

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan suatu negara dan kualitas sumber daya manusianya dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan hal yang perlu dan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi setiap individu. Oleh karena itu hakikat pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang meliputi guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Oleh karena itu, proses belajar mengajar hendaknya dilaksanakan secara interaktif, merangsang dan menarik, mendorong partisipasi aktif siswa serta memberikan ruang kreativitas dan kemandirian yang luas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan siswa. Oleh karena itu sekolah mempunyai kewajiban untuk menghasilkan siswa berkualitas yang berpikir kreatif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran (Nugraha, Harani, Habibi, 2020, p. 20).

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pendidikan peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Apabila perangkat pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak meningkatkan motivasi belajar siswa, maka akan menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran guna memudahkan penyampaian materi bagi guru. Pembelajaran menjadi lebih menarik apabila

materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa serta siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Menurut teori Jafira (2016), media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis: media visual, media audiovisual, media komputer, media Microsoft Power Point, media Internet dan multimedia (Jafira, 2021, hlm. 5–8). Untuk membantu siswa memahami materi, guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Wawancara dengan guru kelas 2 A di SDN 105297 di Helvetia menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode pengajaran yang monoton dan informasi yang diberikan kurang inovatif sehingga menyebabkan siswa kurang perhatian dan kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan guru hanya menggunakan sedikit sarana prasarana pada saat proses pembelajaran. Salah satu alat yang digunakan guru di kelasnya adalah alat berbasis IT (Teknologi Informasi) seperti infocus, WiFi dan laptop. Namun, guru sering menggunakan buku teks di sekolah. Guru kebanyakan menggunakan buku tematik sebagai buku acuan dan hanya saat tertentu menggunakan media pembelajaran. Sehingga guru hanya sesekali media pembelajaran berbasis IT seperti laptop dan infocus. Contohnya, guru akan menampilkan gambar atau video dari laptop melalui infocus yang akan muncul di depan kelas. Guru juga diharuskan bisa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang memakan waktu yang lama sehingga guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti hanya menggunakan media fisik gambar yang hanya di print. Oleh sebab itu, hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan pembelajaran. Sedangkan beberapa siswa tidak aktif dalam pembelajaran seperti berbicara dengan temannya yang

lain. Maka dari itu, beberapa hasil belajar siswa sudah mencukupi hasil KKM dan beberapa lainnya belum mencukupi hasil KKM.

Didukung juga dengan data nilai siswa kelas II A SD 105297 Helvetia yang diberikan oleh guru kelas dapat diketahui nilai ulangan terakhir yang didapatkan siswa tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Siswa Kelas II A SD

Nilai kkm = 70	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentasi
>70	Tuntas	18	34,8%
<70	Tidak Tuntas	11	64,2%
Jumlah		29	100%

Sumber dari data guru

Berdasarkan pada isi tabel dan persentase ketuntasan tersebut dapat diperoleh informasi bahwa belum maksimalnya ketuntasan pencapaian belajar siswa kelas II yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dimana jumlah siswa yang memperoleh nilai > 70 hanya 8 orang dan 15 orang lainnya berada pada nilai < 70. Oleh karena itu, hasil belajar siswa bergantung pada berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah penggunaan bahan ajar yang sangat penting untuk penggunaan di kelas. Hal ini disebabkan karena tersedianya perangkat pendidikan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif, yaitu sarana pendidikan yang didukung oleh teknologi informasi (TI) yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Pesatnya perkembangan

teknologi juga harus dimanfaatkan secara efektif dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah media berbasis teknologi informasi (IT), yaitu media pembelajaran SAC (Smart apps creator). Hal ini juga diperkuat dengan data penelitian “Pengembangan lingkungan belajar berbasis smart apps creator untuk 9 mata pelajaran fokus SDN 105297 Helvetia kelas V” yang dilakukan oleh Nurhalimah pada tahun 2022. Hasil penelitian penggunaan aplikasi Smart Op. Peneliti meninjau lingkungan pembelajaran berbasis pembuat. 80% analisis material dan media masuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pendidikan yang dikembangkan sebagai penunjang proses pembelajaran sangat efektif.

Penggunaan media ini nantinya dapat diakses oleh siswa secara offline dan online melalui Android atau komputer siswa. Media-media ini dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan menarik perhatian mereka, memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dengan demikian meningkatkan hasil pembelajaran. Tutorial ini terdiri dari beberapa slide dengan materi terkait, video pendukung, dan latihan atau latihan. Sembari menantikan lingkungan pembelajaran berbasis Smart Apps Creator, kami berharap lingkungan pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dengan slide presentasi, video pendukung, materi dan tugas terkait dapat memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai topik tersebut **“Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Smart apps creator Dengan Hasil Belajar Pada Siswa**

Kelas II A Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 SDN 105297 Helvetia T.A. 2022/2023.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian kerangka di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Beberapa siswa hasil belajar kognitifnya belum mencapai KKM
- b. Kurangnya keaktifan beberapa siswa dalam proses pembelajaran
- c. Tidak digunakannya alat pengajaran yang inovatif
- d. Guru masih menggunakan metode pengajaran yang monoton

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil definisi masalah yang telah diuraikan di atas, sebaiknya peneliti mempersempit ruang lingkup masalah agar lebih terfokus dan tepat sasaran. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pertanyaan penelitiannya pada pengetahuan hubungan penggunaan media pembelajaran smart apps areator dengan hasil belajar kognitif pada siswa kelas II A tema 7 subtema 3 pembelajaran 4 materi pembelajaran bahasa indonesia, matematika, dan PPKn di SDN 105297 Helvetia T.A. 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan penggunaan media pembelajaran smart apps creator dengan hasil belajar pada siswa kelas II A tema 7 subtema 3 pembelajaran 4 SDN 105297 Helvetia T.A. 2022/2023”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah untuk mempelajari pemanfaatan hubungan penggunaan media pembelajaran smart apps creator dengan hasil belajar pada siswa kelas II A tema 7 subtema 3 pembelajaran 4 SDN 105297 Helvetia T.A. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Fakta serta pemikiran yang diterima dari akademi besar dan pertimbangan buat tingkatan kualitas pembelajaran. Perihal ini pula memastikan gimana siswa belajar buat tingkatan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Periset hendak tingkatan hasil belajar yang baik dengan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran untuk siswa.

2) Bagi Guru

Ketika guru menawarkan buat memilah opsi pengajaran alternatif, mereka bisa tingkatan keterlibatan siswa dalam pendidikan. Perihal ini pula bisa dijadikan acuan untuk guru buat lebih tingkatan pengajaran kreatif dengan memakai fitur pendidikan buat menggapai tujuan pendidikan yang di idamkan.

3) Bagi Sekolah

Riset ini bisa berkontribusi dalam tingkatan proses pendidikan di sekolah dengan memakai fitur pendidikan pada aplikasi pintar smart apps creator

4) Bagi Peneliti

Pertimbangan buat tingkatan mutu pembelajaran serta fakta dan implementasi yang diadopsi oleh universitas. Perihal ini pula membagikan pengetahuan menimpa hasil belajar siswa yang butuh ditingkatkan buat tingkatan kualitas pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY