

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian dari kehidupan manusia yang cukup penting. Pendidikan adalah sebuah media yang sangat menunjang dan berperan aktif dalam menciptakan manusia yang berkualitas, berpotensi, bermoral, dan berpikir kreatif dalam arti yang seluas-luasnya. Manusia yang memiliki pendidikan akan mampu mengambil keputusan yang benar dalam menghadapi masalah yang disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Maka dari itu, pendidikan adalah upaya sengaja yang merupakan suatu rancangan dari proses suatu kegiatan yang memiliki landasan dasar yang kokoh, dan arah yang jelas sebagai tujuan yang hendak dicapai

Sebagai proses, pendidikan memerlukan sebuah sistem yang terprogram dan mantap, serta tujuan yang jelas agar arah yang dituju mudah dicapai. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang baik yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pencapaian tujuan pendidikan nasional sangat penting agar pendidikan yang berkualitas dapat memenuhi tugasnya untuk “membangun dan membentuk karakter serta peradaban bangsa dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berkualitas, yang memiliki iman yang takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berkompeten, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sejalan dengan tujuan pendidikan, maka sistem pendidikan setiap zamannya selalu ada pembaharuan dan perkembangan. Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Era digital telah membawa efek baik dan tidak baik, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini. Pada era digital saat ini, kualitas pendidikan dituntut untuk semakin maju agar mudah dijangkau oleh semua kalangan (Nopilda, 2018, h. 219). Karena itu, diciptakannya teknologi pendidikan sebagai salah satu sumber dalam memecahkan permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini.

Guru merupakan peran utama dan kunci yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru merupakan penentu kemanakah peserta didik tersebut akan di bawa, atau berjalan baikkah suatu kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Di era ini, peran guru semakin berkurang, peran guru yang dulunya sebagai penyampai ilmu pengetahuan kini menjadi fasilitator bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan kualitas pribadinya dan pengajarannya dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak tergerus oleh kemajuan zaman.

Melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, adanya prinsip pembelajaran nomor 13 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang berbunyi “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran” (Lampiran Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22). Secara tidak langsung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut

guru agar dapat menggunakan dan memanfaatkan alat-alat yang disediakan sekolah dan alat-alat yang tersedia seharusnya sudah sesuai dengan perkembangan zaman.

Kurikulum merdeka merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan kurikulum merdeka yang menekankan kreativitas dalam belajar dan lebih memanfaatkan teknologi. Kurikulum merdeka membantu peserta didik belajar berbasis proyek untuk pengembangan *soft skill* dan kegiatan pembentukan karakter bagi peserta didik kerja sama, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas (Wann Nurdiana Sari, 2022, h. 955). Hal ini memberikan kebebasan kepada unit pendidikan di setiap sekolah yaitu guru, dan siswa dapat mengembangkan pembelajaran. Jika pembelajaran tidak disertai dengan media, sistem, dan teknologi yang komprehensif, maka tidak akan membuahkan hasil terbaik (Hamzah, 2022, h. 223).

Dalam rangka mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya sinkronisasi diantara tiga aspek utama dalam pembelajaran, yaitu guru, peserta didik dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena mengandung informasi dan pesan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran untuk memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan. Menurut (Handayani, 2020, h. 13) penggunaan media pembelajaran yang menarik diperlukan agar peserta didik lebih tertarik dan paham akan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan seiring perkembangan teknologi (Firdha, 2022, h. 102) menyatakan bahwa kehadiran multimedia pembelajaran interaktif telah menjadi alternatif media pembelajaran yang banyak digunakan dan dikembangkan demi keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses kegiatan belajar mengajar di kelas, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV-A di SD Negeri 206 Aek Galoga dapat diketahui adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sebagai berikut: Pertama, pada proses pembelajaran berlangsung cenderung menggunakan metode ceramah, pernah menggunakan metode diskusi kelompok tetapi hanya pada saat materi tertentu saja yang mengharuskan peserta didik melakukan diskusi kelompok. Kedua, peserta didik masih merasa kesulitan dan belum maksimal dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, karena tidak ada media pembelajaran yang menarik. Ketiga, minimnya inovasi guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran, guru juga masih jarang dalam menggunakan media konkret maupun media digital dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Keempat, guru masih jarang menggunakan media digital guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* ketika proses belajar mengajar berlangsung. Kelima, bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 106 Aek galoga masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekap ulangan harian peserta didik kelas IV-A pada semester ganjil yang menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih belum tercapai dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IV-A SD Negeri 106 Aek Galoga

No.	KKTP	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 70	Belum Tuntas	19 Peserta didik	69,19%
2.	≥ 70	Tuntas	5 Peserta didik	30,81%
Jumlah			24 Peserta didik	100%

(Sumber: SD Negeri 106 Aek Galoga)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa terdapat 19 peserta didik atau sekitar 69,19% dengan kriteria belum tuntas dan 5 peserta didik atau sekitar 30,81% dengan kriteria tuntas. Jumlah tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam Kurikulum Merdeka kompetensi hasil belajar bukan lagi dihitung dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan poin-poin kuantitatif melainkan dengan menentukan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Satuan pendidikan dan pendidik memiliki kriteria masing-masing dalam menentukan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan kondisi kelas dan kemampuan hasil belajar formatif peserta didik, guru dan satuan pendidikan mempertimbangkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai 70.

Upaya mengatasi hal tersebut perlu dilakukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi. Sebuah inovasi yang akan mengembangkan media inovatif, kreatif, menarik serta berpusat kepada peserta didik. Berbagai perangkat yang mampu mendukung pengembangan media belajar adalah *Powerpoint* berbantuan. Sehingga, peneliti memilih menggunakan aplikasi *Ispring Suite* karena menurut (Larasati, 2022, h. 81) kelebihan aplikasi ini adalah memiliki kualitas tinggi diantara perangkat lain yang sering digunakan dalam membuat media pembelajaran, proses pembuatan mudah tanpa menggunakan

bahasa pemrograman yang sulit, dan media dapat dikonversikan ke dalam bentuk sesuai yang kita inginkan. *Ispring Suite* menurut Rihani (2022, h. 125) merupakan *software* yang ada dalam *Microsoft PowerPoint* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash, dengan kata lain *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai dasar dalam mengolah materi-materi pembelajaran. Materi yang dimasukkan dapat disajikan dalam bentuk konten animasi, video, audio, gambar, teks dan kuis sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan media pembelajaran *Ispring Suite* ini memungkinkan guru dengan mudah membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membuat ***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 106 Aek Galoga*** yang nantinya akan berisi tulisan yang komunikatif, gambar animasi yang menarik, video pembelajaran serta latihan soal. Harapannya media yang dikembangkan ini bisa efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada SD Negeri 106 Aek Galoga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam pengajarannya.
2. Peserta didik masih terdapat kesulitan dalam pemahaman konsep pada pembelajaran.
3. Terdapat kekurangan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.
4. Adanya kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

5. Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 106 Aek Galoga khususnya pada pembelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian ini. Dengan adanya batasan masalah ini, penelitian dapat berjalan dengan lebih terfokus dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Adapun batasan masalah penelitian adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN 106 Aek Galoga Semester Genap T.A 2023/2024”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pokok permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas kelayakan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 106 Aek Galoga?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 106 Aek Galoga?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 106 Aek Galoga?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 106 Aek Galoga.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 106 Aek Galoga.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 106 Aek Galoga.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya mengenai materi “Kekayaan Budaya Indonesia” di tingkat kelas IV di SDN 106 Aek Galoga. Dari penelitian ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPAS dengan mudah dan menyenangkan. Hasilnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan serta dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih bermakna menggunakan media pembelajaran yang baru dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

- b. Bagi guru, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien yang akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite*.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan membantu sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Ispring Suite*.