan yang keras dalam belajar.

Hasil dari pembuatan media pembelajaran *I-Spring* dapat dikonversikan dalam bentuk format *flash*, Powerpoint, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan berbasis *mobile*. Menurut Herawati (2010, h. 1), *I-Spring* merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash*, secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft Powerpoint sehingga penggunaanya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Aplikasi *I-Spring* dapat membuat

mempermudah guru untuk mengajarkan materi yang abstrak menjadi nyata/kongkrit tepatnya pada pembelajaran tematik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanisah, dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *I-Spring* suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar” menunjukkan hasil bahwa penggunaan media interaktif berbasis *I-Spring* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *I-Spring* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Hypermedia* Berbasis *I-Spring* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 2 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanofan T.A 2022/2023**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT selama proses pembelajaran dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.
2. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media penyampaian materi.
3. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran di mana guru selama proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.

4. Rendahnya hasil UTS Ganjil T.A 2022/2023 siswa pada Tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup".

1.3. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti membatasi masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah "pengembangan media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023".

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* pada tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* pada tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023.
2. Mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* pada tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas III SD Muhammadiyah 1 Aek Kanopan T.A 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui temuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan ilmu pengetahuan guna menambah inovasi dalam proses pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran *hypermedia* berbasis *I-Spring* mampu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa serta bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberi siswa pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan minat sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan tidak

pasif karena proses pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan kreatifitas dan dalam mengajar dan menambah pengalaman yang luas.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam untuk meningkatkan mutu pendidikan.