

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor utama yang berperan sangat penting dalam perkembangan setiap negara. Pendidikan bukan hanya dipandang sebagai cara untuk menciptakan manusia yang cerdas dan kreatif, tapi pendidikan juga memegang peranan penting dalam pembangunan peradaban manusia. Oleh karena itu pendidikan berperan penting dalam pembangunan bangsa dan negara, dalam menciptakan kualitas pendidikan yang baik, pemerintah dapat memperhatikan dan melakukan perbaikan ataupun perbaharuan secara bertahap dan berkesinambungan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mengenai sistem pendidikan nasional pada pasal 1 disebutkan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk 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”. Berdasarkan hal tersebut pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam pencapaian potensi yang dimiliki oleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Secara sederhana, pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir.

Peserta didik hendaknya diarahkan untuk mampu mengembangkan potensi dirinya baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, “Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar tercapainya tujuan pendidikan.

Pembelajaran tematik merupakan suatu karya yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan secara komprehensif dan menyeluruh. Pembelajaran yang komprehensif dapat membantu menumbuhkan pemahaman bagi siswa, sehingga siswa dapat lebih berpartisipasi dalam pembelajaran (Slekar, et al, 2003). Menurut Hadi Subroto (dalam Ina dkk 2020: 223) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang dan lebih dengan berbagai

pengalaman belajar sehingga pembelajaran semakin bermakna. Oleh karena itu dengan pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Karena dalam setiap pembelajaran tematik, peserta didik akan selalu mengalami pengalaman secara langsung ketika mereka memahami konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai.

Pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan kurikulum. Hal ini merupakan suatu alasan untuk selalu memperbaharui dan meningkatkan kualitas pendidikan. Saat ini Indonesia menggunakan dan mengembangkan kurikulum tahun 2013 yang merupakan hasil revisi dan evaluasi terhadap kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Pengembangan kurikulum 2013 didasarkan pada keseimbangan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan kurikulum ini dilakukan untuk mengatasi kesulitan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kondisi ideal dalam proses pembelajaran, seharusnya berorientasi pada keterlibatan, partisipasi, dan aktivitas siswa di dalam kelas. Namun, sejak awal tahun 2020 seluruh dunia dikejutkan dengan munculnya virus baru yang berasal dari kota Wuhan China. Wabah yang berasal dari Wuhan China itu disebut Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) yang disebabkan oleh Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Pandemi Covid-19 telah melanda seluruh negara di dunia termasuk negara Indonesia. Penyebaran wabah penyakit ini sangatlah cepat dan berdampak secara luas dalam berbagai bidang, baik social, ekonomi, maupun bidang pendidikan bagi setiap negara. Dampak dalam bidang pendidikan, yaitu kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif karena pembelajaran harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) dan siswa belajar dari rumah sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini kurang efektif, karena terkadang guru hanya menyampaikan materi, kemudian memberikan penugasan dan tidak melibatkan siswa. Hal tersebut membuat pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi, agar dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Karena di dalam setiap kegiatan belajar perlu adanya aktivitas, sebagaimana yang dikatakan Sardiman (2010:95) “Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas, itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam pembelajaran”.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan siswa yang

Sarah Hunafa, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dilaksanakan secara sengaja. Aktivitas belajar menurut Oemar Hamalik (2010), merupakan ”segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam mencapai tujuan belajar”. Aktivitas yang dimaksudkan disini difokuskan pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Untuk mewujudkan aktivitas belajar siswa, yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat memberikan pemahaman dan pengalaman baru bagi siswa yang bermakna.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab dengan media secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Menurut Briggs (1970) dalam buku Arief Sadiman yang berjudul *Media Pendidikan*, mengatakan bahwa media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Selanjutnya menurut Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Arief Sadiman, dkk, 2009:6). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat berupa alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif dan mudah di pahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu menggunakan media powerpoint interaktif.

Media powerpoint interaktif mempunyai kelebihan, yaitu dapat merangsang banyak indera baik visual maupun audio melalui berbagai komponen yang tersedia pada Powerpoint, diantaranya terdapat teks, animasi, gambar, video, dan suara yang dapat digunakan dan dibuat oleh guru. Sehingga dengan menggunakan media powerpoint interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II di salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kota Bandung, peneliti menemukan permasalahan di kelas II, salah satunya yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa. Hal ini disebabkan karena guru hanya menyampaikan materi dan memberikan penugasan melalui buku tema, kemudian media yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran dan kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran agar terciptanya aktivitas belajar siswa.

Sarah Hunafa, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan permasalahan dan penyebab yang telah diuraikan di atas maka salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif. Hal ini dapat memberikan suasana baru yang menarik bagi siswa. Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif ini karena dengan media powerpoint dapat menambahkan gambar animasi dan audio yang dapat menarik perhatian siswa, mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan), kemudian guru maupun siswa dapat menggunakan media powerpoint interaktif ini dimanapun dan kapanpun, karena penggunaan media ini cukup mudah digunakan.

Maka berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan dari ahli mengenai media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimanakah hasil produk powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah:

1. Mengetahui desain yang sesuai untuk media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II sekolah dasar.
3. Menghasilkan produk berupa media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan memberikan wawasan serta pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis power point interaktif, menjadi referensi ilmiah dibidang pendidikan dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik, dan sebagai sumber informasi untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa, serta memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

e. Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis.

1.5 Struktur Skripsi

Struktur skripsi berupa sistematika penulisan dan urutan dari setiap bab mulai dari bab I sampai bab V. Struktur skripsi yang digunakan oleh penulis sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, pada bab pertama ini penulis menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur skripsi.

BAB II: Kajian pustaka, berisi tentang tinjauan pengembangan media pembelajaran, tinjauan tersebut antara lain berisi tinjauan pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik, media pembelajaran, dan aktivitas belajar siswa. Pada bab ini juga terdapat penelitian relevan, kerangka berfikir, dan definisi operasional.

BAB III: Metode penelitian, berisi tentang langkah-langkah penelitian dan pengembangan media. Bahasan pada bab ini yaitu metode penelitian, desain penelitian, fokus

penelitian, subjek, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang pencapaian hasil penelitian yang sudah dilaksanakan meliputi tahap analisis kebutuhan/ masalah (*Analysis*), hasil pengumpulan data, tahap perancangan produk (*Design*), tahap pengembangan produk (*Development*), tahap uji coba produk (*Implementation*), dan tahap evaluasi produk (*Evaluation*).

BAB V: Penutup, berisi simpulan hasil penelitian dari semua pembahasan dan berisi saran.